



Michael Glasmeier / Heike Klippel (Hg.)

PLAYTIME – FILM INTERDISZIPLINÄR EIN FILM UND ACHT PERSPEKTIVEN

MEDIEN' WELTEN

LIT

Michael Glasmeier / Heike Klippel

PLAY TIME

Medien ' Welten

Braunschweiger Schriften zur Medienkultur,
herausgegeben von Rolf F. Nohr

Band 4

Lit Verlag Münster/Hamburg/Berlin/London

LIT

Michael Glasmeier / Heike Klippel (Hg.)

»PLAY TIME« – FILM INTERDISZIPLINÄR

EIN FILM UND ACHT PERSPEKTIVEN

LIT

Bucheinbandgestaltung: Tonia Wiatrowski / Rolf F. Nohr unter Verwendung eines Standbildes aus PLAY TIME (© by Specta-Film)

Buchgestaltung: Roberta Bergmann, Anne-Luise Janßen, Tonia Wiatrowski
<http://www.tatendrang-design.de>

Satz: Rolf F. Nohr

Lektorat: Heike Klippel

© Lit Verlag Münster 2005

Grevener Straße / Fresnostraße 2 48159 Münster

Tel. 0251-23 50 91 Fax 0251-23 19 72

e-Mail: lit@lit-verlag.de <http://www.lit-verlag.de>

Die Onlineausgabe dieses Buches ist deckungsgleich mit der Erstauflage.

Die Onlineausgabe ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Unported Lizenz. (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.de>)



Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 3-8258-8775-2

Gefördert mit Mitteln des Bureau culturel français, Niedersachsen

Printed in Germany



INHALTSVERZEICHNIS

Paul Celan	7
Playtime	
Michael Glasmeier / Heike Klippel	8
Einleitung	
Heike Klippel	12
PLAY TIME: Herrliche Zeiten?	
Katharina Sykora	25
PLAY TIME – Play Gender	
Subversive Unmännlichkeit und ihr schönstes Spielzeug: das Kino	
Frieder Butzmann	40
Komische Geräuschkomposition und visuelle Musik in Jacques Tatis Film PLAY TIME	
Michael Glasmeier	54
Komische Digressionen in der Totalen	
Erich Kruse	89
PLAY TIME und Design	

104	Stephan Rammner	Hulot in der Stadtmaschine. Sozialwissenschaftliche Anmerkungen zur modernen Stadt- und Verkehrsentwicklung
120	Brice D'Antras	Wie kann man nur modern sein?
130	Hannes Böhringer	Der Regenmantel von Monsieur Hulot. Eine Betrachtung über PLAY TIME
133	Nachdruck Filmkritik	
137	Produktionsdaten	
139	Literaturhinweise	
141	Autorenverzeichnis	
142	Abbildungsnachweis	

PLAYTIME: die Fenster, auch sie,
lesen dir alles Geheime
heraus aus den Wirbeln
und spiegeln
ins gallerttägige Drüben,

doch
auch hier,
wo du die Farbe verfehlst, schert ein Mensch aus, ent-
stummt,
wo die Zahl dich zu äffen versucht,
ballt sich Atem, dir zu,

gestärkt
hält die Stunde inne bei dir,
du sprichst,
du stehst,
den vergleichnisten Boten
aufs härteste über
an Stimme
an Stoff.

Aus: Paul Celan (1971) Schneepart. Frankfurt / Main: Suhrkamp Verlag.
Mit freundlicher Genehmigung des Suhrkamp Verlages

EINLEITUNG

PLAY TIME, das Meisterwerk des französischen Regisseurs und Komikers Jacques Tati, kommt 1967 in die Kinos und beschäftigt seitdem nicht allein die Filmkritik. Der Film ist ein ästhetisches Monument, das in seiner Eigenwilligkeit und Konsequenz Singularität nicht nur im Werk Tatis, sondern in der Filmgeschichte behauptet.

Thema des Films ist die Krise des technisierten und mediatisierten Alltags des 20. Jahrhunderts und der modernen Urbanität. Das Paris des Films, in dem man sich beständig findet und wieder verliert, ist ein typischer Nicht-Ort, bestehend aus modernsten Gebäuden, deren Zweck nie eindeutig ersichtlich wird, Durchgangsstationen zu undefinierten Zielen, die letztlich auf anarchische Weise zerstört und definiert werden. Um dies zur Darstellung bringen, ließ Tati 1964-65 wie D.W. Griffith für INTOLERANCE (1916) die komplette Kulissenstadt *Tativille* vor den Toren von Paris errichten, mit Autostraßen und großen Gebäuden aus Stahl und Beton. Hier standen die für den Film benötigte Ausstellungshalle, die Aufzüge, die Flughafen-Lobby, das Restaurant, der Supermarkt und die Wohnungen. Doch diente der Kulissenzauber nicht dazu, eine Story vorwärts zu treiben. Vielmehr zielte der konstruktive Aufwand auf eine eher dem Avantgardefilm zugestandene Dekonstruktion des gemeinhin Filmischen. So war der kommerzielle Mißerfolg vorprogrammiert, zumal PLAY TIME statt des üblichen Dialogs eine eigens komponierte und komplex montierte Ton- und Geräuschkulisse enthält.

Filmtechnisch ist PLAY TIME auf dem neuesten Stand seiner Zeit. Tati bringt alle technischen Raffinessen zum Einsatz und beeindruckt durch elegante Farbkompositionen, perfektes Licht- und Schattenspiel, grandioses Breitwandformat und nicht zuletzt durch das teuerste und brillianteste Filmmaterial überhaupt: 70mm-Film.

Faszinierend ist diese technische Perfektion bei gleichzeitiger Revolutionierung der filmischen Möglichkeiten. Tatis Liebe zum Detail, zur Gleichzeitigkeit von Handlungen in einem Panorama und seine Auseinandersetzung mit dem Modernismus und der Urbanität nach Le Corbusiers Charta von Athen (1943) lassen PLAY TIME zu einem immerwährenden Menetekel für Cineasten, Urbanis-

ten, Designer, bildende Künstler und Geräuschmusiker werden, zumal der Film spektakulären Schauwert und Unterhaltung mit experimentellen Formen, Kritik mit Ironie und Komik verbindet.

All dies macht *PLAY TIME* zu einem exemplarischen Gegenstand für eine multiperspektivische Herangehensweise gerade an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig, die mit einem Symposium am 23./24.6.2004 ausschließlich diesen Film thematisierte. Die diesem Band zugrundeliegende Idee des Symposiums war es, aus verschiedenen Disziplinen, die sich im weitesten Sinn mit Fragen der Ästhetik befassen, den Blick auf das gleiche Objekt zu richten. Es treffen sich: Filmwissenschaft, Musikwissenschaft, Kunstwissenschaft, Design und Philosophie. Sie interpretieren und analysieren den Film auf dem Hintergrund ihrer fachspezifischen Interessen, untersuchen jeweils unterschiedliche Aspekte und bringen den Film in neue Kontexte ein.

Die Anordnung der Aufsätze ist so gestaltet, daß sie sich von detaillierteren Analysen zu allgemeiner angelegten Überlegungen hin bewegen. Auf Heike Klippels knappe filmwissenschaftliche Einführung, die bereits konkrete Momente des Films analysiert, folgen musik- und eine kunstwissenschaftliche Analysen, die sehr dicht am Film arbeiten. Frieder Butzmann widmet sich dem Filmtoun, dessen kompositorische Elemente er exakt beschreibt und interpretiert und zur Idee der *Musique Concrète* und der Geräuschkomik ins Verhältnis setzt. Katharina Sykora untersucht die Rolle des Männlichen in der Sprache von Körpern und Objekten, der in diesem Film ohne klassischen Dialog eine tragende Rolle zukommt, im Rahmen der allgemeineren Frage nach der Selbstreferenzialität des Filmischen, die ein wesentliches Strukturelement von *PLAY TIME* darstellt.

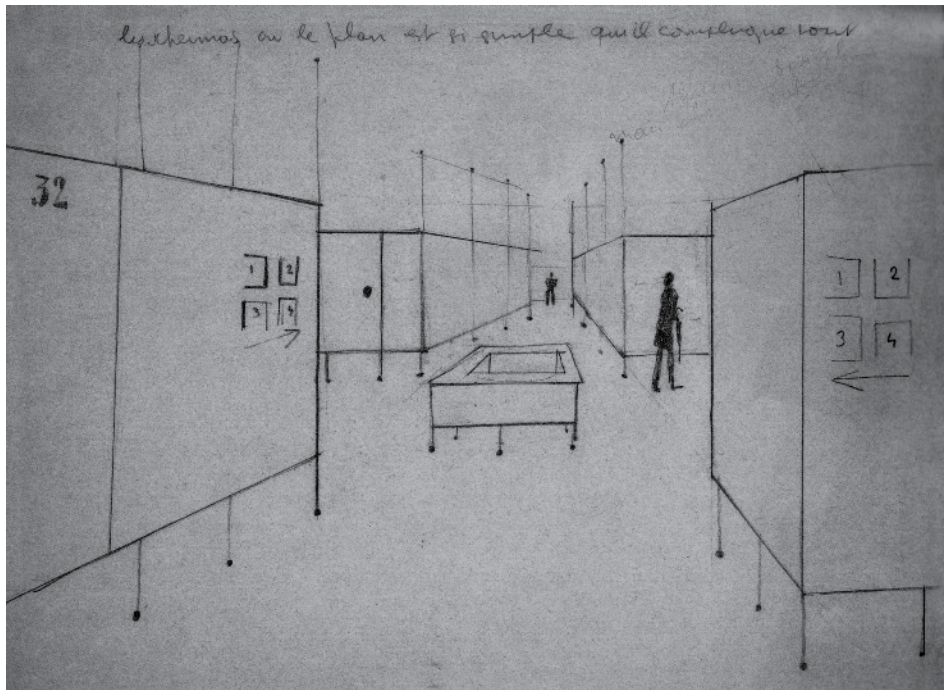
Mit dem Beitrag Michael Glasmeiers erweitert sich der Raum um *PLAY TIME*. Der Film wird hier einerseits im Kontext einer Geschichte der komischen Kunst behandelt, andererseits auf seine malereispezifischen Grundlagen hin untersucht, also ausdrücklich im kunsthistorischen Umfeld interpretiert. Erich Kruse blickt von Praxis und Geschichte des Designs her auf den Film und positioniert ihn innerhalb der Auseinandersetzung um gutes bzw. schlechtes Design. Brice d'Antras stellt den Zusammenhang zwischen französischer Geschichte und dem Umgang mit Design her, von dem Tatis Film geprägt ist. Stephan Rammeler kontextualisiert den Film innerhalb der Geschichte von Stadtentwicklung und urbanen Verkehrsmitteln. Hannes Böhringers Beitrag bietet zum Abschluß eine Interpretation von *PLAY TIME*, die die wesentlichen Bedeutungsaspekte präzise erfaßt und die Details ins Allgemeine wendet.

Ergänzt wird der Band durch den Wiederabdruck einer zeitgenössischen *PLAY TIME*-Rezension von Enno Patalas aus der Filmkritik von 1968 und eine ausführ-

liche Bibliographie. Zudem belegt der Abdruck des Gedichts »Playtime« von Paul Celan (1920-1970), der den Film in seinem Pariser Exil gesehen hatte, die Wirkmächtigkeit des Films von einer überraschenden Seite. Celan, der mit seiner Chiffren-Sprache als Ästhetizist und Transzendentalist gilt, zeigt sich hier einmal mehr in jener Gegenwärtigkeit, von der Peter Szondi in seinen »Celan-Studien« (1972) spricht und die bis heute zwischen Textimmanenz und Intertextualität Gegenstand germanistischer Debatten ist.

Im Nachhinein ist es bedauerlich, daß wir die Nachricht von diesem Gedicht erst nach Abschluß des Symposiums erhielten. Wir reichen also PLAY TIME an die Germanistik und all' die anderen Disziplinen weiter, die in diesem unerschöpflichen Meisterwerk angesprochen werden, das Ulrich Kurowski einen »instabilen Science-fiction-Totenort mit Löchern« nannte.

Gemeinsam mit den Referenten danken wir für das Zustandekommen von Symposium und Publikation Rolf F. Nohr, Florian Krautkrämer, Christiane Preißler, Enno Patalas, dem Suhrkamp Verlag, dem Universum-Kinocenter in Braunschweig und dem Bureau culturel français Niedersachsen.



Jaques Lagrange: Produktionsskizze der Büros, 1967

PLAY TIME: HERRLICHE ZEITEN?

PLAY TIME ist Jacques Tatis aufwendigstes Filmprojekt gewesen, und ich möchte zunächst einige kurze Hintergrundinformationen zu seiner Entstehung geben (vgl. Bellos 1999, 241-281). Der Film sollte in den zu seiner Zeit modernsten Glas- und Stahl-Gebäuden spielen, aber es erwies sich als unrealistisch, z.B. eine Bank, ein Verwaltungsgebäude oder den Flughafen Orly, Gebäude also, in denen gearbeitet wird, für langwierige Dreharbeiten zu benutzen. Deshalb entstand der Plan, vor den Toren von Paris selbst zu bauen, zunächst als Drehort für den Film, später zum Verkauf als Büro- und Appartement-Gebäude. Diese Ursprungs-Idee wandelte Tati dann ab, indem er das Ganze so baute, dass es nach den Dreharbeiten zu PLAY TIME als eine Art Cinecittà genutzt werden sollte: ein komplett ausgestatteter Studio-Komplex für die französische Filmindustrie. Die Pariser Stadtverwaltung stellte ihm ein großes Grundstück im Südwesten von Paris zur Verfügung, in der Nähe des gerade fertig gestellten Boulevard Périphérique. Da dieses Grundstück bereits für eine Schnellstraßen-Kreuzung verplant war, wurde Tativille allerdings nie weiter benutzt, sondern nach den Dreharbeiten abgerissen.

Dieser Drehort, so schreibt David Bellos, war »herrlich«:

»Er hatte sein eigenes Kraftwerk und seine eigene Zufahrtsstraße. Er bestand aus zwei Hauptgebäuden aus Stahl und Beton, eines für die Ausstellungshalle, Flughafen-Lounge, Bürogebäude und die Restaurant-Szenen, sowie eines für die Supermarkt- und Drugstore-Szenen. Das Hauptgebäude war wetterfest, mit perfekter Studiobeleuchtung, Heizung und Energieversorgung; die Rolltreppe, die wir im Hotel und in den Büro-Sequenzen sehen, ist absolut echt und funktionstüchtig« (ebd., 246/47).◀1

Um die Illusion von ganzen Straßenzügen mit Wolkenkratzern aus Stahl und Glas zu schaffen, gab es Fassadenkonstruktionen aus großen Holz- und Kunststoffflächen, die auf Gleisen bewegt und unterschiedlich angeordnet werden konnten, wobei jedes Stockwerk etwas kleiner als das darunter liegende gemalt war, um die Höhenwirkung zu verstärken. Die Straßen vor diesen simulierten Blocks waren jedoch echt.

Tataville nahm zukünftige Entwicklungen der Pariser Stadtentwicklung vorweg, denn es wurde gebaut, bevor die Rekonstruktion bzw. der Neubau der Vororte begann. Lediglich die Pläne für La Défense – die erste hochmoderne Beton-Trabantenstadt – waren 1964 bereits bewilligt, aber sichtbar und präsent im öffentlichen Bewußtsein wurde dieser Stadtteil erst 1970. In der Debatte, die um La Défense entstand, »schien zumindest ein Architekt von dem längst zerstörten Tataville inspiriert: Emile Alliaud schlug vor, La Défense durch zwei gebogene, mit Spiegelglas verkleidete Blocks zu vervollständigen und zu humanisieren, in denen die Pariser die Spiegelbilder der vertrauten Bauten ihrer Stadt sehen können« (ebd., 249) (Abb. 9, 20,29).

Aufgrund vielfältiger Verzögerungen wurden über 350 Drehtage benötigt, zusätzlich langer Unterbrechungen, und die Postproduktionsphase nahm weitere neun Monate in Anspruch. Die ersten Planungen für den Film begannen 1963/64, Tataville wurde 1964/65 gebaut, die Dreharbeiten fanden 1965/66 statt, der Schnitt 1966. Im Dezember 1967 war die Premiere.

Der einzige Star des Films ist Jacques Tati selbst, der wie in seinen vorigen Filmen als M. Hulot auftritt, alle anderen sind Laienschauspieler, zum Teil Personen, deren Beruf der gleiche wie im Film ist, z.B. der Concierge oder die Handwerker im Restaurant. Der einzige Berufsschauspieler ist der Komiker, der den Betrunkenen im *Royal Garden* spielt. Die weibliche Hauptfigur wurde erst nach langem Suchen besetzt, sie sollte genauen Vorstellungen entsprechen: hübsch, etwas ungeschickt, relativ groß aber nicht athletisch, sondern feminin. Tati entschied sich für die Deutsche Barbara Dennek, das ehemalige Aupair seiner Nachbarn. Die Ausländer, die den Film bevölkern, z.B. die Touristen oder das Verkaufspersonal in der Ausstellung, werden fast alle von tatsächlichen Amerikanern oder Deutschen gespielt, die dann auch immer wieder ihre Muttersprache sprechen.

Gedreht wurde auf dem teuersten und besten Filmmaterial: auf 70mm-Farbfilm, wodurch ein großes Breitwand-Format mit besonders hoher Bildauflösung erzielt wurde. Das klassische Bildformat eines auf 35mm-Material gedrehten Films war 1 in der Höhe zu 1,33 Breite, also eine ausgewogene Proportion von etwa 3 zu 4. Seit den 50er Jahren wurde eine Reihe von Verfahren entwickelt, um aus dem 35mm-Filmmaterial breitere Bildformate zu gewinnen, durch Masken und spezielle Linsen. Das bekannteste ist Cinemascope, das durch eine anamorphotische Linse die aufgenommenen Gegenstände in der Vertikalen staucht und sie bei der Projektion wieder entzerzt, so dass ein Breitwandformat von 1 zu 2,55 erreicht werden kann. Die heutzutage gängigen Leinwandformate sind entweder das mit dem Anamorphoten produzierte Cinemascope, oder ein Format von 1:1,85, erzeugt in der Regel mit 35mm-Film und einer

Maske. In den 60er Jahren bestand bei sehr breiten Formaten das Problem, daß sich durch das Zusammenquetschen von zuviel Bildinformation auf dem Filmstreifen die Bildqualität verringerte, was sich insbesondere bei der Projektion in großen Kinos auf riesigen Leinwänden bemerkbar machte. Zur Erzielung eines Breitwandformats mit höchstmöglicher Qualität benutzte Tati deshalb 70mm-Film, dessen Bilder ohne anamorphotische Linse ein Seitenverhältnis von 1 zu 2,2 haben. Heutzutage existiert ein verbessertes 35mm-Negativ-Material, das zwar nicht an die Qualität von 70mm heranreicht, dessen Bildqualität aber für Breitwandformate als akzeptabel gilt, so dass man von der Verwendung des teuren 70mm-Films wieder abgekommen ist.

Tati erhoffte sich, dass der Luxus dieses großen, brillanten Bildes dem Film helfen würde, sich gegen die Konkurrenz des Fernsehens durchzusetzen und zum kommerziellen Erfolg beitragen würde. Diese Hoffnungen erfüllten sich nicht, im Gegenteil: Zusätzlich zu den hohen Produktionskosten erschwerte das Filmmaterial die Auswertung, da nur große Filmpaläste die Möglichkeit zur 70mm-Projektion besaßen und innerhalb weniger Jahre diese Projektoren vollständig aus den Kinos verschwanden. Es existiert zwar inzwischen eine restaurierte 70mm-Kopie von *PLAY TIME*, die in speziell dafür ausgerüsteten Kinos gespielt wird, aber üblicherweise wird der Film auf 35mm gezeigt, und das auf dem schmaleren Filmstreifen zusammengestauchte Bild wird dann mit einer entsprechenden Linse bei der Projektion wieder verbreitert, ähnlich wie bei *Cinemascope*. Auch die Verwertung auf Video oder im Fernsehen ist fast unmöglich, da auf dem kleinen, grobkörnigen Bildschirm zuviele Details der Bildinformation verloren gehen und die Ränder abgeschnitten werden müssen, denn das Fernsehbild hat in etwa das klassische 3:4-Format.

Die lange Produktionszeit und die hohen Ausgaben für die Bauten und das Filmmaterial führten zu einer Kostenexplosion. *PLAY TIME* soll in etwa 10 Millionen Franc gekostet haben, eine Summe, die ein kommerziell ausgerichteter Mainstream-Film mit Starbesetzung hätte einspielen können, nicht aber ein Film, dessen Publikum erwartet, dass sein Liebling, M. Hulot, wie gehabt die Hauptrolle spielt, der aber stattdessen den Helden an den Rand drängt und ohne Zentrierung ist, weder im Bild noch in den Figuren, dazu über zwei Stunden lang und ohne traditionelle Erzählhandlung.

PLAY TIME verstößt in vielem gegen die am klassischen Kino entwickelten Erwartungshaltungen, vor allem, indem er sich nicht an den etablierten Schnittkonventionen orientiert. Eine wichtige Rolle spielt dabei das Breitwandformat. Dieses ermöglicht, auf einem Bild und in einer Einstellung so viel Information unterzubringen, wie sie sonst nur in mehreren, durch Schnitte zusammengeführten Einstellungen transportiert werden kann. So z.B., wenn zwei Cowboys

beim bevorstehenden Showdown aufeinander zugehen: Im klassischen Format sieht man sie parallel geschnitten im Wechsel, während man sie im Breitwandformat ohne Schnitt von beiden Seiten aufeinander zugehen lassen kann. Tati nun aber nutzt das Format nicht nur, um unnötige Fragmentierungen an sich zusammengehöriger Handlungselemente zu vermeiden, sondern zur Zusammenfügung von disparaten Elementen in Gleichzeitigkeit und Nebeneinander. Hinzu kommt, dass in *PLAY TIME* in vielen Einstellungen mit Tiefenschärfe gearbeitet wird und wir zusätzlich zur Weite des Raums nach den Seiten hin auch eine extreme Tiefe nach hinten haben und damit noch mehr Raum für Aktivitäten entsteht. Dadurch ist es möglich, eine Vielzahl von Handlungen gleichzeitig in einer Einstellung stattfinden zu lassen.

Der klassische Schnitt führt den Zuschauer und sorgt dafür, dass alle wichtigen Elemente herausgehoben und nicht übersehen werden können: Sie folgen aufeinander, d.h. der Raum wird in eine zeitliche Sequenzialität aufgelöst. Auch bei den Breitwandformaten folgt das Hollywood-Kino dieser Tradition. Es verzichtet zwar auf Schnitte, die durch ein kleineres Format benötigt worden wären, nicht aber auf die Zuschauerführung. Das breite Format wird in der Regel zu einer zusätzlichen Dramatisierung und ästhetisch interessanteren oder spannungsreicheren Bildkomposition verwendet, sowie zur Gestaltung effektvoller Kamerabewegungen.

In *PLAY TIME* gibt es solche Hilfestellungen in der Regel nicht, da der Film durch eine sehr grundlegende Verweigerung gegenüber den Stilmitteln des klassischen Kinos geprägt ist. Tati nutzt meist den ganzen Bildraum aus, mit mehr oder weniger Fülle, aber so, dass fast immer gleichzeitig vieles Verschiedenes zu sehen ist, als seien es unbewegte Bilder, auf denen in Ruhe das Auge umherschweifen kann. Die Bilder sind oft zu groß und reichhaltig, um als Ganzes erfaßt werden zu können, so dass man die Aufmerksamkeit immer nur auf einen Teil des Bildes lenken kann, zwischen Bildbereichen abwechselt und dabei jeweils die anderen parallel stattfindenden Ereignisse verpaßt. »Die Kamera«, schreibt Bellos, »führt das Auge nicht dahin, wo die ›action‹ stattfindet. Im Gegenteil, es ist viel zu viel auf der Leinwand zu sehen; die ›action‹ besteht nicht aus einem einzelnen narrativen Ereignis, sondern aus einer Vielzahl von Details und Bewegungen, deren Bedeutung oft nicht ohne weiteres erkennbar ist« (ebd., 260). In der Regel verzichtet Tati auch auf die Gestaltung ausgeprägter Spannungsfelder im Bild oder eine besondere Nutzung des Bildvordergrunds. Stattdessen hält die Kamera meist Distanz und bildet aus der jeweils gewählten Perspektive eine gleichmäßige Ansicht der gezeigten Ereignisse ab. Ein Tableau folgt auf das andere, und da auf keine besonderen Aspekte ausdrücklich hingelenkt wird, finden sich auch kaum Kamerabewegungen. Die

einzelnen Einstellungen haben in der Regel eine unbewegte Kamera, manchmal ein Reframing (Justierung des Bildausschnitts) oder sehr ruhige, an den Bewegungen bestimmter Personen orientierte Schwenks oder Fahrten. In gemächlichem Schnitt-Tempo reiht sich Einstellung an Einstellung, jede präsentiert eine kleine narrative Einheit, und diese gruppieren sich locker hintereinander, haben aber nicht unbedingt zwingende Abfolgen. Es gibt deshalb auch keine dramaturgisch gestalteten Schnitte, wie Establishing Shot, Präsentation signifikanter Details, Schuß/Gegenschuß, wie sie im Hollywoodkino üblich sind. Der Film hat zwar einen Handlungsbogen, nicht aber intensiv miteinander verflochtene narrative Stränge, die diesem Bogen strikt unterworfen sind. Die einzelnen Szenen stehen oft für sich und wirken, also ob sie – innerhalb gewisser Grenzen – auch anders angeordnet sein könnten. Diese Offenheit in den Möglichkeiten, die einzelnen Fragmente zusammenzufügen, betrifft das Medium Film im Allgemeinen, und deshalb wird in der Regel alles daran gesetzt, dass genau dieser Eindruck von Willkür nicht entsteht. Klassischerweise sind Einstellungen zu Sequenzen zusammen gefaßt, die inhaltliche und handlungsmäßige Einheiten bilden, sich wiederum zu größeren narrativen Bögen zusammenfügen und am Ende der Gesamt-Handlung dienen – und all dies ist so intensiv miteinander verflochten, dass alle Elemente in gegenseitiger Notwendigkeit erscheinen.

Dies ist in *PLAY TIME* nicht der Fall. Stattdessen haben wir Gruppen von Einstellungen, die thematisch zusammengehören, und der Film läßt sich wie folgt gliedern: Zunächst gibt es zwei große, in etwa gleich lange Einheiten, von denen die erste etwa als »Modernes Arbeits-/Geschäftsleben und Wohnen« bezeichnet werden könnte, die zweite als »Moderner Konsum und Verkehr«. Beide sind etwas weniger als 60 Minuten lang. Die Gewichtungen innerhalb dieser beiden Teile sind relativ ungleichmäßig. Der erste Teil besteht zunächst aus der etwa 24 Minuten langen Folge, die aus den Szenen in Flughafen und Bürogebäude besteht, dann aus einer 18 Minuten langen Folge im *Strand*-Gebäude, in dem sich die Konsumgüter-Ausstellung und das Reisebüro befinden, nach einer überleitenden Busfahrt gefolgt von der etwa 11 Minuten langen Appartement-Haus-Szene und einigen Minuten im Hotel. Der zweite Teil spielt sich dagegen fast ganz im *Royal Garden*-Restaurant ab, hinzu kommen jeweils etwa 3 bis 4 Minuten für den Drugstore, das Kaufhaus und das Karussell. Für all dies wären auch andere Abfolgen denkbar gewesen; insbesondere für die Vielzahl kleiner Einheiten in der endlosen Nacht im *Royal Garden*. Das Schnitt-Tempo ist, wie bereits gesagt, langsam, die durchschnittliche Länge der Einstellungen ist 22 Sekunden. Die durchschnittliche Einstellungslänge im Hollywoodkino in den 60er Jahren lag bei 10-11 Sekunden, war also etwa doppelt so schnell. Durch

die weitgehende Absenz von Kamerabewegungen und innerer Bilddynamik wird dem Zuschauer insofern vergleichsweise viel Zeit gegeben, um sich im Bild umzuschauen. Da es oft keine konventionellen Sequenzen gibt, sondern die Einstellungen selbst kleinen Sequenzen entsprechen, geht allerdings das Charakteristische, nämlich die logische Reihung, verloren; sie wird in Gleichzeitigkeiten innerhalb der Einstellungen verwandelt. Hält man sich vor Augen, dass die durchschnittliche Sequenzlänge im Hollywoodkino bei zwei bis fünf Minuten liegt, so wird deutlich, dass 22 Sekunden wiederum recht kurz sind. Da die Bilder extrem reichhaltig an visuellen Details sind und kaum Schwerpunkte gesetzt werden, reicht die Zeit nie aus, um alles zu erfassen. Man könnte sich vorstellen, dass dadurch ein emotional positiv besetzter Eindruck von Reichtum und Fülle entsteht, aber häufig ist eher das Gegenteil der Fall: alles gleitet vorbei, ohne dass sich mehr daran heftet, als eine generelle heitere Stimmung. Der Verzicht auf traditionelle kinematographische Stilmittel bedeutet auch den Verzicht auf Identifikationsmechanismen; wir schauen distanziert dem Zug der Bilder zu, versuchen ihm zu folgen, sind aber nicht unbedingt tief involviert. Stattdessen sind wir oft damit beschäftigt, das Tempo und den Rhythmus des Films mit unserer inneren Zeit abzugleichen, mit unseren Aufmerksamkeitsspannen und Seh-Bedürfnissen. Oft kommen wir nicht mit und haben den Eindruck, vieles zu verpassen, manchmal langweilen wir uns, weil wir uns bereits zu sehr an die jeweilige Szenerie gewöhnt haben, und manchmal geht auch beides ineinander über, z.B. wenn wir aufgrund der visuellen Überforderung Langeweile entwickeln, weil wir es aufgegeben haben, den Details zu folgen – oder umgekehrt, wenn wir die Langsamkeit genießen und uns in den Bildern umschauchen können. – Dies ist allerdings eine Rezeptionshaltung, die sehr weit von der des klassischen Kinos, das uns mit allen Mitteln in den Film hineinziehen will, entfernt ist. Sie schwankt zwischen Kontemplation und Überanstrengung und ist näher an der Rezeption von experimentellen Filmen. Diese allerdings nehmen nur selten soviel Zeit, Raum und Bildfülle in Anspruch, sie sind üblicherweise keine zwei Stunden lang, schwelgen nicht in der Opulenz des differenziertesten und breitesten Filmmaterials und aufwendigster Ausstattung.

Der Film breitet ein Panorama des modernen Lebens aus, und zwar der Konsum- und Unterhaltungsseite, der »Freizeit« – wie es der Titel bereits sagt. Im Vordergrund steht dabei die Oberfläche der Erscheinungen, nicht das Vorscheit einer Handlung. Niemand in *PLAY TIME* hat eine definierte Aufgabe, die er erfüllen muß. Die Touristen werden herumgeführt und überlassen sich dem, was sich für sie ergibt, und M. Hulot gerät ohne eigenes Zutun von einer Situation in die nächste, ebenso wie die meisten anderen Figuren. Zu Beginn

hat er zwar noch das Vorhaben, jemanden in diesem Bürokomplex zu treffen, aber das Mißlingen ist offensichtlich kein Problem. Abgesehen davon, dass die Touristen am Ende wieder alle in ihren Bus müssen, gibt es keinen Zeitplan, der eingehalten werden müßte, der Tag vergeht, die Nacht vergeht, man hat Zeit zum Flanieren und zum Feiern. In scheinen sich alle ziellos im Kreis zu drehen, denn die Orte, die besucht werden, sind so gesichtslos und einander so ähnlich, dass der Eindruck entsteht, dass letztlich niemand sich wirklich im Raum bewegt. Alle können sich unbesorgt treiben lassen und werden dennoch immer wieder aufgefangen. Die Anonymität der Orte mit ihrem Durchgangscharakter erscheint nur begrenzt menschenfeindlich, sondern vielmehr mit geheimen Kräften der Kontrolle, aber auch des Aufgehobenseins ausgestattet: Niemand geht verloren, man trifft sich immer wieder: der kleine dicke Tourist, der zu später Stunde plötzlich im *Royal Garden* auftaucht, schaut schon zu, als Barbara versucht, den Blumenstand zu fotografieren, Hulot und Barbara laufen einander immer wieder über den Weg, Hulot verpaßt Giffard zwar am Anfang, trifft ihn dann aber doch noch, als er seinen Hund ausführt, der Fahrer des *Royal Garden*-Lieferwagens winkt Hulot bereits zu, als er aus dem *Strand*-Gebäude herauskommt. Am Ende ist man ist erstaunt, dass der Touristenbus doch noch den Kreisverkehr verläßt – allerdings nur, um wieder auf ähnliche Gebäude zuzufahren. Welches Ziel sollte man sich auch setzen, wenn – wie wir es den Plakaten im Reisebüro entnehmen können – alle Orte der Erde einander gleichen, und Paris und London sich nur noch durch rote und grüne Busse unterscheiden? (Abb. 14)

Das Desinteresse an Ökonomie und Zielstrebigkeit, das bereits die Produktionsweise von *PLAY TIME* kennzeichnete, finden wir nicht nur in den Handlungen, oder besser Bewegungen, der Protagonisten, sondern auch in der Gesamtstruktur des Films. Die einzelnen Szenen scheinen sich unendlich viel Zeit zu nehmen, sie sind charakterisiert durch Wiederholungen und durch eine Vielzahl subtiler Perspektivwechsel. Die Länge ist häufig für den Zuschauer kaum vorhersehbar, im Vordergrund steht die Dauer, und die Szenen werden nicht abgeschlossen, sondern hören einfach auf oder verändern sich nach und nach. Wir wissen bald, dass Hulot und Giffard sich immer wieder verfehlen, dass der Kellner, der sich immer mit seiner Frisur beschäftigt, nie ein Essen servieren wird, der *Turbot à la Royale* nie gegessen wird und sind überrascht, als wir den Ersatzteilkellner, den wir auf ewig nach draußen verbannt glaubten, doch irgendwann im Lokal wiederfinden. Es gibt keine Trauer beim Abschied, kein Ende: die Gruppe der Feiernden zerstreut sich, Barbara steigt in den Bus, Hulot geht in Gegenrichtung zum Kreisverkehr ein letztes Mal durchs Bild, Figuren tauchen auf und verschwinden wieder. Dass es keine Sorge um ein Wiederse-

hen gibt, liegt aber auch daran, dass insbesondere die Figur des Hulot nirgends hingehört und dennoch überall zu Hause ist. Die kalte Glas- und Stahlstadt ist bevölkert mit Bekannten, die er immer wieder trifft, die hübsche Frau, für die er sich interessiert, läuft ihm immer wieder in die Arme, bis er sogar mit ihr tanzt; ohne nennenswerte eigene Aktivität fügt sich ihm alles nach den sozialen Regeln eines überschaubar nachbarschaftlichen Wohnviertels. Es wird uns immer wieder gezeigt, dass das moderne Leben offensichtlich weder die Pariser noch die Touristen abschreckt: Ihr Wille zum Paris-Sein dieser Stadt führt dazu, dass sie die Stadt bewohnen und sich aneignen, koste es, was es wolle, oder vielmehr, als ob es gar nichts kostete. Mag das Mobiliar im Restaurant noch so mörderisch sein, mit ein wenig destruktiver Energie macht man es sich im *Separée* gemütlich und feiert einfach weiter. Mag das Essen im Drugstore noch so ungenießbar aussehen und alles in ein giftiges grünes Licht getaucht sein, binnen kurzem entsteht eine Szene wie in jeder typischen Pariser Bar bei Tagesanbruch – und dazu gibt es Pariser Lieder und Akkordeonmusik.

Die Zeit scheint eigenen Regeln zu folgen: der erste Tag geht bald zu Ende, auf ihn folgt eine sehr lange Nacht, und kurz nach dem Morgengrauen legt sich schon wieder die Dämmerung über den Schauplatz. Von den zwei Stunden des Films nimmt der Tag in den Bürogebäuden etwa 40 Minuten in Anspruch, die Nacht im *Royal Garden* etwa eine Stunde und nach dem Morgen des zweiten Tages sinkt die Sonne bereits wieder nach dem kurzen Ausklang der Party im Drugstore und dem Einkauf im Kaufhaus, d.h. nach einer Viertelstunde Filmzeit.

Nacht, Zwielflicht und kühles Licht dominieren große Teile des Films. Tageslicht wie Kunstlicht erscheinen in *PLAY TIME* kühl und bläulich, vor allem deshalb, weil sie sich fast nur in den unterschiedlichen, von Weiß bis Schwarz reichenden Grautönen der Umgebung reflektieren können. Ein Sonnenlicht, bei dem ein warmer Glanz zugelassen wird, gibt es erst am Ende des Films, und nur für kurze Zeit; gelb-rötliches Kunstlicht wird nur minimal zu gezielten Effekten eingesetzt; z.B. wenn sich im Bürogebäude die Fahrstuhl Türen öffnen, oder wenn der futuristische Schrubber unter den Tisch leuchtet. Glanz wird nicht über die Inszenierung von Lichtquellen in einer bewegten Umgebung erzeugt, sondern entsteht hauptsächlich aus der Reflexion durch statische Objekte, durch die spiegelnden Böden, die glänzenden Oberflächen und das viele Glas, wobei Türen und Fenster durchaus auch Bewegung in die Lichtreflexe bringen können. Gerade dieser Effekt der Glasflächen wird aber auch immer wieder zurückgenommen, denn, so schreibt Brent Maddock, um »die zahlreichen Reflexionen zu verhindern, wurden photographische Vergrößerungen an Stelle von Fensterscheiben verwandt, [...] [da] Tati [...] befürchtet [hatte], die Reflexionen

könnten zu verführerisch sein« (Maddock 1993, 105) Glas wird vielmehr häufig in seiner Funktion als unsichtbare Barriere betont: es öffnet der Sicht, was es dem Zugang versperrt.

Diese Zeitlosigkeit des Lichts, seine Indirektheit, sowie der Einsatz von Glas als verwirrendem räumlichem Element, all dies entspricht der Struktur von *PLAY TIME*, die sich der Linearität in Zeit und Raum gegenüber verweigert; es reflektiert aber auch die Tatsache, dass der Film weit entfernt ist von allem, was auch nur an Natur erinnern könnte. So wie Paris auf drei signifikante Embleme reduziert ist, muß sich auch die Natur auf Topfpflanzen, Plastik-, bzw. Neonlampen-Maiglöckchen, vielleicht den Hund noch, beschränken lassen. Statt Lebendigkeit finden wir Stilisierung, sowohl der komischen Attitüden der Personen wie auch ihrer Bewegungen im Raum, die letztlich nirgendwohin führen – eine Wirkung, die sehr stark davon unterstützt wird, dass den Personen nur selten eine eindeutige Stimme und klar erkennbare Rede zugeordnet sind. Parallel zu all diesem verhält sich der Mangel an Farbe: es ist kaum ein Farbfilm vorstellbar, der derartig schwarzweiß ist. Sonnenlicht und Farbe, die Zeichen von Lebendigkeit wären, sind weitgehend ausgegrenzt – dennoch aber gibt es hier eine signifikante Entwicklung: es gibt zunächst nur sehr dezidierte kleine Farbakzente, diese mehren sich jedoch, in seinem Verlauf wird der Film etwas farbiger, und für fast zehn Minuten am Ende scheint der Grauschleier wie aufgehoben. Nachdem es erste Farbeinbrüche im Drugstore gegeben hat, ist das Kaufhaus dann bunt. Wenn auch die Personen immer noch vorwiegend in Schwarz-weiß-grau-Schattierungen auftreten, so dominieren in der Kaufhaus-Dekoration Rottöne, und bei der abschließenden Karussellfahrt im Verkehrskreisel ist alles bunt, der Himmel ist blau. Die letzte Farbe, die man sieht, ist die des gelben Krans, von dem aus die Straßenlampe repariert wird, während sich das Blau des Himmels schon wieder senkt (Abb. 7, 30, 31).

Der erste tatsächliche Farbkontrast wird inszeniert, als Barbara, die weibliche Hauptfigur, das Hotel verläßt, um sich zum Abendvergnügen zu begeben. Dieser Kontrast, nämlich der zwischen grün und rot, ist hier noch schwach und zurückhaltend inszeniert. Aus dem Meer der Grautöne hebt sich Barbaras grünes Kleid ab, das ihr die Hotelbedienstete bringt und das sie von nun an tragen wird. Kurz danach taucht zum ersten Mal die Frau in rot auf, und ich möchte, bevor ich zum Ende komme, ihre Spur weiterverfolgen, bis sie sich auflöst. Sie scheint zu den Touristinnen zu gehören, trägt ein rotes Kleid und roten Haarschmuck, schließt sich bei ihrem ersten Auftritt an die Gruppe auf der Rolltreppe an und wird von jetzt an sporadisch wieder erscheinen, ohne dass sie je eine kontinuierliche Präsenz bekäme. Sie ist vielmehr eine Art Akzent Barbaras, eine Botin und Vermittlerin der Romanze zwischen Barbara und Hulot.

In den sanften Hellgrau-Schattierungen des Hotelzimmers hebt sich das grüne Kleid zunächst kaum ab, die Farbe ist zart, ein Meerjungfrauen-Grün, später, wenn Barbara das Kleid trägt, wird das Grün kräftiger wirken. Die Frau, die parallel zur grüngekleideten Barbara auftritt, trägt ein kräftig-dunkelrotes Kleid und ein rotes Blumengesteck im Haar, das Haar schwarz, ebenso ihre ellenbogenlangen Handschuhe, und sie erscheint und verschwindet so schnell, dass man sich erst bei ihrer Rückkehr wieder daran zu erinnern glaubt. Diese dezent Inszenierung provoziert geradezu das Übersehen-Werden, verweist aber auf die Sprengkraft des Melodramatischen, Rot als der Farbe der Leidenschaft und Grün, wenn es als Gegensatz dazu auftritt, als Farbe des Todes und der schönen Leiche zu inszenieren.

Tati, fern von derlei Exzess, belässt es bei der vagen Implikation eines möglichen Kontrasts und überlässt es dem Zuschauer, darauf einzugehen oder nicht. Mir, die ich in dem vielen Grau nach Farbe suchte und im übrigen den Film sofort dessen verdächtig habe, seine geradezu exzessive Repression irgendwann zu verraten, ist es natürlich sofort aufgefallen. Die beiden Frauen in grün und rot schienen mir mögliche Ausbrüche anzukündigen, und man kann sie in der Tat als Vorboten des Chaos im *Royal Garden*-Restaurant interpretieren. Diesen Charakter haben aber auch die Touristinnen überhaupt, deren exaltierte Hüte, wilden Blumen- und Gemüsebüscheln gleich, von dem Moment an, als sie ihre Hotelzimmer verlassen, definitiv in Opposition zur modernen Eleganz von Glas, Stahl und schicker Abendgarderobe stehen. Auch die Tatsache, dass versucht wird, sie zurückzudrängen – sie werden zunächst nicht ins Lokal hineingelassen – macht sie verdächtig und lässt auf Unordnung hoffen. Sie werden dann in eine Ecke gesteckt, wo sie eine merkwürdige Alliance mit den abgrenzenden Blumenkästen eingehen: sie sind Fremde in dieser Welt, nur Frauen, ohne männliche Begleitung, viele schon etwas älter, und ihre Blumen-Hüte sind die einzige Erinnerung an eine ferne Natur, die es einmal gegeben hatte, bevor in der hermetischen Szenerie von *PLAY TIME* alles sterilisiert wurde.

Sobald sie sich gesetzt haben, nimmt denn auch die Dekonstruktion des *Royal Garden* ihren Lauf, und der Kellner, der kurz darauf als Ersatzteil-Lieferant nach draußen verbannt wird, zerreißt sich die Hose. Hinter ihm sitzt die Frau in rot mit den anderen Frauen am Tisch in der Ecke, kaum sichtbar. Signifikant ist dagegen ihr nächstes Erscheinen: sie hat den Stuhl gewechselt, sitzt jetzt mit dem Rücken zum Restaurant, das rote Kleid und die Blumen stechen heftig aus der blutleeren Szenerie hervor, als der Speisekarten-Ständer in Form eines Kochs wie ein Verletzter durchs Lokal getragen wird. Als die Stimmung im *Royal Garden* bereits erheblich gestiegen ist und die Lage immer unübersichtlicher wird, nähert sich der Film seinem romantischen Höhepunkt. Dieser wird durch

die grelle Inszenierung der Blumenkästen und der altmodischen Hüte der Touristinnen vorbereitet und führt die beiden Frauen in rot und grün zusammen. Zunächst sind die Hüte aus der Nähe erkennbar, und ihre wüsten Farben und Formen sind in der Tat beeindruckend, schwelgend in den Farben rosa, zartrosa, orange, mit Blauakzenten. Dass sie sich so sehr von der stilisierten PLAY TIME-Umgebung abheben, erklärt sich uns sofort, wenn wir hören, dass sich die amerikanischen Laien-Schauspielerinnen ihre Hüte selbst aussuchen durften, während alle anderen Ausstattungsentscheidungen von Tati und seinem Team kontrolliert wurden. 43 Gleichzeitig tritt Hulot ein, auch er ein Wesen aus einer anderen Zeit, verwirrt und ungeordnet in seinen Bewegungen stößt er gegen die Säule, begrüßt aber sogleich einige Bekannte; er scheint nirgendwohin- und überall dazuzugehören. Während ein Herr auf die grüngekleidete Barbara zugeht, um sie zum Tanz aufzufordern, dreht sich die neben ihr sitzende Frau in rot um, begrüßt lebhaft Hulot und geht auf ihn zu. In komplex choreographierten Über-Kreuz-Bewegungen gehen alle vier auf die Tanzfläche zu, die Frau in rot weist die Tanz-Aufforderung eines dritten Herren ab, nimmt sich denjenigen, der ursprünglich mit Barbara tanzen wollte, so dass Barbara nichts anderes übrig bleibt, als mit Hulot zu tanzen. Exaltiert und überdreht im Vergleich zur gelassenen, sehr ruhigen Barbara bringt die Frau in rot Barbara und Hulot zusammen und verweist auf den Abglanz einer Leidenschaft, die es nie geben wird. Die beiden Frauen werden zum Paar durch ihre ausgeschnittenen, metallisch glänzenden Kleider, deren tiefe, satte Farben einen stark betonten Zweiklang bilden, der diese Szene innerhalb des Films als einzigartig markiert. (Abb. 22) Danach wird Barbara Hulot überlassen, der auf ewig gehemmt in seinem ungelenken Körper und seiner Sprachlosigkeit kaum mehr kann, als sie zu begleiten und zurückbleibt als vereinzelter Überrest eines früheren Paris, wie die Blumenfrau und das Bild des Eiffelturms. Barbara muß in ihrem kühlen Grün verharren, und ebenso keusch wie sie angekommen ist, reist sie auch wieder ab. Die Frau in rot dagegen, sei sie auch karikaturhaft überzeichnet, ist eine Gesellschafts-Dame, die – natürlich überspitzt formuliert – in einer Minute dreimal die Herren wechselt. Als der charakteristische hypnotische PLAY TIME-Riff einsetzt, zeigt sich, dass das Tanzpaar Hulot-Barbara bald aufgeben wird, da er zu langsam ist, während die Frau in rot noch lange wild weitertanzte. Als die letzte Explosion die Musik zum Verstummen bringt, ist sie allerdings nicht mehr zu sehen, und nachdem die Touristinnen gegangen sind, verbleibt Barbara als einziger signifikanter Farbakzent. Die Wege der anderen Frau allerdings bleiben unergründlich: als die Amerikanerinnen das Lokal verlassen, kommen zwei ältere Damen wieder zurück, die es sich offensichtlich anders überlegt haben und nicht in den Bus einsteigen wollen. Sie werden begleitet von der Frau

in rot, diesmal kaum erkennbar, im schwarzen Mantel, aber mit den Blüten im Haar und den langen Handschuhen. Überraschend auch ihr nächstes und letztes Erscheinen: nachdem wir sie nicht mehr gesehen haben, tritt sie plötzlich, als Barbara und Hulot auf den Ausgang zugehen, aus der Tür neben der Garderobe heraus und kreuzt das Bild, einer Bediensteten mit einem Besen folgend. Sie ist damit ausgewiesen als eine ephemere Erscheinung, der genauso wenig oder viel Gewicht zukommt, wie allem anderen, das in *PLAY TIME* vorbeigetrieben wird. Das ständige Kommen und Gehen läßt auch die Vorstellung der Liebe nur flüchtig aufscheinen. Sie ist dem Paar Barbara-Hulot zugeordnet und scheint in gewisser Weise zum Blühen zu kommen, als die beiden im Kaufhaus mit den vielen Rot-Akzenten zusammen sind. Sie setzt sich aber in keinerlei Realität um und bleibt so folgenlos wie alles andere in diesem Film. Was es jenseits dieser metaphorischen Funktion mit der Frau in rot auf sich hat, werden wir nie erfahren. Was ereignete sich, bevor sie wieder ins Lokal zurückkehrt? Was macht sie mit der Bediensteten und dem Besen? Wo ist sie am Ende, warum reist sie nicht ab? Dies bleibt so ungewiß wie das weitere Schicksal Hulots, der irgendwann unauffällig ein letztes Mal durchs Bild geht. Irgendwann kreuzen sich ihre Wege vielleicht wieder, nur Barbara hat definitiv den Schauplatz verlassen und begibt sich woanders hin, auch wenn es dort wahrscheinlich genauso aussieht wie hier.

01► Übersetzung dieses Zitats und aller folgenden aus Bellos: Heike Klippel.

02► Nicht umsonst wird diese Farbkombination z.B. von Pedro Almodovar benutzt, um einen ekstatischen Auftritt der sexualisierten, todbringenden und lebensrettenden Mutterfigur in *Tacones Lejanos* (High Heels, Spanien 1991) zu inszenieren.

03► »Die amerikanischen Touristinnen haben sich ihre blumengeschmückten Hüte selbst ausgesucht. Diese offenkundige Besonderheit wirkt umso überraschender, da sonst die räumliche Ausstattung wirklich haargenau dem entspricht, was es an modernstem auf dem Markt gibt«. Bloesch, Jean-Daniel: Fiche Filmographique Nr. 237 (undatiert), S. 6, zitiert nach: Nabakowski 1995, 242.

Literatur

Bellos, David (1999) Tati. His Life and Art. London: Harvill Press.

Maddock, Brent (1993) Die Filme von Jacques Tati. München: Wilhelm Heyne Verlag.

Nabakowski, Gisind (1995) Bildtheoretische Betrachtungen zu einer Kunstfigur: Jacques Tatis Lifestyle-, Urbanismus- und Designkritik der 50/60/70er Jahre. Diss. Lüneburg: Universität Lüneburg.

PLAY TIME – PLAY GENDER

SUBVERSIVE UNMÄNNLICHKEIT UND IHR SCHÖNSTES SPIELZEUG: DAS KINO

PLAY TIME von Jacques Tati spielt mit der Zeit – der Realzeit und der kinemato-graphischen Zeit. Da die Zeit als vierte Dimension alle drei anderen Dimensio-nen in sich birgt, geht es in diesem Film auch um Linie, Fläche und Raum. Dies geschieht ganz im Koordinatensystem der »Modern Times«, operiert aber völ-lig anders als der gleichnamige Film von Charlie Chaplin. ◀ Ort des Geschehens ist ein konstruktivistisches Paris, das Ende der 60er Jahre noch Zukunft war, heute – nach der Postmoderne – in seinem Purismus aber schon Archäologie unserer eigenen Gegenwart ist. In diesem ganz aus Glasarchitekturen gebau-ten Paris, das auch Chicago oder Tokio heißen könnte, herrscht die Diktatur der Linearität, der Flächen im rechten Winkel und der kubischen Gegenstände und Räume. Die Menschen sollen hier in die Funktionale der Moderne einge-passt werden. Dass bei einigen der Prozess noch unabgeschlossen ist, andere schon völlig überangepasst sind und einzelne bereits mit den Funktionen der Moderne spielen und sie damit ad absurdum führen, davon handelt Tatis PLAY TIME. Er durchkreuzt gelebte, in den Körpern und deren Motorik mitgebrach-te Gewohnheiten der Vergangenheit mit der vorweggenommenen utopischen Verkörperung absoluter Konformität. Aus dieser Reibung zieht er seine komi-schen Funken.

Die Gegenwart, in der Tati seinen Film ansiedelt, ist dabei eine Durchgangssta-tion mit Wartehalle wie alle seine Architekturen: der Flughafen, das Büro, das Kaufhaus. Der Aplomb, mit dem die Moderne in der Epoche zwischen erstem und zweitem Weltkrieg als neues Zeitalter, als radikaler zeitlicher Umschlag, auftrat, wird in den kommerzialisierten Modernismen der Fünfziger und Sech-ziger – in denen sich der Film Tatis mit seinem ultramodernen Dekor situiert – als Passage sichtbar, die von einem Anachronismus zum anderen führt. Un-zeitgemäß ist alles in diesem Film, weil er den Zeitgeist demonstrativ zeigt, ihn aber nicht als Direktive anerkennt, ihn vielmehr spöttisch vorführt wie eine Zirkusnummer. Der Zeitgeist ist bei Tati nicht perfekte Erfüllung des Al-lerneuesten, sondern raumzeitliche Zone der Übergangs, Bühne von Missver-ständnissen und Fehlleistungen, Stein des Anstoßes für die Menschen, die sich mit ihm konfrontiert sehen. Die modernistische Studiostadt Tativille ist das

gebaute Pendant dieser Zone, in der Voreiliges und Antiquiertes sich austauschen wie in einer gläsernen Drehtür, bis man bald nicht mehr weiß, was vorher und nachher, altmodisches Relikt oder zukunftsweisendes Fanal ist.

PLAY TIME spielt aber nicht nur mit Raum und Zeit. Der Film spielt auch mit Figuren von Männlichkeit und Weiblichkeit. Diese werden nicht zuletzt durch ihr Verhältnis zu den Räumen der Moderne charakterisiert, in der Art und Weise, wie sie sich in ihnen bewegen, welchen Interessen sie in ihnen nachgehen und wie sie sich in diese einpassen, diese uminterpretieren oder zerstören.

Auf der Seite der Weiblichkeit sehen wir uns einem Kollektiv gegenüber, genauer gesagt einer Gruppe amerikanischer Touristinnen, die im hypermodernen Flughafen von Paris ankommt und von dort im Bus in ihr modernes Hotel gebracht wird. Es schließt sich der Besuch einer Ausstellung neuester Haushaltstechnik und am Abend eines neu eröffneten Restaurants *The Royal Garden* an. Die Damen sind als Vertreterinnen des Landes der unbegrenzten Möglichkeiten Trägerinnen des Zeitgeistes schlechthin. Ihnen kann man nichts wirklich Neues vormachen. Sie bringen das Neueste vielmehr als Monokultur immer schon mit und sehen die Welt lediglich als deren Verlängerung. Sie merken daher – mit einer Ausnahme – nicht, dass ihre Bildungsreise im hermetischen Gehäuse bleibt, in einer Stadt mit unsichtbaren, weil gläsernen Wänden, auf denen die Referenzen auf das »alte Paris« nur noch als Plakat eines Reisebüros und in den Spiegelungen der gläsernen Türen aufscheinen. Auch die Stationen ihrer Bildungsreise sind modern, das Museum ist durch das Kaufhaus, das Theater durch den Nightclub ersetzt. Und dennoch passen sie sich nicht ganz ein in das neue Ambiente, haben sie ein winziges Potenzial der Irritation. Als »Herde« sind sie potenziell unübersichtlich für ihren Reiseleiter. Er muss ihren Bewegungsfluss kanalisieren, sie ständig durchzählen, sie zum Anschluss an die restliche Gruppe ermahnen. Denn sie schauen sich ihre Umgebung offensiv an, sind auf Sightseeingtour. Obwohl sie nur das sehen, was sie schon kennen, hoffen sie auf die Überraschung, die den Parisbesuch einzigartig machen soll. Dass dies die Entdeckung eines Staubsaugers mit aufmontierter Beleuchtung für die dunklen Zimmerecken ihres amerikanischen Heims sein wird, ist dabei gleich. Er wird ihr Souvenir von Paris sein. Der schweifende Blick der Amerikanerinnen ist also neben ihrer Bewegung ebenfalls etwas, das kanalisiert werden muss: und zwar in den Konsum.

Darüber hinaus aber sind die Touristinnen diejenigen, die Farbe in die Monochromie von Tativille bringen. Der Regisseur hat seine moderne Stadt nämlich zunächst in ein anämisches Schwarz-Weiß-Beige getaucht, in die blassen Töne von Glas, Chrom und Beton. Nur ein Fleurope-Blumenstand am Flughafen oder der durchs Bild getragene Dahlien- und Gladiolenstrauß geben dem sterilen

Ambiente einen farbigen Akzent. Sie können sich aber gegenüber ihrem Umfeld nicht durchsetzen. Als hätte die modernistische Umgebung alle Lebendigkeit vampiristisch aus ihnen gezogen, sehen sogar die flammendroten Blumen aus wie die Plastik- oder Keramikgebinde auf mediterranen Friedhöfen. Anders bei den Amerikanerinnen. Sie brechen massiv in die Dezenz der farblichen Grauwerte ein wie bunte Knaller. Sind sie bei ihrer Ankunft noch in relativ gedeckten Farben gekleidet – mit Ausnahme einer Leading Lady und zwei weiblichen »Schlusslichtern« der Gruppe, die eine rote Blume am Hut tragen –, so rücken sie zum Restaurantbesuch mit abenteuerlichen Kostümen und Hüten an. Ihren Kopfputz bekronen Kunstblumengebinde, die ein französischer Kellner fürsorglich mit Champagner zu gießen scheint, als er den angeheiterten Damen nachschenkt: eine wirklich Pariserische Erfahrung für die Amerikanerinnen.

Gegenüber der Weiblichkeit im Pulk dominiert auf der Seite der Männlichkeit die Einzelfigur. Sie geht immer einem Geschäft nach, hat selbst eine Funktion innerhalb des funktionalen Raums. Neben dem Schwall Touristinnen betritt ein prominenter Politiker oder Industrieller, »Monsieur le Président«, den Flughafen und strebt, ohne rechts und links zu schauen, unter Blitzlichtgewitter seinem Wagen zu. Oder ein Militär bewegt sich auf dem Flughafen ohne Not im rechten Winkel, als sei er auf dem Exerzierplatz, bis endlich sein Adjutant auftaucht und er ihm in zackigen Bewegungen Befehl erteilen kann. Und der leitende Angestellte eines Bürohauskomplexes durchmisst zielgerichtet, mit einem akustischem Stakkato seiner genagelten Sohlen, die gewienerten Endlosflure des Gebäudes. Die männlichen Figuren sind zudem durchgehend im Anzug. Deren Chromatik und Passform fügt sich nahtlos in diejenige ihrer Umgebung ein. Wie Schachfiguren bewegen sie sich daher auf den rektangulären Spielfeldern der Architektur. Perfektion heißt hier Unterwerfung unter die Funktion. Sie wird sichtbar durch die körperliche Einpassung in das Lineament, die Flächigkeit, den Kubus des Raumes. Tati hat die männlichen Figuren deshalb an einigen Stellen sogar zu Schablonen werden lassen, die sich – erstarrt und vollends identitätslos – im Hintergrund mit den Kulissen von Tativille ein beiläufiges Stelldichein geben. Mehr männliche als weibliche Figuren in seinem Film sind daher Stereotypen. Bestenfalls sind die aktiven Spielfiguren – ob männlich oder weiblich – Typen, die in vielsagenden Kostümen und eigenwilligen Körpermotoriken die Vorstellung vom modernen Menschen variieren.

Wie aber passt Jacques Tatis filmisches Alter Ego, Monsieur Hulot, in dieses Gefüge der Geschlechter? Gar nicht, oder nur bedingt. Er ist zwar ein Monsieur, und aus den früheren Filmen, aus denen er zu *PLAY TIME* hinübergewechselt hat, bringt er den Hang zu angedeuteten, zarten Romanzen mit weiblichen

Figuren mit. Zu einem »richtigen« Mann macht ihn das jedoch keineswegs, schon gar nicht im Zeitalter des Modernismus und im Raumschiff von Tativille. Seine Gestalt und seine Motorik widerstreben der Funktionshörigkeit, mit der sich die männlich sozialisierten Körper in die realen und imaginären Architekturen einpassen. Überschlank und überlang, mit Hochwasserhosen und zu kurzem Mantel und den charakteristischen Attributen von Rautensocke, Pfeife und leicht verdrücktem Hut, ist er von Kopf bis Fuß ein Misfit im normierten Alltag der agilen Angestellten im korrekten Anzug und der adretten Damen mit Hochfrisur und Etuikleid. Seine Körperbewegungen wirken alles andere als beherrscht. Mit schlaksigem Schlendern und zugleich federndem, wippendem Schritt, mit abrupten Kehrtwendungen und vogelartigem Vorstoß des Kopfes erkundet er flanierend seine gläserne, technizistische Umwelt. Staunen im Blick, lässt er sich überraschen – was oftmals gelingt, ihn aber keineswegs beunruhigt. Der Flaneur jedoch hat in der Stadt der Funktionalen nichts zu suchen, wohl aber viel zu finden: all die Absurditäten nämlich, die sie hervorbringt, einschließlich merkwürdiger Verhaltensweisen der Menschen.

Das Zusammentreffen von Hulot und den anderen Besuchern und Bewohnern Tativilles steht deshalb unter dem Stern der Verfehlung: Entweder verpassen sie sich oder es kommt zum Zusammenstoß. Das macht Hulot singulär, er sitzt zwischen allen Stühlen. Dadurch eröffnet er im hermetischen Kosmos der Moderne jedoch einen neuen Raum, so klein er auch sein mag. Diesen Zwischenraum markiert er durch seinen Körper. Der sperrt sich nicht nur gegenüber der Funktionsarchitektur, sondern lässt diese ihrerseits aus den Fugen geraten. So gewinnt Hulot nie Übersicht über die labyrinthischen Bürogehäuse, verliert sich in Aufzügen und zwischen Glaswänden, rutscht aus, wenn immer ihm eine Situation unangenehm wird, auch ohne physische Ursache. Gleichzeitig aber lässt er Glastüren zu Bruch gehen und ganze Innendekorationen von der Decke purzeln, wenn er sie nur vorsichtig zu berühren scheint. Dabei rennt er keineswegs gegen seine Umgebung an, vielmehr sind sein berühmtes seitliches Knie-Einknicken, das die Schweben zwischen elegantem Slalom und körperlichem Zusammenbruch hält, und der brusche Ausfallschritt, mit dem er Situationen zu retten sucht, zumeist aber eine Kettenreaktion von Katastrophen auslöst, spontane Motoriken des Ausweichens oder der Wiedergutmachung. Die S-Kurve oder der Mäander sind Hulots Fortbewegungsmuster, nicht jedoch die gerade Linie oder der rechte Winkel. Und nicht Zielgerichtetheit und physische Selbstbeherrschung bestimmen seine Motorik, sondern ein ungerichtetes Suchen, dessen Gegenstand diffus bleibt, und ein schlafwandlerischer Umgang mit allem, was ihm dabei zustößt. Während der Pulk der amerikanischen Touristinnen außengelinkt und programmatisch von Ereignis zu Ereignis, von

»Site« zu »Site«, eilt, tut Hulot dies aus einem inneren Antrieb heraus und unsystematisch. Und während die Geschäftsmänner ein Ziel vor Augen haben und ihre Körper bereits der Logik der Funktion unterworfen haben, bewegt sich Hulot explorativ in seiner Umgebung und interpretiert sie dabei um.

Zwei männliche Antipoden gibt es zur unmännlichen Figur Hulots. Der eine ist Monsieur Giffard, der leitende Angestellte, den er im Bürohochhaus zu treffen versucht. Dies gelingt jedoch nur kurz und ergebnislos, weil sich beide sogleich wieder verlieren. Sie verlieren sich zwar nicht unbedingt aus den Augen, weil sie durch die vielen Glasscheiben und die einsehbaren Büroeinheiten einander immer wieder ansichtig werden und aufeinander zustreben, wohl aber als physisches Gegenüber, weil sie im letzten Moment immer wieder von einer Glasscheibe getrennt oder durch eine Spiegelung des anderen getäuscht werden. Der zweite Antipode ist ein amerikanischer Geschäftsmann, der im gläsernen Vorzimmer ebenfalls auf Monsieur Giffard wartet und größeres Glück beim Meeting hat. Die Art und Weise, wie sie sich ein und denselben Raum zueigen machen, sich in ihm platzieren und mit sich, den Dingen und miteinander umgehen, spielt besonders schön den Gegensatz von moderner Männlichkeit und sperriger Unmännlichkeit in *PLAY TIME* aus (Abb. 6).

Das Aufeinandertreffen der beiden Figuren ist wie in einem überdimensionierten Reagenzglas inszeniert. Anfangs von außen gesehen, lässt uns der ohrenbetäubende Straßenlärm diesen Inkubationsraum wie ein stilles Terrarium erscheinen, wie eine gänzlich andere, stumme Welt. Befinden wir uns innen, dringt wiederum kein Laut von außen herein, so dass sich die Geräusche wie durch einen Verstärker vor dem Hintergrund absoluter klanglicher Leere entfalten. Die Töne werden so zu bedeutsamen Mitspielern, da die beiden Protagonisten – wie bei Tati oftmals üblich – keine Worte wechseln. Hulot betritt als erster den gläsernen Kubus, dessen Wände mit monumentalen Porträts der »Konzerngründer« bestückt sind und in dem, im rechten Winkel verteilt, schwarze quadratische Ledersessel stehen. Hulot erobert sich das Terrain vorsichtig durch den Tastsinn, drückt die Polster der Möbel und beobachtet erstaunt, wie sich die Dellen und Kanten mit einer Art Seufzton oder »Plopp« wieder von selbst in Form bringen: Sie erscheinen wie müde Verkörperungen eines allgegenwärtigen Diktats des »Haltung bewahren«. Hulot lässt sich erst auf dem einen, dann auf dem anderen Sessel nieder und wird dabei vom Eintreten Monsieur Giffards überrascht, während er in einer akrobatischen Körperverrenkung den unteren Teil seines Sitzmöbels genauer zu inspizieren scheint. Der amerikanische Geschäftsmann setzt sich ebenfalls auf einen der Sessel, ohne ihm jedoch eines Blicks zu würdigen, kennt er doch exakt dessen Funktion und Komfort.

Beim Niedersetzen macht der Lederstuhl das Geräusch eines Furzes. Im selben Moment erhebt sich Hulot, um den Nachbarn zu grüßen, produziert dabei dasselbe Geräusch, und beide Männer lassen sich befriedigt über die gelungene Kommunikation wieder nieder. Der Geschäftsmann legt routinemäßig seine Aktentasche auf die Knie, öffnet den Reißverschluss, holt Kugelschreiber und Papier heraus, beginnt nachzudenken, macht dann ein, zwei Notizen und packt alles wieder ein. Die Handlung ist banal, der Effekt jedoch groß. Wir bekommen eine Einkörpersymphonie in einem Akt zu sehen und zu hören, und das auf kleinstem Raum: im Carrée eines quadratischen Bürovorzimmerstuhls. Der Akteur hat Rumpf und Extremitäten so in rechte Winkel zueinander gebracht, dass er wie eine Doppelung des Stuhls, bloß noch steifer als dieser, fungiert: zwei Dinge – ein Sitzgerät und ein Mensch – scheinen hier wie Passepartout und Bild ineinandergefügt. Die Motorik des Geschäftsmannes ist entsprechend kantig: wie ein Roboter hebt und senkt er den Arm, fährt sich in einer Geste des Nachdenkens an die Schläfe, klopft sich imaginären Staub aus dem Hosenbein, schreibt einen Satz und attackiert dann das Geschriebene mit drei Punkten, als durchstoße er das Papier, bevor das Blatt ins planimetrische Format der Aktentasche zurückwandert. Die Mechanik seiner Gesten gewinnt aber erst durch den Ton die Qualität eines vollkommen verselbständigten Handelns: Das Geräusch des Reißverschlusses, das Knallen der Hand auf dem Hosenstoff, das Kratzen des Stifts und die Punktierung des Blattes schneiden wie scharfe akustische Messer in die Stille des Glashauses. Die gleichförmige Körperbewegung diktiert den Rhythmus dazu und so entsteht ein raffiniertes brutistisches Tonstück (vgl. Glasmeier 1994, 34f.). Der Körper spricht so mithilfe der Dinge, die ihm zugleich Prothese und Prokrustesbett sind. Er spricht aber nicht in Worten, sondern in Lauten. Auf dieser Ebene gelingt der Übertrag zwischen Hulot und dem Geschäftsmann, obwohl Hulot mit seiner geflätzten, ausgestreckten, verqueren Motorik die Grenzen des ihm zugestandenen Raums, des Sessels, weit und ungeordnet überragt und seine Attribute wie der Regenschirm keinerlei Funktion haben, sondern eher wie eine zusätzliche Extremität im Wirrwarr der Körperglieder als weitere Störfaktoren mitspielen. Die Verständigung ohne Worte ist aber keine im eigentlichen Sinn. Denn der Laut ist semantisch leer: ein Seufzer, ein Furz. Zudem ist ununterscheidbar, ob das Ding oder der Mensch hier den Ton angeben. Es ist außerdem ein körpermechanisch produzierter Laut, der im Nachbarstuhl lediglich sein eigenes Echo hervorbringt, indem er dort dieselbe taylorisierte Begrüßungsmotorik auslöst. Gerät und Körper, Mensch und Mitmensch, sind zu einer Kommunikationsmaschine auf niedrigstem semantischem Niveau zusammengeschweißt.

Und doch gibt es eine Botschaft. Sie unterliegt nicht nur dem »Dialog« der zwei vermeintlichen Geschäftsleute im Glaskubus, sondern auch allen übrigen Kakophonien, von denen *PLAY TIME* so überreich ist. Diese Botschaft lautet: Geräusch und Echo produzieren ein Verhältnis von Gleich zu Gleich. Tati bietet uns hier ein witziges Paradebeispiel dessen, was man modernen Minimalkonsens nennt. Dieser Minimalkonsens ist in einem absolut reduzierten Raum, für eine kurze Zeit, versöhnlich, weil er ein Gleichgewicht und eine Verbindung schafft.⁴² Er findet jedoch seine Grenze mit jeder Schachfigur, die von außen hinzutritt, den Raum durchlässig macht für die Hierarchisierungen der äußeren Makrostruktur.

Als der ersehnte Monsieur Giffard erscheint, übersieht er Hulot, da dieser nicht die richtigen Gesten parat hat, und wendet sich ausschließlich dem smarten Geschäftsmann zu. So verlieren sich Giffard und Hulot erneut und finden einander erst zufällig, des Nachts, in der Nähe des Appartmenthauses von Monsieur Giffard, wieder, als dieser seinen kleinen Hund auf einem schmalen, akkurat geschnittenen Rasenstreifen zwischen Hochhaus und Straße Gassi führt und zufällig der Eröffnung des *Royal Garden*-Restaurants zusieht. In Hemdsärmeln und Hosenträgern hat er alles abgelegt, was ihn zuvor so geschäftsmäßig männlich machte. Ein Pantoffelheld führt hier sein domestiziertes Alter Ego spazieren, einmal am Tag und im Dunkeln. Die herzliche Umarmung von Hulot und Giffard zeigt, dass auch hier zwei Gleiche einander getroffen haben. Diesmal ist es jedoch nicht der Minimalkonsens einer technizistischen Prothesenwelt, der sie verbindet, sondern derjenige abgelegter Männlichkeit. Das ist ungleich herzerwärmender als die erste Begegnung und bildet nach einem kurzen Intermezzo den Übergang zum zweiten Teil des Films.

Der spielt im *Royal Garden*-Restaurant, in das nicht nur Hulot hineingespült wird, sondern in das es auch die Schickeria der gläsernen Trabantenstadt und den Pulk der amerikanischen Touristinnen zieht. Das Restaurant gibt sich ganz auf dem modernistischen Niveau, das seine Klientel erwartet, einzig: es ist noch nicht ganz fertig gebaut. Die Besucher sind zu früh da, oder man könnte auch sagen, die Architekten und Bauleute sind zu spät dran. Jedenfalls ist es ein Ort, an dem sich wie im Makrokosmos von Tativille die zeitlichen Schienen durchkreuzen. Das *Royal Garden* möchte zwar mit der Perfektion der Moderne aufwarten, ist selbst jedoch imprägniert mit dem Signum des noch Unzulänglichen. Die Farbe an den Wänden ist noch frisch, der Fliesenboden der Tanzfläche noch nicht vollständig verlegt, die Durchreiche von der Küche zu klein für die ausladenden Speisenplatten. Die Unfertigkeit des Restaurants bringt zwei Handlungs- und Verhaltensweisen seiner Besucher und Sachwalter hervor: Gelungene Improvisation und menschliches Versagen.

Während die Kellner die Fassade wahren und den Gästen vorgaukeln, sie befänden sich in einem gut geölten, hochmodernen Betrieb, arbeiten die Hilfskellner und Arbeiter weiter an den letzten Details: Rasch wird das Packpapier vom Eingangsteppich gerollt, geduckt hinter den Blumenkästen werden noch letzte Kabel verlegt, heimlich – aber mit sichtbarem Effekt – wird die Heißluftanlage auf Kühlung umgepolt. Doch die Fassade kann nicht halten, was sie verspricht: nämlich moderne Funktionalität. Die Unzulänglichkeit der Dinge und die Improvisation der Kellner kippt bald in den Aufstand der Dinge und die Anarchie des Personals. Die lockere Fliese klebt sich an die Ferse des Oberkellners. Als kleinstes Planquadrat entzieht sie sich ihrer funktionalen Nachbarschaft neben anderen Planquadraten und schlüpft in eine komische Rolle: Als neue Sohle macht die Fliese den lackierten Schuh des Obers zum tollpatschigen Entenfuß. Derselbe Oberkellner, der sich gerne zwischen seinen Auftritten hinter den Kulissen einen Schluck Hauswein genehmigt, wird als Täter entlarvt, als der Chef – misstrauisch geworden – den Flaschenhals mit Ruß bedeckt und sein erster Mann am Ort mit einem schwarzen Kreis um die Lippen, einem geschminkten Schmollmund gleich, durch die Gegend läuft.

Auch das Mobiliar erweist seinem Namen alle Ehre: es macht sich selbständig. Die metallenen Stuhllehnen in Krönchenform drücken ihre frische Farbe tief in die Jacketts und Rückendekolletés der Gäste und hinterlassen dort unbeachtet blutrote Spuren. Die Glastür zerbricht nach einem Hin und Her zwischen Hulot und seinem Freund, dem Portier, in tausend Stücke. Und die Deckendekoration aus Holz und Kunstblumen stürzt wie eine Ziehharmonika herunter, als Hulot eine künstliche Apfelsine vom paradiesischen Gebinde pflücken will. Dinge und Menschen werden so aus ihrer engen Funktion befreit und anderen, improvisierten, anarchischen Möglichkeiten zugeführt: Der übriggebliebene Handgriff der zerschellten Glastür dient dem Portier nun als Schale für's Trinkgeld, die Jalousie der herunterhängenden Dekoration wird zum Paravent, hinter den sich ein exklusives Grüppchen – geführt von einem lauten, freigebigen Amerikaner – ausgelassen zurückzieht, und die Brandzeichen der Stuhllehnen werden zu krönenden Eintrittsbillets, die allein Zutritt zu dieser Urhütte inmitten des demontierten Restaurants gewähren.

Das Dysfunktionale bringt so die geheimen Zeichen des Funktionalitätswahns und die darin unaufgehobenen geheimen Wünsche der Menschen an die Oberfläche: Ein immer dichter werdendes Szenario der architektonischen Unordnung und der überbordenden Körpermotorik bricht sich in dieser langen Sequenz Bahn: Am Ende tanzen alle ekstatisch in konvulsivischen Bewegungen zunächst zu harten Jazzrhythmen, dann zu Swingmusik und schließlich zum Gesang einer Chanteuse.

Mit der Anarchie der Dinge und Menschen haben sich so Aspekte einer gänzlich anderen Zeit und eines gänzlich anderen Ortes eingeschlichen. Das Paris jenseits der Glasstadt mit seiner Volkskultur der Markthallen und Vaudevilles, für das nicht zuletzt das Chanson à la Edith Piaf einstand, hat sich als Humus der gläsernen Stadt Durchbruch verschafft; ein Ort also, der geografisch in Wirklichkeit nur einen Steinwurf von Tativille entfernt ist, in den Köpfen der Besucher des *Royal Garden* aber auf dem Mars liegt. Und zwei Begegnungsformen der Menschen drücken sich in diesem Chaos aus, die gar nichts mehr mit den Ordnungsprinzipien des rechten Winkels und der Berechenbarkeit zu tun haben: die der möglichen Orgie und die der möglichen Liebe.

Denn inmitten des Tumultes finden sich Monsieur Hulot und Barbara, eine junge Amerikanerin, die in der Touristinnengruppe von Beginn an aus dem Rahmen fällt. Die junge Frau sticht als freundlich-schüchterne Besucherin heraus, sie beteiligt sich nicht am Geschnatter, trägt keine Plastikblumen auf dem Hut und schaut nicht mit blindem Modernismus in die Welt, sondern sucht nach dem »alten« Paris, das – wie wir wissen – natürlich auch nur eine Postkartenimagination ist. Sie sieht daher auf der Straße vor den Glashäusern den Blumenstand mit der alten Frau im Kopftuch, sie wünscht sich richtige Blumen und möchte den Eiffelturm und Sacré Coeur leibhaftig sehen. Und weil ihre Aufmerksamkeit nicht auf die Fertigpackungen des Modernismus gerichtet sind, fällt ihr auch Monsieur Hulot ins Auge, denn er ist Vertreter jener anderen Zeit und jenes anderen Körpergedächtnisses, dessen Motorik altmodisch ist und nicht ins Gesamtbild von Tativille passt. ◀3

Beide scheren so aus der Blick- und Bewegungsstruktur ihrer GeschlechtsgegnossInnen aus. Das stattet sie weniger mit den Insignien des Individuellen aus, sondern macht sie eher zu Antitypen. Als solche gewinnen sie im Lauf des Films gemeinsames Terrain. Es ist jene erwähnte raumzeitliche Zone der Dysfunktionalität, die sich wie ein Spalt in der Hermetik des Modernismus auftut. Dort – am anachronistischen Blumenstand oder im demontierten *Royal Garden*, wo die Gesetze des rechten Winkels und der Funktionalität für eine gewisse Zeit ausgesetzt sind – kreuzen sich ihre Blicke, finden sie zusammen und gehen ein Stück gemeinsam weiter, um sich dann wieder zu verlieren. Im *Royal Garden* treffen sie auf dem Gang zur Tanzfläche, dann im Separée des zusammengekrachten Dekors aufeinander. Von dort aus wird Barbara ans Piano auf der Bühne gebeten, wo sie gemeinsam mit Hulot das musikalische Blatt ins Romantische des Pariser Chansons wendet. Dann verlassen sie gemeinsam das Restaurant und flanieren in der Morgendämmerung durch die Straßen, bis der Tag anbricht.

Bevor die junge Frau wieder abreisen muss, will Hulot ihr etwas schenken und eilt mit ihr in ein Kaufhaus. Wir wissen jedoch, dass er dieser Großmaschine nicht gewachsen ist. Er bleibt zunächst zwischen Kochtopfstielen, die er für ein Drehkreuz hält, stecken, wird dann hinter zwei robusten Damen an der Kasse aufgehalten und kann seiner Angebeteten das Präsent nur noch indirekt zukommen lassen – durch einen Boten, der sein jüngerer Double sein könnte. Bei der Fahrt zum Flughafen sehen wir, dass die junge Frau einen Strauß Maiglöckchen in Händen hält und ein Kopftuch, auf dem die Sehenswürdigkeiten des alten Paris aufgedruckt sind. Sie wird Erinnerungen mitnehmen von Dingen, die sie nie gesehen hat, und von jetzt an auch die Straßenlaternen im Licht einer romantischen Naturwahrnehmung sehen: als überdimensionierte Maiglöckchen.

Die Verlustanzeige, die Tati hier in Bezug auf das romantische Verhältnis von Mann und Frau macht, ist eine lakonische. Sie ist zweischneidig wie der ganze Film, weil sie allegorisch vorgeht. Die junge Frau ist Verkörperung eines Liebesobjekts, das es nicht mehr gibt oder bald nicht mehr geben wird, und Monsieur Hulot ist der Nachhall des romantisch Liebenden, dem sein Gegenstand vom Vehikel der modernen Zeit entführt wird. Wenn ihre Bildungsreise der jungen Frau daher einen Blumenstrauß in den Schoß legt, hat sie zwar mehr erlebt als ihre Mitbesucherinnen. Tati zeigt uns ihre neue Sicht auf die technisierte Welt zugleich aber auch als allegorische Falle. Ihre romantisierende Wahrnehmung der Laternen von Tativille als Maiglöckchen kann sich schnell ins Gegenteil verkehren und sie in jedem Maiglöckchen eine kleine Laterne sehen lassen. Auch optisch werden wir dieser Entzauberung gewahr, wenn wir merken, dass sie lediglich einen Kunstblumenstrauß in Händen hält. Die Naturalisierung und Vermenschlichung des Funktionalismus wird bei Tati so zugleich als humanes Versprechen und Gefahr der Verkennung deutlich. Das macht die Klugheit von *PLAY TIME* aus. Der Film verspricht nicht, dass Utopie oder Nostalgie einzulösen sind. Aber er zeigt beide gleichwohl als Prozesse von großer Wirkungsmacht, und über dieses Potenzial spricht Tatis Film nicht nur allegorisch, sondern auch selbstreferenziell.

Denn *PLAY TIME* spielt nicht nur mit Männlichkeit, Unmännlichkeit und Weiblichkeit, sondern auch mit sich selbst als Kino. Der Film zeigt seine eigene Macht, utopische und nostalgische Welten zu entfalten. Zum einen hält er durch die offensive Dissoziation von Ton und Bild, von Farbe und Gegenstand, von Licht und Raum oder Objekt die filmische Konstruktionsebene von *PLAY TIME* für uns stets präsent.◀4 Zum anderen thematisiert Tati seinen eigenen filmischen Prozess auch auf der narrativen Ebene, etwa wenn der fotografische Apparat, der Fernseher oder die Kinoleinwand als Mitakteure ins Bild treten. Beide Formen

der Selbstreferenzialität setzt er dabei zu den männlichen und weiblichen Protagonisten sowie zu Monsieur Hulot in ein sehr genaues Verhältnis. Die weiblichen Figuren treten in diesem Kontext immer in der Rolle der Zuschauerinnen oder der Bildobjekte auf – mit Ausnahme von Barbara. Die Männer bedienen hingegen die Aufnahmeapparaturen, sie bestimmen das Bild, seine Kadrierung, seinen Ausschnitt und entziehen sich dem Status als Bild – mit Ausnahme von Monsieur Hulot.

So versucht die junge Frau auch als Bildproduzentin aus der Reihe der anderen Amerikanerinnen zu tanzen. Einmal bleibt sie zurück, um jene Blumenfrau und ihren Stand zu fotografieren, die sonst niemandem auffallen (Abb. 8). Ihr Fotoapparat verstärkt die Konnotation der bewusst Blickenden und markiert den Unterschied zu ihren Gefährtinnen. Ihre Kamera ist von der Größe her bescheiden, und sie benutzt sie sehr unauffällig oder beiläufig, als wolle sie ihre Umgebung damit nicht stören. Das Fotografieren führt sie auch zur Unterhaltung mit der alten Dame, sie bittet diese, sich zu positionieren, muss die Sprachbarriere mit Gesten und einem liebenswürdigen Lächeln überbrücken. Das ist eine andere, komplexere Konversation als diejenige zwischen Hulot und dem Geschäftsmann im Glaskasten. Dennoch oder gerade deshalb muss sie scheitern oder besser: sich ihres Scheiterns bewusst werden. Immer wieder drängt sich das Straßenleben ins Bild: ein Geschäftsmann, ein höflicher Japaner, zwei Jugendliche im Elvis-Look. Der technische Apparat entpuppt sich als zu träge, er kann das erwartete und zugleich nostalgische Idealbild nicht festhalten und er vermag nicht, das Störende der modernen Gegenwart aus dem Kader zu lassen.

Die Unvereinbarkeit des Blicks der jungen Frau und der Maschine wird dadurch deutlich. Da kommt ihr junger Landsmann in Gestalt eines amerikanischen Soldaten in Ausgehuniform und zeigt ihr, wie man's richtig macht. Mit lautem, bestimmtem Ton nötigt er die junge Frau, sich neben die Blumenverkäuferin zu stellen und die Kamera hinter dem Rücken zu verstecken. Dann bittet er beide um ein *Keep Smiling*. Mit raschen präzisen Bewegungen tritt er zurück und hat sein Bild im Kasten.◀5 Seine Motorik ist skandiert wie das Auf und Zu des Kameraverschlusses, seine Stimme klingt verknüpft wie das Klick des Aufnahmeapparats, und alles geht blitzschnell. Ehe sie sich's versieht, ist die junge Frau nun selbst Teil des Bildes geworden, das sie ursprünglich machen wollte. Dass es wenig authentisch ist, weiß sie und fühlt sich geniert. In diesem Augenblick hat sie etwas über sich und die Fotografie begriffen, und wir haben als Zuschauer und Zuschauerinnen teil an diesem Innewerden. Dem amerikanischen Fotografen hingegen ist das Gestellte egal. Der Effekt wirkt »authen-

tisch«, und für Effekte hat er einen ebenso sicheren Blick wie für die traditionelle Geschlechterordnung: Die Frau gehört ins Bild, er hinter die Kamera. Wie seine männlichen Kollegen mit ihren Lieblingsspielzeugen, den neuesten visuellen Techniken, umgehen, dazu entwickelt Tati in einer weiteren Szene einen komplexen Kommentar. Dort geht es um den neuen Fetisch des Heimkinos unter männlicher »Regie«, der für seine Zeit von verblüffender Hellsicht und Radikalität ist. Schauplatz ist jenes moderne Appartementhaus, in dessen Nähe Monsieur Hulot später Monsieur Giffard mit seinem Hündchen treffen wird. Zunächst ist er dort jedoch zu Gast bei dessen Kollegen aus dem Nachbarappartement, der ihn zu einem Fernsehabend bei sich zu Hause eingeladen hat. Die Kamera nimmt die Häuserfront immer wieder frontal auf und lässt sie uns in voller Breite sehen, manchmal erweitert durch eine langsame Parallelfahrt nach links oder rechts. Sie wird dadurch vor unseren Augen zu einer sekundären Leinwand, die in einem Realtrick den Effekt eines Splitscreen evoziert: Wir schauen durch die großen viereckigen Fenster, die die gesamte Außenwand der Appartements einnehmen, in vier verschiedene Wohnzimmer wie in eine Puppenstube oder wie auf vier Leinwände in einer. Das Augenmerk konzentriert sich dabei zunehmend auf die beiden unteren Appartements, in denen sich spiegelbildlich fast dieselben Szenen abspielen (Abb. 19).

Ein Fernseher, der als praktisches Einbaumöbel in die Wand integriert ist, wird angeschaltet, eine elegante Frau stellt Snacks und Drinks auf den Coffeetable, man schaut TV. Während in der Wohnung Giffards der Hausherr jedoch noch fehlt – er hatte sich an einer Glaswand seines Bürohauses die Nase blutig geschlagen –, ist die Kleinfamilie von Mutter, Vater und Tochter nebenan komplett. Vor allem aber ist dort Tati als Gast willkommener Anlass von Vorführgesten, denen wir in unserer voyeuristischen Außenposition vor dem Appartementhaus in ihrer komischen Pantomimik folgen. Der Pater familias stellt dabei mit übertriebenem Besitzerstolz Tati weniger seine Familie als sein Apartment und seinen Fernseher vor. Mit großer Geste schaltet er ihn an, bittet den Gast neben sich in den Fernsehsessel und zwingt ihn so in dieselbe Blickrichtung: auf das Loch in der Wand, an deren Stelle das TV-Gerät installiert ist. Hulot – nehmen wir seine Miene ernst – kann dem allerdings nichts, aber auch gar nichts abgewinnen. Im Fernsehen findet nämlich offensichtlich ein Boxkampf statt, den der Hausherr in unwillkürlichen Körperreflexen wiederholt, eine Übung, die Hulot eher unheimlich zu sein scheint. Im Nachbarappartement ist inzwischen Monsieur Giffard – mit großem Pflaster auf der Nase – nach Hause gekommen und hat sich zu Frau und Schwiegermutter vor dem Fernseher gesellt. Wie beim Simultanschwimmen beginnen sich nun die Szenen links und rechts immer mehr zu ähneln, und wie beim psychologischen Ror-

schachtest falten sich die Klischees am Grat der gemeinsamen Membran der Fernsehwand auseinander.

Doch die Figur Hulots bringt Unruhe in die linke Wohnung und damit in die Balance der gleichgeschalteten Blicke und Gesten. Der Hausherr will dem Gast noch mehr bieten und lässt die Tochter einen Super-8-Projektor und die dazugehörige Leinwand bringen. Während die Technik von dem mürrischen Teenager aufgebaut wird, nimmt der Gastgeber euphorisch schon einmal das vorweg, was dann im Heimkino zu sehen sein wird: der letzte Skiurlaub der Familie. Parallelschwung, Pflug und Wedeln sehen wir den beleibten Hausherrn als Trockenübung vollführen, was Hulot vollends aus der Fassung bringt. Ohne irgendeinen äußeren Anlass zieht es ihm den Boden unter den Füßen weg, er rutscht aus und schlägt der Länge nach hin. Soweit zu Tatis Kommentar über die Suggestionskraft des Kinos, mit oder ohne Projektion. Jedenfalls reicht schon die bloße Vorstellung von so viel Schnee und Eis im Heimkino, um Hulot real in die Gefahr des Hals- und Beinbruches zu bringen. Das begreift auch die robuste Kleinfamilie und akzeptiert erschrocken, dass sich Monsieur Hulot für den restlichen Abend empfiehlt.

Der Gang der Dinge wird in den zwei Appartements wieder alltäglich, Monsieur Giffard auf der anderen Seite hat es sich in Hemdsärmeln bequem gemacht und nimmt dann den Hund an die Leine, um ein letztes Mal vor die Tür zu gehen. Sein Nachbar entledigt sich ebenfalls des Jacketts. Madame Giffard stiert weiter in den Fernseher, als müsse sie ihn mit ihren Blicken durchbohren, sieht aber nicht wie wir den beginnenden Striptease des Nachbarn jenseits der Wand. Fernsehen als Scheuklappe für das Allernächste, Film als Produktion von Phantasievorstellungen, die einen wortwörtlich aufs Glatteis führen: Tati beschreibt die damals neuen visuellen Medien in den funktionalen Architekturen und in den Händen ihrer angepassten Männer als ärmlich und pompös zugleich. Dass es schwer ist, ihnen zu entgehen, zeigt er jedoch gleich mit: Monsieur Hulot hat sich beim Verlassen der Kleinfamilie im Hausflur verirrt, der ihn aus der Klaustrophobie des Appartements herausführen sollte. Stattdessen holt ihn wieder die Tücke der Vollautomatisierung ein: Er hat den Knopf nicht gefunden, mit dem sich die Glastür ins Freie wie von alleine öffnet. Zum Glück ist da aber der Hausherr, der ihn in seiner misslichen Lage entdeckt und stolz den Fingerzeig gibt, wie's funktioniert.

Selbstreferenzialität heißt bei Jacques Tati nie Distanzierung des Filmemachers von dem, was er zeigt. Dazu ist er seinerseits zu sehr Liebhaber moderner Technik und Verfechter eines absoluten kinematographischen Perfektionismus – von den ausgedehnten Vorbereitungen seiner Filme inklusive der Planung und Erbauung der Filmstadt Tativille, über die skrupulöse Personen- und

Bildregie und die aufwendige Postproduktion mit dem komplizierten Schnitt und dem Fünfkanalstereoton, bis hin zu seinem Insistieren auf einer Projektion im 70mm-Breitwand-Format. Und Tati ist immer auch zugleich Monsieur Hulot, der romantische Verweigerer all dieser Technik, der diese auf der Leinwand einem anderen, witzigeren, anarchischeren Leben zuführt.

In der vorletzten Einstellung von *PLAY TIME* hat Tati diese »zwei Seelen in einer Brust« sehr schön zusammengeführt. Dort verfängt sich der Bus der jungen Frau im Stau innerhalb eines Kreisverkehrs. Der gerät erst wieder in Fluss, als jemand eine Münze in einen Parkautomaten wirft. Diese Geste und das, was folgt, stehen in keinem realen oder technisch bedingten kausalen Verhältnis zueinander und dennoch funktionieren sie auf der visuellen, allegorischen und selbstreferenziellen Ebene des Kinos von Jacques Tati. Der Kreisverkehr wird zum alten Kinderkarussell aus Tatis erstem langen Spielfilm *JOUR DE FÊTE* (1949) und zugleich zum Autochaos aus seinem vorletzten großen Film *TRAFIC* (1971). Der Kreisel ist aber vor allem auch die Filmspule, deren Bilder der Projektionist mit einem Knopfdruck zum Laufen bringt und uns damit zur nächsten Kinovorstellung einlädt.

01► Chaplins *Modern Times* (USA 1936) hat die industriellen Mechanisierung zum Thema. Er zeigt in einer seiner Schlüsselszenen eine taylorisierte Motorik seines Hauptdarstellers, die nicht mehr zu unterscheiden weiß zwischen den zu fertigenden Produkten auf dem Fließband und den Menschen und Dingen in der Alltagswelt. Er dreht daher wie am Band auch an allen anderen Schrauben, etwa den Knöpfen am Kostüm einer eleganten Dame. Eine Verallgemeinerung, die durchaus strukturell richtig ist, wird hier sichtbar gemacht. Tatis Film exerziert diese Motorik jedoch nicht an seinem Protagonisten Hulot, sondern an vielen Einzelfiguren durch und interpretiert deren taylorisierte Motorik als eine bereits internalisierte und hochgradig ausdifferenzierte. Er macht weniger den Mechanismus als die Architektur sichtbar, die den Menschen zu dieser Verinnerlichung bringt. Der Lapsus ist bei ihm daher nicht gegen die Maschine, sondern gegen die gebaute Umwelt gerichtet. Sie gibt nicht die Übertreibung oder Überbietung des Montageprinzips als anarchisches Prinzip und lachenden Ausweg, sondern die Demontage als Einspruch.

- 02►** Jonathan Rosenbaum hat sehr gut die demokratisierenden Aspekte in Tatis Filmen und besonders in *Play Time* herausgearbeitet, die ihn gegenüber der Gleichmacherei des Modernismus eher in eine lakonische als eine verbitterte Haltung bringen: Vgl. Rosenbaum 1973.
- 03►** Bereits seit dem ersten langen Spielfilm, in dem Tati die Figur seines Alter Ego etablierte, *Jour de Fête* (1949), lässt er den Briefträger François am amerikanischen Prinzip der beschleunigten Postzustellung komisch scheitern. In *Mon Oncle* (1958) thematisiert er dann die fehlgeschlagene Einpassung eines Kleinstädters in die hypermoderne Architektur des Einfamilienfamilienhauses seines Schwagers. In *Trafic* (1971), obwohl nach *Play Time* gedreht, exploriert Tati schließlich die Tücken avancierter Technik in der Welt der Automobile, die weniger vorwärts führt als ständig im Kreis. Er hat daher alle seine Langfilme in bezug auf *Play Time* als Vor- und Zuarbeit begriffen und *Play Time* als Höhepunkt und Kumulation seines Schaffens. Zu Lebzeiten bestand er darauf, dass bei Filmreihen *Play Time* immer am Ende programmiert wurde. Vgl. Maddock 1977, 78.
- 04►** Zu diesem produktiven Auseinandertreten von Ton, Licht, Farbe und Raum, Gegenstand, Person vgl. Dondey 1989, 197f., sowie Harding 1984.
- 05►** In genau jenem Moment, in dem der Amerikaner sein Bild gemacht hat, bereitet auch Tati der Sequenz mit einem harten Schnitt ein abruptes Ende. Der Film tritt mit diesem »Zuschnappen« seiner Kamera in Analogie zum fotografischen Apparat und kommt eine Sekunde lang selbstreferentiell zu sich.

Literatur

- Dondey, Marc en collaboration de Sophie Tatischeff** (1989) *Tativille*. In: dies.: Tati. Paris: Éditions Ramsay, S. 197-198.
- Harding, James** (1984) *Play Time*. In : Ders.: Jacques Tati. *Frame by Frame*. London: Secker & Warburg, S. 117-138.
- Glasmeier, Michael** (1994) *Play Time: Soundtime*. Bemerkungen zu Jacques Tati. In: Positionen. Beiträge zur Neuen Musik Nr. 2, S. 34f.
- Maddock, Brent** (1977) *Play Time*. In: Ders.: *The Films of Jacques Tati*. London: Scarecrow Press.
- Rosenbaum, Jonathan** (1973) *Tati's Democracy*. In: *Film Comment* Nr. 3, S. 36-44.

KOMISCHE GERÄUSCHKOMPOSITION UND VISUELLE MUSIK IN JACQUES TATIS FILM PLAY TIME

Zum Filmtton (vorweg)

»Mein ganzes Leben habe ich
für den Ton gekämpft«
JACQUES TATI ◀1

Ton im narrativen dramatischen Lichtspiel soll die Vorgänge des Films akustisch glaubhaft abbilden oder musikalisch illustrieren. Wir erwarten, zu hören, was wir im Bild sehen, oder wir erwarten zumindest das zu hören, was auch an die Ohren

der Darsteller dringt, damit uns das Filmgeschehen glaubhaft und realistisch erscheint. Im Kinofilm wird also *das* als *Geräusch* bezeichnet, was den Vorgang im Bild akustisch ergänzt und dadurch den Realismus der Szene verstärkt.

Darum meinen manche Filmemacher: Das was im Film *Geräusch* genannt wird, muß den Ereignissen und der gesamten Story hinterherrennen. Das Geräusch darf kein Eigenleben haben. Es muß sich dem Bild unterordnen. Das *musikalische* Artefakt im Film, sprich: die Filmmusik soll ein wenig darüber hinaus gehen und das zu Sehende kommentieren, verstärken oder abmildern, karikieren, auf die allgemeine Stimmung eingehen, die innerpsychische Situation der Handelnden wiedergeben, musikalische Hinweise auf Ort und Zeit geben, epische Akzente setzen oder einfach die Bilder integrieren.◀2

(Das ist 1966 die Situation des Filmtons unter der Dominanz Hollywoods, zwar schon durch die dem Realismus verpflichteten Gegenströmungen aus Europa in Frage gestellt, aber noch vor dem allgemeinen Aufbruch von 68 und der »Emanzipation der Geräusche« (Martin 1998, 26) in der Filmmusik der 80er.)

Geräuschdefinitionen (vorweg)

In der Physik wird ein Klangereignis dann *Geräusch* genannt, wenn sein Amplitudendiagramm (seine Schwingungsform) keinen periodischen Klangverlauf aufweist (z. Bsp. das Klappern eines Schlüsselbundes). In der Musik gibt es die Schlag- und Geräuschinstrumente, die dieser Definition genügen. Aber sie (die Musik) spricht von Instrumenten, die keine feste Tonhöhe haben und von soge-

nannten nichtstationäre Klängen, also Klängen, die sich in der Zeit entwickeln, (wie z.B. ein mehrsilbiger gesprochener Wortklang oder das Anlassen eines Autos, eine aufheulende Motorsäge etc.) Es gesellen sich also die Klänge der Umwelt hinzu; sozusagen direkt aus dem Leben, aus der Umwelt per Mikrofon auf Tonträger gespeichert und in die Musik einbezogen.

Im Alltag ist es ein wenig anders: Das *Geräusch* ist etwas, das stört, gerade im Moment eigentlich nicht zur Situation paßt. Es ist etwas, das an unsere Ohren dringt, wir wissen nicht, was es ausgesandt hat und fragen uns »Was war das für ein Geräusch?« – Aber dann erkennen wir (unter Umständen) die (Geräusch-)Quelle und wissen, daß es sich um das Platzen eines Autoreifens gehandelt hat. Und wir sagen: »Das gerade war kein Geräusch, sondern der Ton, den ein Autoreifen macht, wenn er platzt.« – Informationstheoretisch also ist das Geräusch ein Signal, dessen Quelle (zunächst) nicht zu identifizieren ist.

Die Mischung

Als Tati 1967 den Film *PLAY TIME* schneidet, sieht die alltägliche Arbeit am Schneidetisch (prinzipiell) so aus, daß dem Cutter fünf Bänder vorliegen: Das Zelluloid-Band mit dem Film, und dazu ein perforiertes Tonband in den Ausmaßen, bzw. den Normen eines 16mm-Films, auf dem die Dialoge aufgenommen sind. Dazu ein drittes Band mit der Musik, eines mit der Atmo(sphäre) und ein fünftes mit den *Geräuschen*. – Dies ist eine übliche Anordnung, um den Überblick zu wahren und um später bei der Mischung Übersicht halten zu können. Die Mischung sieht (im allgemeinen) zumeist so aus, daß Sprache am lautesten ausgesteuert wird, die Atmo, Geräusche und Musik leiser, je nach Intensität im Bild. Gewöhnlich wurden die akustischen Signale, d.h. die Atmo, die Geräusche, die Dialoge am Drehort von einem Toningenieur auf Band aufgezeichnet.

Aber Tati dreht *PLAY TIME* ohne Tonaufnahme. So wie er die Darsteller und ihre Handlungen für das weite Panorama des 70-mm-Formats drapiert, in der Raumtiefe staffelt, so nuanciert er auch alle akustischen Signale. Im Schnittstudio werden alle Szenen nachsynchronisiert.

Tati hat für *PLAY TIME* das 70-mm-Format gewählt, weil es neben der visuellen Schärfe auch tontechnische Möglichkeiten eröffnet. In den späten 60ern garantierte dieses Format, daß die Vorführkopie mit sechs Magnettonspuren ausgestattet ist. Der Magnetton hat einen besseren Frequenzgang und einen besseren Abstand von Signal zu Grundrauschen, als der damals übliche Lichtton; vor allem in den oberen Bändern. Durch den verbesserten Frequenzgang werden die akustischen Signale getreuer abgebildet, und vor allem ist der Ort

des Signals im Stereopanorama und in der Tiefe des Raumes besser darstellbar bzw. vom Hörer (wegen hörphysiologischer Gegebenheiten) besser zu orten. Zudem erlauben es die fünf genutzten Kanäle, **43** den Ton an jedem Ort entlang der vollen Leinwandbreite genau zu platzieren.

Diese technischen Voraussetzungen eröffneten Tati ein Spiel mit der Divergenz von Auge und Ohr. Es gibt eine *Augenmischung* (die Staffeln der Ereignisse in der Raumtiefe beim Drehen der Szenen + die zeitliche Abfolge der Szenen, also der Schnitt) und es gibt eine *Ohrenmischung*, die das Bild differenziert, den visuellen Fokus ablenkt. Das heißt: Das Ohr hört gleichzeitig in alle Richtungen und kann aus allen Ecken *angerufen* werden. Das Auge verweilt momentan auf einem ausgewählten Punkt im Panorama, fokussiert sich auf einen Vorgang der oftmals gleichzeitig ablaufenden Handlungseinheiten. Das stets erreichbare Ohr ist dann Mittel zum Zweck, die Aufmerksamkeit des Seherhörers von der Leinwand herab über einen genügend starken, sprich: lauten Impuls fernzusteuern. Der Kopf des Seherhörers wird durch ein lauterer Geräusch plötzlich auf einen anderen Vorgang gelenkt. Die räumliche Anordnung der akustischen Ereignisse (Geräusche) ersetzt so zu einem großen Teil die bei Tati fehlenden Kamerafahrten. Die Kopfdrehungen sind unterschwellige geheime Kamerafahrten. Zum Beispiel »[...] wird Tati (bzw. M. Hulot im Film *PLAY TIME*) erst sichtbar, als er weit hinten im Bild seinen Regenschirm fallen läßt, das Geräusch wird überdimensional verstärkt, und auf einmal merkt man überhaupt erst, daß er da ist«. **44**

Geräuschfolgen, 1. Satz

In den ersten (nur) 120 Sekunden nach dem Vorspann sind neben Gesprächsfetzen, Babygeschrei, und einer sehr leisen Flughafenatmo zu hören:

- Zwei Nonnen im Gleichschritt mit harten Sohlen (Holz?).
- Schritte eines Hilfskochs mit scheppernden Flaschen und Tellern auf einem vierrädrigen Wagen.
- In der Ferne kurze, schnelle, suchende Schritte eines Herrn mit *Bowler Hat*.
- Kaum hörbare Schritte eines Reinigungsbeauftragten auf leisen Sohlen (Gesundheitsschuhe?).
- Der wendige und stockende Stechschritt eines Generals mit Säbel, der klanglich und im Tempo durch die Stöckelschuhschritte einer powackelnden Krankenschwester, die ein Kind trägt, aufgegriffen wird.
- Eine durch ihren engen Rock am Schnellschritt gehinderten Frau, die jemanden hektisch zu suchen scheint.

- Schritte einer Frau mit langsamem Stöckelschuhschritt, die einen Kinderwagen schiebt.
- Schritte eines Mannes mit Gummischuhen.
- Schritte eines Mannes, der einen Instrumentenkoffer trägt und am Toileteneingang
- einen beschnauzten Turbanträger trifft, dessen Gang das typische Geräusch von Klapperlatschen erzeugt.
- Schritte einer Kleingruppe bestehend aus zwei Damen.
- Schritte eines Blumenverkäufers, der Trauerblumen anliefert.
- Die fast unhörbaren Sohlen eines Geistlichen.
- Und Schritte eines Doppelgängers von M. Hulot.

Unterbrochen wird die Schrittkomposition endlich durch lasziv vorgetragene Lautsprecherdurchsagen, ein vorbeifahrendes Flugzeug und einen Flughafen-gong.

Alle Schritte durchqueren nicht nur den Raum, sondern dimensionieren ihn durch die Hallfahne, die jede einzelne Bodenberührung nach sich zieht. Diese Art der Dimensionierung des Raumes durch akustische Mittel hat Tati offensichtlich ganz bewußt eingesetzt. Hört man sich den Soundtrack mit Kopfhörer an, dann wird klar, wie er unter Zuhilfenahme der technischen Möglichkeiten der Zeit den verschiedenen Schritten jeweils unterschiedliche Hallsorten mitgegeben hat. Die Lautsprecherdurchsagen bekommen gar ein raumgreifendes kurzes Echo angehängt.

Wenn Tati sagt: »Es ist meine Aufgabe, jede Szene noch einmal zu drehen, allerdings nicht in Bildern, sondern in Tönen« (Maddock 1993, 158), dann wird dies hier besonders deutlich. So wie im Bild (oder auch in der Beschreibung der obigen Liste), eine Variation typischer Charaktere, obskurer Typen, lustiger Kerle und seltsamer fremder Leute zu erkennen ist, so hört man klangliche Variationen schneller, langsamer, trippelnder, tänzelnder, marschierender, stolzierender Schritte.

Im narrativen Film der Zeit werden solch beiläufige Geräusche, wie Gehen oder hintergründige Flughafenansagen eher vernachlässigt. Ein Schritt ist ja nur das akustische Anhängsel eines Vorgangs, dem durch auditive Unterstreichung eine zu große Bedeutung zukäme. Also wird es einfach weggelassen.

Aber in Tatis Schrittsymphonie haben viele Handelnde des Films (ohne wirklichen Hauptdarsteller) ihren im wörtlichen Sinne ersten Auftritt; jeder Schritt ein kleines Signal: »Hier bin ich!«

Immer wieder wird im Zusammenhang mit Tatis Tonarbeit von einer »*Musique Concrète*« gesprochen. Und sicherlich legt der virtuose Umgang mit den Geräuschen des Alltags (den Klangobjekten der *Musique Concrète*) diese Sicht nahe:

Die 1957 von Pierre Schaeffer⁴⁵ formulierten Postulate⁴⁶ einer konkreten Musik gehen von einem Vorrang des Ohres aus. (Als Gegensatz dazu, daß sich Musik erst durch das Instrument traditioneller Analysetechniken der Musikwissenschaft eindeutig als solche zu erkennen gibt. Eine Erkenntnis, der zu ihre Zeit – heute kaum nachvollziehbar – noch etwas Revolutionäres anhaftete.) Die Aufforderung, die Umwelt musikanalytisch zu *hören*, ist eine Idee der *Musique Concrète*, der Tati ganz offensichtlich gerne nachkommt. Das was die *Musique Concrète* die *Realisation neuer Klangobjekte* nennt, bedeutet auch für Tati zunächst nur die bewußte Aufnahme von akustischen Signalen auf einen Tonträger. Um all die vielen Geräusche von *PLAY TIME* (im Nachhinein) aufzunehmen, müssen lange Aufnahmesessions notwendig geworden sein.

Die weitere technische Verarbeitung von Geräuschen (bis in die 60er waren das vor allem tonbandtechnische Manipulationen, wie die Beschleunigung, Verlangsamung, Beschneidung oder Umkehrung des Bandes) führt zur Realisation *musikalischer* Klangobjekte. Durch die Manipulation des Klangs soll zwar seine Herkunft nicht per se verleugnet werden, doch seine Abstraktion bis zur Unkenntlichkeit, bis zu einem *autonomen* Klang ist ein musikästhetisches Vorrecht.

Von diesem Verhältnis zum Geräusch im Alltag distanziert sich Tati durch die Art, wie er den Ton einsetzt. Tatis kompositorischer Ansatz ist ein anderer. Es existieren keine *abstrakten* Geräusche. Jeder Ton, jeder Sprachfetzen, jedes Rauschen oder Brummen, Pfeifen und auch jede Musik ist zuzuordnen und spiegelt, kommentiert, interpretiert, relativiert, dimensioniert die Personen, die Nonnen, den Hilfskoch, den Herrn mit Bowler Hat, den Reinigungsbeauftragten, den General, die Krankenschwester usw.

Tatis Welt ist der *komische Klang*. Das was gehört wird, verdoppelt nicht das Filmbild, sondern komponiert klangliche Bedeutungen zu den visuellen Ereignissen. Es sind komische Klänge im Sinne Jean Pauls dialektischer Definition vom »Umgekehrt Erhabenen« (Paul 1963). Es ist keine Musik, deren Einzeltöne sich zu einem autonomen Klangespinnst zusammensetzen, sondern jeder Klang ist in sich ein Bedeutungsträger, der erst durch einen Bezug zum Bild vollendet wird. Jede Klangfolge (wie z. Bsp. eine Schrittfolge) ist eine kurze Komposition visueller Musik. *Visuelle Musik*, weil das Bild den Ton und der Ton das Bild vervollständigen. Und erst so entstehen *komische Klänge*.

*Komische Klänge*⁴⁷ sind nicht abstrakt, sondern beziehen sich auf einen Gegenstand oder Vorgang. Die Schrittuvertüre des Films setzt sich aus komischen sympathietragenden Peinlichkeiten zusammen. Durch (den musikalischen Parameter) hohe *Lautstärke* ziehen die Erzeuger der jeweils solistisch vorgetragenen Schrittgeräusche in der verhallenden Architektur übergroße Aufmerk-

samkeit auf sich. Die *Vortragenden* sind klanglich zumeist eine Karikatur ihrer selbst. Sie sind durch Amt (General, Geistlicher), Aufgabe (Musiker mit Instrument auf dem Weg zur Probe), Beruf (Krankenschwester), aber auch Exotik (Turbanträger) erhabene Personen. Und diese sichtbaren Erscheinungen stehen im Widerspruch bzw. sind erst die Voraussetzungen für das Mißlingen ihrer hörbaren akustischen Erscheinung. Die Nonnen trappeln geschwind und fleißig, der recht kleinwüchsige Reinigungsbeauftragte schleicht sich träge lautlos durch die Halle, der General beherrscht die Szene durch schnellen und bestimmten Auftritt der Sohlen, die Krankenschwester bleibt unnahbar, weil sie den militärischen Schritt aufnimmt. Alle sind akustisch beinaktiv, alle relativieren Ihre Erhabenheit durch ihre eigene Erscheinung, aber auch ihre übertriebene akustische Auffälligkeit.

Die Musik des Films besteht also aus komischen Klängen, die sich im weiteren Verlauf zu einer Geräuschorgie ausweiten. So wie alle Musik visuell ihren Erzeuger bzw. ihr erzeugendes Instrumentarium assoziiert, so bezieht das Alltagsgeräusch erst recht sein erzeugendes Objekt mit ein. Und wenn man Cages Behauptung, der Klang sei die Seele eines Gegenstandes, ernst nimmt, dann beseelt Tati die Welt mit Tönen, die zu ihren Körpern in einem spannungsreichen, komisch verwunderlichen Verhältnis stehen.

Am Ende ergibt sich dann tatsächlich eine Vielfalt aus Klanglichkeiten, deren Abfolge in der Überlagerung und Verdichtung kompositorischer Durchorganisation folgt. Dies wird noch deutlicher, wenn die Lautsphäre Flughafen verlassen wird, Tati und der Seherhörer ins Bürogebäude eintreten und die ›Lautsphärenkomposition« **8** in einen neuen Satz eintritt.

Geräuschfolgen, 2. Satz

Inhaltlich, aber auch klanglich ändert sich der Film, als Hulot an der ersten Station seines Tages ankommt. Formal ist es der 2. Satz. In der Eingangshalle des Gebäudes herrscht eine technische Brummstimmung. Physikalisch bezeichnet ist ihre Obertonstruktur *ungeordnet*, eine Klangstruktur wie sie von Glocken oder anderen metallischen Klangkörpern in unseren Ohren klingt. Dies verstärkt nicht nur den glas-beton-metallischen Eindruck der Architektur, sondern sie scheint von ihr abgestrahlt zu werden. Die Atmo ändert sich immer wieder sprunghaft, öffnet den Raum durch eine reichere Ansammlung von Obertönen. Der Raum klingt dadurch vergrößert. Und er wird durch eine dumpfere (weil an Obertönen ärmere) Klangstruktur akustisch kleiner und enger.

Die Geräusche des Kommunikationspults, mit dem der Pförtner Meldung zu machen versucht, sind ein Sounddesign, das in den ca. 10 davor liegenden Jahren für den Weltraum- und Science-Fiction-Film entwickelt wurde. Es ähnelt den Videospielgeräuschen der 80er und 90er. Die Klänge⁹ sind komisch, weil sie auf der Erde stattfinden und von keinem Helden, sondern von einem überforderten Stumpfen rauchenden mickrigen Männchen erzeugt werden.

Komisch sind Klänge, die in eine neue Umgebung gestellt werden. Beispielsweise, wenn die lose Folge von Alltagsgeräuschen zu einem kurzen rhythmischen Stück, einer Klangcollage wird, die ein amerikanischer Geschäftsmann¹⁰ erzeugt. Als der Mann in bestechender Akkuratess den Reißverschluß seiner Kollegmappe öffnet, seine Finger einzeln lang zieht, die Bügelfalten glatt streicht, Staubfusseln vom Hosenbein entfernt usw. fügen sich die losen Ereignisse in ein absurdes Metrum, das das akribische Sytling seiner äußeren Erscheinung tonbildnerisch perfekt widerspiegelt. Hinzu kommt, daß nicht nur die Rhythmisierung der Geräusche, sondern auch ihre tonaufnahmetechnische Klarheit den akustischen Eindruck überdimensionieren.

Beim weiteren Irrgang durch Verkaufs- bzw. Messehallen des Gebäudes variiert Tati die Lautsphäre. Es ist aber keine realitätsstiftende Atmo, wie man sie von anderen Filmkunstwerken kennt, sondern ein Spiel zwischen Klang und Bild. Zunächst verdichtet sich die Akustik. Ächzende moderne Ledersessel, Schreibmaschinengeräusche, weitere Schritte, Gesprächsfetzen einer Telefonistin, allgemeines Gemurmeln etc. verdichten die Büroatmosphäre.

Ein erster musikalisch komischer Höhepunkt findet in dem Büro statt, das als Motto »Slam your Doors in Golden Silence« an die Wand geheftet trägt. Der Begriff *slam* (laut Langenscheidt Wörterbuch »Tür, Deckel zuschlagen, zuknallen« oder »etwas auf den Tisch etc. knallen« oder »jemanden schlagen«) steht schon durch seine eigene Bedeutung im Gegensatz zum zweiten Teil des Satzes »Golden Silence«. Noch komischer wird die Szene durch den lautstarken Vortrag des Verkäufers, der die Türe tatsächlich in aggressiver Manier heftig zuknallt, was aber natürlich nicht zu hören ist, denn es sind ja »Doors in Golden Silence«.

Und kurz vorher taucht plötzlich etwas auf, das der Hörer im Gegensatz zur bisherigen kontrolliert zurückhaltenden Eskalation der Geräusche sofort geneigt ist, als *Musik* zu bezeichnen: die Komposition *Musique Strand*. Obwohl *Strand* sich hier auf den Namen des Bürogebäudes bezieht, liegt die flapsig anmutende Übersetzung »Strandmusik« sehr nahe. Denn das Stücklein von Francis Lemarque¹¹ ist ein leichtes *Easy listening* mit elektrischer Kaufhausorgel, sedierendem Schlagzeug, und zurückhaltend exotisierender Bläsergruppe. Die Hawaiigitarre taucht auf, als im Bild Müllkörbe in Gestalt von griechischen Säulenstümpfen angepriesen werden. Die Musik vom atmosphärischen Cha-

rakter bis zum Instrumentarium steht im Gegensatz zum Bildinhalt. Und dennoch ist sie nicht vom Bild entkoppelt, im Gegenteil sie verzerrt und ergänzt es zu einer komischen, weil schief beleuchtenden Wirkung.

Schon im Vorspann ist vor einem wunderschönen blauen Himmel ein Stück namens *Thème Africain* 12 zu hören. Es ist ein Stück im Stil eines Gene Krupa, der sich in den 30er Jahren in Benny Goodmans Swing Big Band als erster Schlagzeuger durch lange exzessive Soli einen Namen machte. Passend wäre das Blau des Himmels hinter dieser rhythmischen Orgie, die offensichtlich afrikanische Trommelinstrumente einsetzt, als den Himmel über einem Touristenafrika zu interpretieren. Aber die Tom-, Drum- und Snare-Kaskaden mit kurzen Orgeleinsätzen lassen wohl eher den Krach der Stadt vorausahnen, und die Ruhe des schönen Himmels erscheint als eine seltsam komische, beinahe künstliche Darstellung.

Michel Chion schreibt 2003 zu der Musik an dieser Stelle (und meint generell den Einsatz von Musik bei Tati): »You are listening to radio-cosmos [...] with radio-cosmos we are tuned to the universe [...] music is never imposed on you: Neither by the characters, nor by the director« (Chion 2003, 150). Chion sieht also die Musik bei Tati stets als den *Radio-Hintergrund des kosmischen Rauschens*, das nur die Szenerie für verschiedene Auftritte liefert. Die musikalische Beiläufigkeit und Unaufdringlichkeit, die zwar den Raum ausfüllt, illustriert, zuweilen karikiert, aber nie die Personen kommentiert, läßt die Musik zu einer wichtigen, liebevoll gestalteten Kulisse werden. Tatis eigentliche Filmmusik bleiben aber die Geräusche!

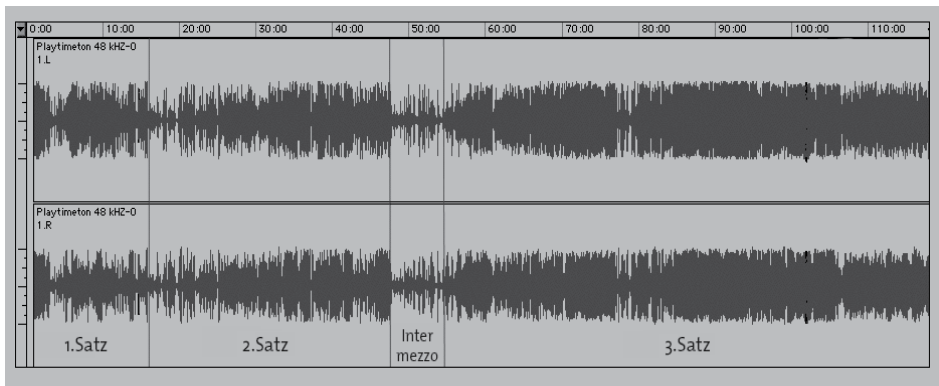
Ein weiteres Element der akustisch musikalischen Komik ist das nebeneinander verschiedener Sprachen. An dieser Stelle ist nochmals auf die immer wieder zitierte *Musique Concrète* im Zusammenhang mit Tatis Vertonungen zu kommen. Pierre Schaeffer bestimmt die verschiedenen »Klangtypen [...] als Grundkonstellationen der Hörwahrnehmung [...] (1) im Bereich der Musik die Klänge, die um ihrer selbst willen gehört werden [...] (2) die Umweltgeräusche (deren Klänge als Verweise auf reale Vorgänge wahrgenommen werden) [...] (3) Sprache (deren Klänge als Übermittler von Bedeutungen aufgefaßt werden)«. 13 Dies ist an dieser Stelle erwähnenswert, weil Tati mit diesen Ebenen spielt. In der Behandlung der Sprache ist dies gut zu beobachten. In den graduellen Übergängen zwischen den Polen *unsinniger Sprachklang* einerseits und *bedeutungstragender Sprachklang* andererseits wird klar, daß sich unter die Sprache als semantischem Träger auch eine Freude/Lust am Klang, teilweise sogar an der Unverständlichkeit und dem Mißlingen des Sprechaktes mischt.

Alle mündlichen Äußerungen sind bekannten Sprachen zuzuordnen, dennoch sind nur manche verständlich. Das Gemurmelte hat nur einen Klang, aber keine

Information, die hochgestimmten erwartungsvollen englischen Sprachlaute einer Damengruppe auf dem Weg zum Hotel sind ein vielstimmiger Chor. Und die deutsch-englischen, grammatikalisch ungeformten, exaltierten, floskelhaften Wortfolgen des Türenverkäufers sind ein halbverständliches Gestammel, das nicht unähnlich einer Arie sich zum Höhepunkt steigert, um im lautlosen Türenknall zu enden. Es ist ein ständiges Hin und Her zwischen Klängen um ihrer selbst willen und Klängen als Übermittler von Bedeutungen.

Nie vergessen sollte man das andauernde Grundgeräusch im Haus. Technische Brummtöne und menschliche Geschäftigkeit werden von kurzen darüber liegenden akustischen Ereignissen und Sprachfetzen überlagert. Zwischen bedeutungstragend und abstrakt, zwischen Bildgeräusch und Musik bewegen sich alle Töne des Films. So auch die immer wieder auftauchenden akustischen Warnsignale und technischen Piepser. Sie sind zumeist für die Akteure semiotisch nutzlos, wirken für den Seherhörer aber atmosphärisch und *musikalisch*.

◀14



Zeichnet man ein Zeit-Amplituden-Diagramm des Filmtons von PLAY TIME über die gesamten 120 Minuten, so ist daraus nichts an Inhaltlichem abzulesen. Dennoch fällt eine klare Gliederung auf. Gewiß wäre auch eine differenziertere Rasterung der akustischen Ereignisdichte möglich, doch die 3 Hauptorte (Flughafenhalle/Strand Building/Restaurant Royal Garden) und ein weiterer wichtiger Ort, das Apartment-Haus, in dem Tati Gast der Familie ist, legen mir (subjektiv, spekulativ) eine Einteilung in 3 Sätze plus einem Intermezzo nahe. Deutlich ist zu erkennen, wie bei ca. 15 Min. (als Hulot zum Strand Building kommt) die Ereignisdichte plötzlich abnimmt, um sich langsam wieder aufzubauen, bis bei ca. 48 Min. das Intermezzo im Apartmenthaus die Klangdichte reduziert, um sich im 3. Satz immer stärker zu verdichten. Die Einschnitte in diesem 3. Satz sind bei ca. 78 Min. der Wechsel von Samba zu Bebop Combo, bei ca. 99 Min. die Übernahme des Klaviers durch Barbara. Der Einschnitt nach ca. 107 Min. markiert das Ende der Party im Royal Garden, bzw. das Hinaustreten der Gäste nach durchzechter Nacht. Diesen letzten Abschnitt kann man als Abklingen des 3. Satzes sehen oder als eine kurze Koda interpretieren.

Geräuschfolgen, Intermezzo

Bei Filmlänge ca. 47:50 bis 55:00 Minuten (mehr als sieben Minuten!) schaltet Tati, wie es hin und wieder im klassischen Sonatensatz geschieht, in die musikalische Abfolge der Lautsphären ein Intermezzo ein. Vor bewohnten Apartments mit Straßenschaufenstern (zumeist sind nur zwei nebeneinander liegende zu sehen) fließt gemächlich das Geräusch des Straßenverkehrs, unterbrochen nur von Schritten der Fußgänger und einmal von einem Martinshorn. Wir versuchen unbewußt und zwanghaft Bild und Ton zu verknüpfen, d.h. in Übereinstimmung zu bringen. Die Geräusche im Glaskäfig sind nicht zu hören und gewinnen paradoxerweise durch ihre Absenz eine irrealer Wirkung, weil die Geräusche von den Vorgängen, die sie erzeugt haben, entkoppelt wurden. Das Zuschlagen der Haustür, der gestikulierende Wortschwall bei der Vorstellung der Familie, das blecherne Quietschen eines mechanischen Zigarettenspenders, das Anschalten und die Geräusche aus dem Fernsehapparat und das (im Rhythmusstück des amerikanischen Geschäftsmannes) bereits gehörte Ächzen des modernen Ledersessels erklingen beim Seherhörer wie ein Echo der eigenen Vorstellung. Vielleicht ohne es zu ahnen, hat Tati hier einen Beitrag zur mit John Cage in den 50ern einsetzenden, mit den Arbeiten im Umkreis der sogenannten »akustischen Hörökologie«¹⁵ vorangetriebenen und in den 60ern durch den reduktionistischen Charakter verschiedener Klanginstallationen fortgeführten Diskussion der Stille einen filmischen Beitrag geliefert. Es ist eine ganz andere, auf Gegenstände bezogene visuelle Stille. Hier ist Stille als ein Schweigen der Dinge zum Zwecke ihrer merkwürdigen (komischen) Verfremdung zu erleben. Eine Stille, die sich ganz unweihervoll, nicht zugunsten einer Lautstärke dezent zurückzieht, sondern voll und laut im Kopfe tönt. Die Geräusche sind gerade durch ihr Fehlen deutlich gegenwärtig. (Wenn das nicht komisch ist!)

Geräuschfolgen, 3. Satz

Ziemlich genau zur Hälfte des Filmes beginnt der furiose letzte Satz des Film/Musik-Werks. Wieder verdichtet sich die Geräuschkulisse, die keine Kulisse, sondern die vielschichtige Lautsphäre eines Restaurants ist, das gerade eröffnet wird und in dem die Handwerker noch hämmern, bohren und miteinander diskutieren. Wie in der Stunde zuvor gesellen sich zu den Arbeitsgeräuschen Schritte mit Sprachfetzen etc.

Bereits nach 9 Minuten setzt eine zur Sanftheit gezähmte Sambakulisse ein. Eine Ethnosoftband produziert eine Hintergrundmusik, die bis kurz vor Filmmende kaum mehr aussetzt. Allerdings wird die Band als Steigerung von einer *Bebop*-Combo abgelöst, die die Hintergrundmusik mit hektischen Trommelklängen aufheizt. Als die Protagonistin Barbara das Piano übernimmt, gehören die letzten Stunden der Party einem Mix aus bekannten Chansonmelodien, die im Stile klassisch romantisch angehauchter Barmusik vorgetragen werden.

Dieser 3. Satz hat Lust an der komischen Performance aus Alltagsgeräuschen. Dem Restaurantinhaber klebt ein Stück Papier am Fuß, das bei jedem Schritt flattert, der Sahnespender produziert Quetschgeräusche, die an blubberndes Magengrummeln erinnern, das Aufsetzen einer Kiste auf den Boden, in der ein Sägeblatt liegt, erzeugt (recht schön) den typischen Klang einer singenden Säge usw. Hinzu kommt das, was fast immer zur komischen Musikperformance gehört: Menschliche Körper, die Merkwürdiges ans Ohr dringen lassen. Der laute Knall, wenn der Empfangschef beim Verbeugen mit der Hand an eine Säule schlägt ist ein Running Gag, die Kellner würzen und garnieren mit lautstarkem Reiben und Schaben, die Pendeltür vor der Küche knallt an den Kopf des Kellners, die Glastür am Eingang muß mehrmals als Kopfschlagzeug erhalten, bis sie durch einen unbeabsichtigten, aber finalen Kopfstoß durch M. Hulot höchstpersönlich zersplittert. Und als akustischer Höhepunkt wieder etwas, das man gar nicht hört: Bei der Kleiderabgabe an der Garderobe schwebt eine Frau. Durch den langen Rock sind ihre Füße nicht zu sehen, ihre Bewegung suggeriert ein Fortkommen auf Rollen. Es irritiert nicht nur die Gleichmäßigkeit der Bewegung, sondern auch das Fehlen jeglichen Geräuschs von Schritten oder Räderquietschen. (Obwohl der Film ja sonst nicht mit Geräuschen geizt!) Dennoch wird in diesem letzten Filmteil musikalisch akustisch das eingelöst, was man von der modernen Welt erwartet. Lautstärke geformt aus dem Durcheinander einer hektischen Betriebsamkeit. Die Musik ist zu laut, die Maschinen summen vor sich hin, die Demolierung der Inneneinrichtung läßt den Geräuschpegel bruitistisch ansteigen. Am Ende verlängert Tati die »Kommunikations-, Konsum- und Verwaltungsmoderne« (Engell 2003) zu einer »Spaßmoderne« ◀16 aus »guter Laune, coolen Drinks, hohem Geräuschpegel«. ◀17

Und der am wenigsten erwartete, weil klischeehaft natürliche Moment am hellen Morgen nach der Eröffnungsparty ist der Hahnenschrei! Wenn man will, kann man hierin eine Kritik der Moderne hineininterpretieren, wie sie im Zusammenhang mit Tatis Film *PLAY TIME* stets als eine grundlegende Motivation angenommen wird. Chion schreibt zu dieser Stelle im Film: »[...] a rooster, the only animal to have escaped the slaughterhouse, crows absurdly at dawn« (Chion 2003, 33). Zumindest wirkt der Schrei als eine komische, neben den Geräu-

schen der erwachenden Großstadt leicht verwirrende akustische Umkehrung der trunkenen Verschlafenheit nach durchzechter Nacht.

Und zum Schluß ein geschäftiges Potpourri aus filmtypischen, weil die Szenen mit Land und Leuten untermalenden Illustrationsmusiken. Plötzlich, kurz vor Ende des Films ist Filmmusik zu hören!! Der morgendliche Musettewalzer von einem Akkordeon intoniert, ist die Musik, auf die man als Untermalung zu einem französischen Sattidyll schon zwei Stunden lang gewartet hat.

Die Schlußszene, das Karussell aus sich stauenden Autos, wird mit der passenden Musik versehen und zwar mit einer durch Geigen unterstützten Jahrmarktsorgel. Für ein Karussell die einzig richtige Musik aber für einen Autostau irgendwie komisch.

01 ► Maddock 1993, 159

02 ► Systematisch Genaueres zur Filmmusikdramaturgie und dem verwendeten Begriffsinventar in Schneider 1986, 87-104.

03 ► Tati nutzte nur fünf Kanäle, weil die Lautsprecher des sechsten Kanals zumeist als sogenannte Effektkanäle im Rücken des Kinopublikums platziert waren. Wegen dieser Konstellation aus 5 plus 1 Kanälen gilt das sogenannte *Stereo-Surround-Format* des 70-mm-Films als Vorläufer des heute auch im Heimkino verwendeten 5.1-Kanal-Surroundformats.

04 ► www.klangmuseum.de/archive.html.

05 ► Schaeffer ist mit dem Begriff *Musique Concrète* untrennbar verbunden. Die erste radiophone Ausstrahlung von Pierre Schaeffers *Etudes de bruits* am 5.10.1948 wird gerne als Geburtsstunde der *Musique Concrète* bezeichnet. Auch der Begriff *Musique Concrète* geht auf Schaeffer zurück.

06 ► www.kgw.tu-berlin.de/Studio/Motte-Vorwort.html.

07 ► Mehr und Ausführlicheres zur Idee der *Komischen Musik* unter www.friederbutzmann.de/komu.html.

- 08►** Ich verwende diesen Begriff hier als Abgrenzung zu dem wohl gebräuchlicheren Begriff *Soundscape*. Dieser geht in seiner ursprünglichen Ausformung durch den kanadischen Komponisten Murray Schafer von einer (ursprünglich) ortsbezogenen, vorgefundenen Geräuschwelt aus und betont deren ästhetisch klangliche Qualitäten. Tati hingegen gestaltet diese *Geräuschwelt* nach filmnarrativen Aspekten gegenstands- und situationsbezogen.
- 09►** Diese wurden 1967 vermutlich mit den ersten, damals erhältlichen spannungsgesteuerten Synthesizern erzeugt.
- 10►** www.klangmuseum.de/archive.html.
- 11►** Francis Lemarque war ein Komponist und Textdichter, der im Umkreis des *Nouvelle Chanson* für Yves Montand und Michel Legrand komponiert bzw. getextet hat.
- 12►** Genaueres zu James Campbell: http://www.zildjian.com/education/profile_detail.asp?artistid=40
- 13►** www.kgw.tu-berlin.de/Studio/Motte-Vorwort.html
- 14►** Die *Musique Concrète* geht erst in einer ihrer Weiterentwicklungen durch Luc Ferrarie in den 60er Jahren mit der von ihm so genannten *Anekdotischen Musik* ähnliche Wege zwischen Klang und Bedeutung. Tati ist dieser Verwendung von Geräuschen näher als der durch Klangmanipulation abstrahierenden *Musique Concrète*.
- 15►** Mehr zu diesem Begriff in Wrightson 2000.
- 16►** Diesen Begriff konnte ich im Internet bei Google nicht finden, also stammt er von mir.
- 17►** Antwort der Initiatoren des Karibiksommers in Frankfurt auf die Frage, was sie denn im verregneten Juni 2004 ihren Gästen zu bieten hätten, in der Sendung *WETTERSCHAU*, ARD vom 15.6.2004, 9:55 Uhr.

Literatur

Chion, Michel (2003) The Films of Jacques Tati. Toronto: Guernica Edition.

Engell, Lorenz (2003) Skript zum Seminar Filme und Sachen. Das Gesicht der Dinge und die Metaphysik des Dekors. Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Seminar für Filmwissenschaft, WS 2003/2004. (www.uni-weimar.de/medien/philosophie/lehre/ss2002/9.rtf)

Maddock, Brent (1993) Die Filme von Jacques Tati. München: Wilhelm Heyne Verlag.

Martin, Jean: Von Clair zu Cameron Die Emanzipation der Geräusche im Film in: Evangelischer Pressedienst, Heft Juli 1998, S. 26-33

Paul, Jean (1963) Vorschule der Ästhetik. Werke Bd. 5, Hg. Norbert Miller. München: Hanser.

Schneider, Norbert Jürgen (1986) Handbuch der Filmmusik. Bd. 1: Musikdramaturgie im Neuen Deutschen Film. München: Ölschläger 1986

Wrightson, Kendall (2000) An Introduction to Acoustic Ecology. In: Soundscape 1,1, (<http://interact.uoregon.edu/MediaLit/FC/mission/Sample.pdf>)

Websites

<http://www.friederbutzmann.de/komu.html>.

<http://www.kgw.tu-berlin.de/Studio/Motte-Vorwort.html>

<http://www.klangmuseum.de/archive.html>.

http://www.zildjian.com/education/profile_detail.asp?artistid=4

KOMISCHE DIGRESSIONEN IN DER TOTALEN

Oft entgehen mir die entscheidenden Kultur- und Kunstleistungen, weil ich ein bestimmtes Genre nicht mag, es für überschätzt oder banal halte. Science-Fiction ist so ein Fall, sei es im Roman, im Comic oder im Film. Die zukünftigen Welterfindungen sind mir mit ihren Pseudofachsprachen, Pseudomaschinen und Pseudoköpfen einfach zu ausgedacht durchgedacht. Auch wenn ich die Perfektion der Phantasieleistung letztlich bewundere, so blockiert sie doch meine eigene. Erst mit Stanley Kubricks 2001 - ODYSSEE IM WELTRAUM (GB/USA 1968), vor allem mit BLADE RUNNER (USA 1982, Ridley Scott) und schließlich mit dem ersten Teil der MATRIX-Triologie (USA 1999, Andy u. Larry Wachowski) bekam ich ein Gefühl dafür, daß Science-Fiction Philosophie, Ästhetik, Kulturgeschichte und Anthropologie sein kann, verpackt in prächtige, präzise kalkulierte Bilder. Ich begriff, daß sich mit dem gutgemachten Science-Fiction-Film Gewalt, Banalität, Maschinenangst und unerfüllte Sehnsucht nach Nähe gerade im Kontrast zum futuristischen Design besonders eindringlich dokumentieren lassen, daß sich die *Elenden*, wie Victor Hugo die menschliche Spezies mehrbändig nannte, auch in Zukunft entsprechend verhalten.

Vom Film auf die Spur gebracht, lese ich zur Zeit mit gespanntem Vergnügen das gesamte Werk von Philip K. Dick, dem 1982 verstorbenen amerikanischen Autor, dem Filme wie eben BLADE RUNNER, aber auch TOTAL RECALL (USA 1990, Paul Verhoeven), MINORITY REPORT (USA 2002, Steven Spielberg) oder PAYCHECK (USA 2003, John Woo) ihre Inspiration verdanken. In Dicks Roman *A Scanner Darkly* (1977) finden wir den gesamten geisteswissenschaftlichen Hype von Identität, Wahrnehmung, Bildkontrolle, Staatsterrorismus, Gender, Zivilisationskritik, Biologismus etc. einmal durchdekliniert, verpackt in eines Story, die sich ästhetisch angemessen dem Loop annähert.◀ Genau besehen, könnte die Geisteswissenschaft sich an diesem Buch über einige Jahre abarbeiten. Da gibt es beispielsweise den Helden Fred, ein Undercover-Rauschgiftermittler, angesetzt auf die Spur von Bob Arctor, der wiederum Fred ist. Sich selbst und andere ausspionieren, sich selbst und andere beobachten, sich die eigene Wohnung mit Videoüberwachung verwanzeln lassen, um in einer anderen Wohnung am Bildschirm zu beobachten, was passiert, wenn ich nicht da bin und was die

Freundin, die Freunde und die anderen machen. Zitat aus dem paranoiden Gedankenreich Freds:

»Nimm nur deine Katze oder deinen Hund - was tun die, wenn du aus dem Haus bist? Die Katze schnappt sich womöglich einen Kissenbezug und stopft deine ganzen Wertgegenstände hinein, die elektrische Uhr, den elektrischen Radiowecker, den Rasierapparat, alles, was sie nur einsacken kann, bevor du zurückkommst. Während du weg bist, ist sie wie verwandelt, eine ganz andere Katze, die dich beklaut und alles zur Pfandleihe bringt und deine Joints raucht und an der Decke entlangspaziert und Ferngespräche mit irgendwelchen Typen führt ... und Gott weiß was noch. Ein Albtraum, eine verkehrte Welt hinter dem Spiegel, eine Stadt des Schreckens, in der unsägliche Geschöpfe herumkriechen« (Dick 2003, 191).

Gute Science-Fiction spielt heute und ist eine negative Utopie, erdverbundener als mancher Heimatroman. Sie konstruiert eine Welt, um die Konstruiertheit der Welt zur Erscheinung zu bringen. So kann sie die Selbstüberwachung, die Abhängigkeiten, den Staatsterrorismus, den Dreck und das Elend konsequent und in aller Form analysieren. Doch was hat das mit Tatis *PLAY TIME* zu tun?

Auch dieser Film ist mir Science-Fiction. Er spielt in den konstruierten Räumen der eigens erbauten Stadt »Tativille«, die zwar der modernistischen Architektur verpflichtet ist, die es aber so nicht gibt oder geben wird. *PLAY TIME* treibt die Ästhetik der modernistischen Klarheit, der Ornamentlosigkeit auf die Spitze und in eine coole Zukunft. Er zeigt uns die Menschen in einem Glasgehäuse, einem Aquarium, in dem das Private gemäß der Logik von Transparenz zum öffentlichen Ereignis wird. Betrachten wir den Film unter dem Blickwinkel der Science-Fiction, wird die immer wieder betonte Kritik an diesem Werk gegenstandslos. Diese sieht in dem Film eine Abrechnung mit der Moderne und damit einen Konservatismus, der eine Rückkehr zu vergangenen Werten einfordert. Damit unterstellt die Kritik, daß Tati uns eine eindeutige Botschaft zukommen lassen will, obwohl sie sich darin einig ist, daß es sich hier um ein bedeutendes Kunstwerk handelt und dementsprechend eigentlich uneindeutig sein mußte. Doch der Schauplatz »Tativille« ist ein Kulisse, eine futuristische Inszenierung, in der Handlungen geschehen, Handlungen, die im auffallenden Gegensatz zur artifiziellen Architektonik stehen. Die Hinterglasmenschen benehmen sich nämlich so, als ob sie in normalen Häusern mit normalen Wänden fernsehen und essen, zur Arbeit gehen und ihre Verhandlungen führen. Es ist, und das ist das eigentlich Erschütternde an diesem Film, als ob die ganze Modernität für die Bewohner von Tativille nicht existiert. Sie wird nicht so richtig zum Problem. Weder ziehen die Leute Gardinen zu, noch verlassen sie den Kreisverkehr. Den Film bestimmt jene Anpassung an das neue Design, die wir aus der Science-Fiction gewohnt sind. (Selbst wenn die Fahrzeuge bei Philip K. Dick ko-

mische Namen tragen und die Maschinen komische Sachen machen, was kummert es die Helden in ihrem persönlichen Elend.)

PLAY TIME, und das lerne ich von Dick, dem Zeitgenossen Tatis, ist an anderen Dingen interessiert. Er ist eine Versuchsanordnung, ein Experimentalfilm, der folgende Science-Fiction-Fragen stellt:

1. Wie verhalten sich konditionierte Menschen in anderen Räumen und wie reagieren sie auf eine durchorganierte, maschinenbesetzte Umwelt?
2. Wie reagieren die Protagonisten?
3. Was sehen wir, wenn wir sehen?
4. Warum ist alles so komisch hier?
5. Gibt es die Möglichkeit für eine Revolution?

Doch bevor ich auf diese Fragen, die natürlich alle miteinander verbunden sind und nur der Analyse zuliebe hier getrennt werden, näher eingehe, noch eine weitere Bemerkung zur PLAY TIME und Science-Fiction. Schon in seinem ersten Film TATIS SCHÜTZENFEST von 1949 gibt es futuristische Elemente, die hier allerdings nochmals medial übertragen werden. Ein Film im Film zeigt den erstaunten Dorfbewohnern und natürlich dem Postboten die maschinenhafte Schnelligkeit der Post in den USA, als Gegenpol zur gegenwärtigen Landgemütlichkeit. MEIN ONKEL (1958) setzt dann schon ganz auf die supermoderne Küche und das automatische Haus, das sich übrigens beim Krimiautor Philipp Kerr in seinem Roman *Game over* (1995) als computerprogrammiertes Hochhaus endlich mordend selbstständig machen wird (vgl. Kerr 1996). TRAFIC von 1971 ist dagegen reichlich traditionell. Einzig die Fernsehübertragung der Mondlandung in eine ländliche belgische Autowerkstatt und die anschließende Imitation der Schwerelosigkeit anlässlich einer alltäglichen Autoreparatur deuten zaghaft in die Zukunft der Gegenwart.

Zudem besteht zwischen allen Filmen des Komikers eine Korrespondenz, die nicht allein durch den Hauptdarsteller getragen wird. Sie sind miteinander verbunden wie die Romanzyklen von Victor Hugo oder Balzac. Land, Meer, Eigenheim, Großstadt, Verkehr: es sind die grundsätzlichen Orte des modernen Lebens seit dem 19. Jahrhundert, die hier zwischen den Polen Geschwindigkeit und Verlangsamung, zukünftiger und vergangener Gegenwart, Handlungsfreiheit und Determiniertheit skizziert werden.

Kommen wir zur ersten Frage, wie sich konditionierte Menschen in anderen Räumen verhalten? Die Frage liefert die Antwort mit. Eben weil sie konditioniert sind, verhalten sie sich kaum anders. Das ist das Erstaunliche auch allgemein an Science-Fiction. Die Menschen fliegen zwar in der Gegend rum, benutzen merkwürdige Maschinen, sprechen gar eine andere Sprache, aber dennoch haben sie im Sinne Nietzsches eine weitere Zukunft im Blick: Kühe zu wer-

den, mit nichts beschäftigt als mit Wiederkäuen.◀3 Immer weiter machen mit den üblichen Spielchen, und auch physiognomisch ändert sich wenig. Diese Erkenntnis bildet die Basis für Tatis Film. Der Pförtner mit seinem Stumpen ist der ewige Pförtner, nur daß er sich jetzt mit einer komplizierten Maschine und einer entsubjektivierten Stimme auseinandersetzen muß. Es ist alles nicht einfacher geworden für den Pförtner, aber hat nun Zeit für die Zigarre. Der Gang ist lang und die Kommunikation schwierig (Abb.4).

Dafür geht es im Reisebüro um so schneller. Ein hochinteressanter Hocker auf Rädern läßt Mehrfachbedienung der Kunden zu. Gleichzeitig motiviert es den Verkäufer zu einem speziellen Tanz, der sich ausnehmend interessant von hinten ausnimmt (Abb.15). In der gleißenden modernen Helligkeit eines Cafés werden die gleichen Späße wie immer getrieben, und die prominente Geistesgröße, die am Flughafen ankommt, ist klein wie eh, trägt einen Hut und einen fröhlich flatternden Adressenzettel, dem wir unsere lächelnde Aufmerksamkeit widmen. Aus diesem Zusammenprall von Pariser Alltagsleben und futuristischem Design bezieht die Komik des Films ihren Impetus. Das unterscheidet Tati vom gnadenlosen Science-Fiction eines Philip K. Dick. Die gleiche Akzeptanz, die in dessen Romanen zur vehementen Gesellschaftskritik Amerikas führt, wird bei Tati zur Grundlage einer Komik, die Henri Bergsons Lachtheorie von 1899 in ihr komplettes Gegenteil verkehrt. Bergson schreibt:

»Das Komische an einem Menschen ist das, was an ein Ding erinnert. Es ist das, was an einen starren Mechanismus oder Automatismus, einen seelenlosen Rhythmus denken läßt. Die menschliche Komik verkörpert also eine individuelle oder kollektive Unvollkommenheit, die nach einer unmittelbaren Korrektur verlangt. Und diese Korrektur wird durch das Lachen besorgt« (Bergson 1972, 63).

Bei Tati ist es die Umwelt, die maschinenhaften Rhythmus erzeugt, während die Menschen selbst an ihren alltäglichen Sitten und Gebräuchen festhalten. Der Mensch wird nicht zum Ding, im Gegenteil, aber das Ding versucht, den Menschen zu bezwingen, was ihm bei Büroboten, Managern und Sekretärinnen in *PLAY TIME* offensichtlich auch gelingt. Dann hat Bergson wieder recht, aber so richtig zum Lachen ist das nicht, denn wie der immer unterschätzte Hugh Kenner feststellt: »Eine menschliche Spezialisierung, wird sie sorgfältig genug beobachtet, ist mechanisch reproduzierbar, und wenn ein Mensch Spezialist geworden ist, so ist dieser Mensch selbst [...] mechanisch reproduzierbar [...]« (Kenner 1995, 23). Gilt übrigens auch für Geisteswissenschaftler.

Wir haben es in *PLAY TIME* also mit zwei Menschentypen zu tun. Der eine hat sich dem futuristischen Design angepaßt und benimmt sich android, der andere lebt unbekümmert sein Leben weiter und verkörpert so etwas wie einen tel-

lurischen, Baguette tragenden Lebensstil. Im Sinne von *BLADE RUNNER* können wir sagen, die einen sind Replikanten und die anderen Erdbewohner. In *PLAY TIME* jedoch bekämpfen sie sich nicht untereinander. Sie koexistieren. Inmitten der Welt der funktionierenden Androiden und gläserenen Architekturen lebt so ein fröhliches Heer von Nichtstuern à la français, die Tati offensichtlich symphonisch findet. Es gibt kaum Aggression in diesem Film, sondern nur Lebensstile, Berufe, Typen, Lebensformen, die sich wie im Berliner Bezirk Kreuzberg nicht weiter auf den Wecker fallen.

Es ist diese grandiose Akzeptanz des Eigenen und des Anderen, die in gewisser Weise dem dramaturgischen Prinzip Science-Fiction, das fast immer die Nähe zum Horror sucht, widersprechen. Man könnte auch einwenden, daß das Werk in seiner unblutigen Art wie *TATIS SCHÜTZENFEST* eher einen französischen Heimatfilm mit komischen Elementen konstruiert. Doch der Regisseur baut eigens ein Stadtkulisse, mit der die Sachlichkeit der Moderne, die Nachfolge von Bauhaus bis ins Detail perfektioniert repräsentiert wird und ästhetisch damit über die Gegenwart der 60er Jahre weit hinaus reicht.

Damit hängt eine grundsätzliche Frage zusammen, die den gesamten Film betrifft und schlüssig nicht beantwortet werden kann. Warum in Gottes Namen fahren die Touristen nicht direkt nach Paris? Gibt es diese Stadt nicht mehr, obwohl sich ihre offiziellen Symbole in den geputzten Glastüren spiegeln? (Abb.9,20,29) Wenn es sie noch gibt, weshalb treiben sich die Leute dann in »Tativille« herum? Kein Tourist würde ins Märkische Viertel fahren, um dort vom Kufürstendamm zu träumen. Nein, dieser Film kann nur eine Versuchsanordnung der Science-Fiction sein, in seinen architektonischen Elementen vielleicht radikaler als die postmodernen *BLADE RUNNER* oder *MATRIX*, die, recht gesehen, ästhetisch konventionell den Gothic-Stil des 18./19. Jahrhunderts wieder aufwärmen.

Die Akzeptanz des Eigenen und des Anderen führt uns zu den Protagonisten. Zunächst gibt es zwei Helden, Monsieur Hulot und Barbara. Letztere ist so ungewöhnlich gewöhnlich, daß sie immer kurz davor ist, gänzlich zu verschwinden. Das Gleiche gilt für Hulot. Beide Figuren sind aber notwendig, um das Gewirr von Einzelszenen mit Leitmotiven zu versorgen, so wie der Onkel Toby in Laurence Sternes digressiven Roman *Tristram Shandy* (1759-1767). In diesem verschwindet der Held in einem unübersehbaren Kosmos aus »Meinungen« und Einzelszenen, welche die Narration unterbrechen, die kontinuierliche Zeitvorstellung aushebeln und hieraus den typischen Humor beziehen (vgl. Sterne 1994). Die Digression, die Abschweifungen, in der jede einzelne Beobachtung ein Crescendo von Gleichzeitigkeiten, Betrachtungen, weiteren Beispielen und Handlungsminiaturen nach sich zieht, läßt sich als eine Subform der Litera-

turgeschichte betrachten, die nach Jean Paul, Denis Diderot, James Joyce oder Virginia Woolf schließlich auch den Film erreicht. Digression und damit die Aufhebung der linearen Zeit als Stilprinzip findet sich im Experimental- und Avantgardefilm etwa in der russischen Avantgarde, bei Maya Deren oder Jack Smith und seit neuestem auch in Werken wie *SHORT CUTS* (USA 1998, Robert Altman), *PULP FICTION* (USA 1994, Quentin Tarantino), *TRAFFIC* (USA 2000, Steven Soderbergh) oder *AMORES PERROS* (USA 2000, Alejandro González Inárritu). Es wäre die futuristische Aufgabe der Geisteswissenschaften, die absolut notwendige Strategieggeschichte der Digression zu schreiben. In ihr hätte das gesamte Werk von Tati endlich seinen gebührenden Ort, kondensiert in *PLAY TIME*. ◀4

Beobachten läßt sich an den genannten Beispielen, daß in dem Moment, in dem die erzählerische Linearität zugunsten von Einzelbeobachtungen und -betrachtungen aufgeben wird, die Position des Protagonisten gefährdet ist. Er steht nicht mehr im Zentrum, sondern das Einzelne, das Unbemerkte verselbstständigt sich. Dem Abschweifenden ist alles gleichermaßen von Interesse. Alle sind Protagonisten, wie es in *PLAY TIME* besonders eindringlich exemplifiziert wird. Man betrachte darauf hin nochmals die Flughafenszene, die uns zunächst über den Ort im Unklaren läßt. Wir wissen nicht, wo wir uns befinden. In der grellen Leere der Halle sitzt ein gewöhnliches Ehepaar in typischer Unterhaltung begriffen (Abb.2), beseitigt ein Putzmann unsichtbaren Schmutz, trägt eine Krankenschwester ein schreiendes Baby. Minimale Handlungen in einem futuristischen Niemandsland, verstärkt durch extrem extemporierte Eigengeräusche machen diese Eingangsszene zu einer Passage, und nichts weiter. Dann irgendwann, wenn mehr Menschen mit mehr Miniaturhandlungen aufgetreten sind, sehen wir weit im Hintergrund kurz Hulot, der dann aber auch gleich wieder verschwindet.

Hulot muß sich immer wieder auflösen, um der Digression Raum zu geben. Resultat ist eine Komik, die sich gleichmaßen auf alle verteilt, auf die Menschen, die Dinge und die Kommunikation zwischen ihnen. Tati:

»Nachdem die Komik zunächst von einer Person repräsentiert wurde, die dem Publikum sich von vornherein ganz eindeutig darstellte als: ich bin der kleine Ulkige, ich kann jonglieren, ich kann den Verliebten spielen, ich bin Musiker, Gagman usw. kam man wieder auf Laurel und Hardy zurück, das heißt auf zwei Personen, von denen der eine, wie im Zirkus, den anderen ständig übervorteilte: Hardy war der weiße Clown, Laurel der dumme August. Die entscheidende Entwicklung, die sich dann vollzog, kam durch sie. Das heißt, es war nicht mehr so, daß immer einer den anderen übervorteilte, sondern beide waren gleichzeitig Clown und dummer August. Mal war es der dumme August, der die Stelle des Übervorteilten einnahm, und mal umgekehrt. Die-

ses Schema entwickelte sich weiter und führte zu den Ritz-Brothers, die zu dritt auftraten. Sie warfen einander die Einfälle und Gags zu wie Rugbybälle: einer machte die Tür auf, der nächste betrat das Zimmer, der dritte machte den Gag. Und dann kamen die Marx Brothers: vier. Und schließlich sind wir bei HELLZAPOPPIN, wo jeder am Gag partizipiert und sich seiner bedient. In meinem speziellen Bereich habe ich auch diese Entwicklung durchgemacht, und statt, daß es Hulot ist, wie in LES VACANCES, der die Gags, die im Film vorkommen, macht und ausführt, habe ich, wenn Sie so wollen, die Gags den anderen überlassen und jeweils die Person ausgewählt, die am geeignetsten schien, sie auszuführen« (Zit. nach Brandlmeier 1983, 189f.).

Wie jeder gute Regisseur ist auch Tati sein eigener Historiker, der weiß, was er macht, auch wenn François Truffaut meint: »Wie Bresson erfindet Tati das Kino beim Drehen, er lehnt die Strukturen der anderen ab.« (Truffaut 1979, 187) Mit diesem Vorurteil sollte man gerade Komikern nicht kommen, die wie die Buster Keaton, die Marx Brothers, Jerry Lewis oder eben Tati ihre Meisterschaft gerade aus Kenntnis und genauer Analyse der Strukturen erreichen.

Tati aber spaltet sich in PLAY TIME auf in zahlreiche Hulots. Nicht: Ich ist ein anderer, sondern: Ich sind viele, und zwar viele einzelne. Mein Ich aber ist das beobachtende Ich, das zeigt, was ich gesehen habe und noch gesehen habe und noch gesehen habe, und dabei sehe ich. Das lasse ich nachspielen. Aber weil mein Ich aus verschiedensten Individuen besteht, lasse ich es von Laien und Zirkusartisten nachspielen. Sie bieten die Gewähr, daß mein alltägliches und komödiantisches Ich sich perfekt aufspaltet. Ich repräsentiere mich und die Komik durch ein Typenarsenal, das ich in eine fremde Umgebung schicke, in einen modernistischen Jenseitsort, in dem Physionomien, Gesten, die *Beredsamkeit des Leibes*,⁴⁵ die Pathosformeln des Alltags erst sichtbar werden, sich prostituieren und damit eine höhere Form der Komik erreichen.

Um für weitere Verwirrung zu sorgen, führt Tati auf der unspezifischen Designermesse noch einen Doppelgänger ein, einem herumstreunenden Filou, der den verwirrten Hulot in Bedrängnis bringt. Dieses Double wiederum ist kein echtes, sondern bestimmt sich lediglich aus den Accessoires wie Pfeife oder Mantel (Abb.12). Solche Starimitation, mittlerweile ein eigenes Genre der Unterhaltungsindustrie, bildet die Nahtstelle zwischen dem Komiker als Helden mit seinen Wiedererkennungsmerkmalen und seinem Verschwinden in einem komischen Alltag.

Damit sind wir bei der dritten Frage: Was sehen wir, wenn wir sehen? Tatis Typenarsenal inszeniert sich auf Breitleinwand im Raum der Totalen in verschiedenen Konstellationen zu- und miteinander. Neben den Einzelaktionen, die vor allem für Hulot reserviert sind, herrscht die Gleichzeitigkeit vielfältigen individuellen Verhaltens vor. Jean Badal, der Kameramann von PLAY TIME gibt zu Pro-

tokoll: »Er war wie ein Choreograph, der auf einem Papier alle Bewegungen seiner Tänzer festgelegt hat: Er nahm jeden Schauspieler vor jeder Aufnahme (und er hatte mitunter bis zu 50 Personen) und erklärte ihm die Gesten, die er zu machen hatte, indem er nacheinander jede der Rollen spielte und mimte.« (Zit. nach Brandlmeier 1983, 195) Diese zeitaufwendige Art der Produktion verdeutlicht nochmals das ästhetische Prinzip der digressiven Auflösung des Helden, die hier körperlich vollzogen wird. Die Choreographie der komischen Handlung dehnt sich auf den Raum aus, oder wie Thomas Brandlmeier schreibt: »Was bei Tati immer schon galt, wird jetzt zum durchgängigen Prinzip: die Gleichzeitigkeit von Gags, ihre Zahllosigkeit, ihre Unüberschaubarkeit; der Irrwitz erfaßt die Totale« (Brandlmeier 1983, 193). Es ließe sich aber auch sagen, daß der ehemalige Rugby-Spieler Tati mit der Gleichzeitigkeit der Totalen die Ästhetik von Gruppensport und Bildfaszination miteinander vereint. Tatis Familie besaß ein traditionsreiches Geschäft für Bilderrahmen, in das er eigentlich einsteigen sollte, der Umgang mit Bildern war ihm selbstverständlich. Und so wird Tati sagen: »Die Art, wie heute Komödien gemacht werden, liebe ich nicht. Sie reden zuviel. Für mich ist eine Komödie Beobachtung. Ich bin ein visueller Mensch« (Brandlmeier 1983, 181). Die Entfokussierung und Minimalisierung von Einzelszenen zugunsten von Simultanität, das Aufheben des Nacheinander zugunsten des Nebeneinander im Bild ist malereihistorisch schon seit dem Mittelalter Strategie. Die Simultanität macht als Erzählform beispielsweise bei van Eyck in *Genter Altar* (vollendet 1432)

Pieter Bruegel, *Landschaft mit Ikarussturz*, um 1558
Pontormo, *Joseph in Ägypten*, 1517-18





Jan Steen, *Der Menschen Leben*,
um 1665/67

die Räume tiefer und verbindet sie miteinander. In Pieter Bruegels Totale Landschaft mit *Ikarus*-sturz aus der zweiten Hälfte des 16. Jahrhunderts muß die thematische Handlung gesucht werden. Schon hier schwindet der Held (vgl. Abb. S. 61). In Pontormos *Joseph in Ägypten* (1517/1518) wird der Raum durch die biblische Erzählung in der Gleichzeitigkeit des narrativen Nacheinander zu einer multiperspektivischen Totale, in der sich der Held vervielfacht (vgl. Abb. S. 61). Über die barocke Totale gerade in den Deckengemälden braucht hier nicht viel gesagt werden. Hier inszeniert sich

die Simultanität auf dem Höhepunkt. Schließlich finden wir diese Strategie natürlich in den Historienbildern des 18. und 19. Jahrhunderts, wenn sich die Bilder nicht mehr mit Engelmassen, sondern Bürgern oder historischen Gestalten zu füllen beginnen. Und doch sind die über Jahrhunderte gemalten Totalen in ihren Bewegungen und chronotopischen Anlagen auf eine Glaubenswahrheit oder einen Helden hin zentriert ausgerichtet. Die Jenseitsvorstellungen seit dem Mittelalter, durchaus eine frühe Form von Science Fiction, die Machutopien seit Ambrogio Lorenzettis *Allegorie der Guten Regierung* (1337-39) im Rathaus von Siena und, nicht zu vergessen, die Schlachtengemälde seit Paolo Uccello oder Albrecht Altdorfer bedienen sich der Totalen als Mittel der Repräsentation kirchlicher, weltlicher oder historischer Macht. Die Welt als breite und tiefe Bühne. Diesen Bildern inhärent ist die Digression des Blicks, die unermeßliche Liebe zum Detail, auch wenn sie sich einem bestimmten ideologischen System unterordnet. Was die Strategie der Totalen betrifft, ist die kunstwissenschaftliche Forschung, weil hauptsächlich und mit Recht zunächst ikonographisch verpflichtet, noch äußerst zurückhaltend.

Die Frage ist nun in Hinblick auf PLAY TIME, ob es so etwas wie eine komische Totale in der Kunstgeschichte gibt? Erstaunlicherweise können wir sagen, daß die seltene Komik in der Kunst erst ihre wahre Erfüllung in der Totalen findet, zumindest bis ins 18. Jahrhundert. Neben jenem Pieter Bruegel und seinen Werken *Sprichwörter* oder *Kampf zwischen Karneval und Fasten*, welche die Si-

multanität zum Stilprinzip erheben, sind es vor allem die Holländer des 17. Jahrhunderts, die zum Teil auch im kleinsten Rahmen alltägliche und komische Szenen auf Breitleinwand präsentieren. Ich denke hier vornehmlich an Adriaen van Ostade, Adriaen Brouwer und natürlich Jan Steen, die ihren Gesellschaftsszenen der »verborgenen Lust«, des Saufens und »grotesken Leibes« die Bilderzählungen digressiv in alle Richtungen und oft ohne Zentrum wuchern ließen (vgl. S.62).◀6 Die Ideologie der Totalen verkehrt sich hier in ihr Gegenteil. Sie bietet uns nun ein Panoptikum seltsamer, ungezügelter Handlungen und Physiognomien. Das Welttheater wird zu einer digressiven Schmierenkomödie, liebevoll und detailreich ausgespinnelt. Während in der Totalen des religiösen und profanen Herrschaftsbilds im Sinne der Ausgewogenheit eine gewisse Uniformität herrscht, ist das komische Sittengemälde Ausdruck von Gegensätzlichkeiten, inszeniert durch die Überzeichnung von Typen. Zurecht weist der Kunsthistoriker Wilhelm Fraenger in seinen Vorlesungen zu den *Formen des Komischen* auf die Nähe Jan Steens zu Moliere Charakterlustspielen hin. Wie Jan Steen gelang es Moliere, die Wirklichkeit durch die Emphase des Burlesken einer genaueren Wahrnehmung zu öffnen (vgl. Fraenger 1995, 121-146), eine Öffnung, die nicht mehr im Dienst einer höheren Moral steht, sondern eines Realismus der »Idiotie«, wie Clément Rosset das nennt. Es ist die Idiotie der Trunkenheit, der Verliebtheit, der Illusion (vgl. Rosset 1988).

Im Sinne der Totalen können diese Wirklichkeiten sich künstlerisch nur formulieren, indem sie sich in Details, Nebensächlichkeiten und mit ihren Widerparts artikulieren. Und ich möchte hier vor allem auf William Hogarth (vgl. Abb. oben) verweisen, dessen digressiver, detailverliebter Bildaufbau Georg Christoph Lichtenberg zu einem ausführlichen Kommentar trieb (vgl. Lichtenberg 1972). Seine erklärende Bildbeschreibung der Kupferstiche sucht sich einen Weg durch dieses pralle Theater der Idiotie. Die Bildbeschreibungen werden ihn zum Buch, in denen Lebensromane anklingen und die Helden sich in



William Hogarth, *A Rake's Progress* (Der Weg des Liederlichen), 8. Platte: *Irrenhaus Bedlam*, 1735

der Beschreibung auflösen. Lichtenberg ist somit der ideale Betrachter digressiv aufgebafter Totalen, als jemand, der sich Zeit nimmt für das Detail, der das Fehlen einer zentralistischen Bildstruktur und damit die interpretatorische Uneindeutigkeit zum Anlaß nimmt, genauer und wieder und wieder hinzusehen, um selbst Autor zu werden. Die Totale zwingt den Betrachter ins Bild, öffnet es der ungebundenen Imagination. Wir müssen wählen aus dem Gewusel der Typen und Sachen.

Dies ist die Bildtradition, in der *PLAY TIME* einen historischen Ort finden könnte, eine Bildhistorie allerdings, die kunstwissenschaftlich als Marginalie betrachtet wird, obwohl sie gerade mit dem Film eine bedeutende Erweiterung und Ergänzung gefunden hat. Für den Filmhistoriker David Bordwell bewegt sich das Kino »zwischen Malerei und Theater«:

»Auf der einen Seite haben wir Darsteller und Bewegung wie im Theater, auf der anderen Seite haben wir das optische Dreieck, den in Richtung der Objektivachse perspektivischen Raum, den es im Theater nicht gibt. Für mich also steht das Kino zwischen beiden. Es ist der Malerei insofern ähnlich, als es mit einem perspektivischen Blick und einem schmalen Raum arbeitet, in dem die Figuren in der Tiefe angeordnet werden müssen. Aber wie beim Theater gibt es Bewegung [...] Sofern wir uns mit dem visuellen Stil im Kino befassen, müssen wir häufig diejenigen Qualitäten berücksichtigen, die es mit der Malerei verbinden; denn was wir im Film sehen, ist ein Bild« (Bordwell 2001, 207).

Auf ein solches Bild zielt Tati mehr als andere Regisseure. Die Totale hilft ihm dabei nicht nur im Tiefenraum, sondern auch im Nebeneinander der komischen Körper wie bei Holländern oder bei Hogarth. Daher haben wir das Gefühl, in *PLAY TIME* einer zeitlichen Abfolge von Tableaus beizuwohnen und weniger eine filmische Story zu sehen, an der Tati auch gar nicht interessiert ist. Wenn also der Angestellte des Reisebüros sich bückt, um die gläserne Tür zu schließen und wir in dem Moment aus der Verbindung seines Kopfes und den Türgriffen einen Teufel erblicken (Abb. 17), wenn also ein Priester in der Bar mit der Kombination des Neonbuchstabens O schon zu Lebzeiten einen Heilgenschein verpaßt bekommt (Abb. 28), wenn Flächenspiegelung und Fensterrahmen mal eine vergangene Wirklichkeit erfassen, mal die Gegenwart räumlich eingrenzen, so besitzen wir hier direkte Hinweise auf die Geschichte der Malerei als eine Geschichte zwischen »Fenster zur Wirklichkeit«, Illusionszerstörung und Imagination.

Gerade die sich spiegelnden Fenster, in denen das alte Paris kurz aufscheint (Abb. 9, 20, 29), konstruieren eine Wirklichkeit, die am Schluß so real wird, daß, wenn der Fenstputzer sie bewegt, es der Reisegesellschaft in ihrem Bus ergeht wie auf einer Achterbahn. Es ist wie in Manets *Un bar aux Folies-Bergère* (1881),



Abb. 1: Ankunft

Abb. 2: Flughafenhalle





Abb.3: Hochhäuser

Abb.4: Pfortner und Hulot





Abb.5: Sessel Warteraum

Abb.6: Hulot und Geschäftsmann





Abb.7: Büros

Abb.8: Blumenstand





Abb.9: Eiffelturm

Abb.10: Leucht-Besen





Abb.11: Abfalleimer

Abb.12:Tati-Double





Abb.13: »Slam Your Doors in Golden Silence«

Abb.14: Plakate Reisebüro





Abb.15: Stuhltanz

Abb.16: Schwarze Simcas





Abb.17: Angestellte des Reisebüros

Abb.18: Wohnung





Abb.19: Vier Appartements

Abb.20: Arc de Triomphe





Abb.21: Sessel Hotel

Abb.22: Barbara und die Frau in rot





Abb.23: Flugzeugmodell

Abb.24: Heruntergebrochene Decke *Royal Garden*





Abb.25: Eingang *Royal Garden*

Abb.26: Barrikade





Abb.27: Marmorfläche *Royal Garden*

Abb.28: Priester mit Heiligenschein





Abb.29: Sacré Cœur

Abb.30: Kaufhaus





Abb.31: Karussell

Abb.32: Abreise



in dem es dem Maler gelingt, das Unmögliche zu zeigen, eben weil er Bildkonstrukteur ist.◀7 Der Tiefenraum wird zum Spiegelraum, der Maler gibt die Eindeutigkeit seiner Position auf. Michel Foucault: »Mit dieser Technik hat Manet die Eigenschaft des Gemäldes ins Spiel gebracht, kein normativer Raum zu sein, dessen Darstellung den Betrachter auf einen Punkt festlegt, von dem aus er betrachtet, sondern einen Raum, dem gegenüber man verschiedene Positionen einnehmen kann« (Foucault 199, 46). Eine solche Strategie der »Polyfokalität«, wie Werner Hofmann das nennt (vgl. Hofmann 1998), auf das Kino zu übertragen, ist das eigentliche Wagnis Tatis und seiner Totalen. Er konstruiert unterschiedliche *Tableau vivants*, die oft gleichzeitig den Bildraum besetzen.◀8

Doch ist es gerade der komische Film etwa von Buster Keaton, Charlie Chaplin oder Jerry Lewis, der die Totale benötigt, um den ganzen pantomimischen Körper bei seiner Arbeit zu zeigen. Er ist kaum an der Psychologie der Nahaufnahme interessiert. Tati radikalisiert diesen Aspekt der Ganzkörperkomik und verbindet ihn schon früh mit dem Gemälde. Als Kenner der Malerei bezieht er sich in seinen Filmen ab *JOUR DE FÊTE* (1949) auf die Werke von Raoul Dufy, Toulouse-Lautrec, Paul Cézanne (vgl. Bellos 1999, 18). Er nennt sich in Bezug auf *PLAY TIME* einen Maler und vergleicht den Film mit abstrakter Kunst.◀9 Gemeint ist damit der Gebrauch der Farben, etwa das leitmotivische Rot einer Dame (Abb.22), des Lichts, das zum Beispiel die Bar eingrünt, und das Fehlen des Narrativen. Aber ich muß seinem Biographen David Bellos recht geben. Tati ist und bleibt Realist.

Wenn ich von den malerischen Tableaus rede, die Tatis Werkästhetik bestimmen, so ist merkwürdig, daß bis auf den schon erwähnten Teufel und Heiligen, vielleicht noch die Blumenfrau, die Montmartre-Malerei verkörpert (Abb.8), keine weiteren expliziten *Tableau vivants*, also Lebende Bilder vorgeführt werden. Die Kunstgeschichte ist in Bildaufbau und -struktur da, aber wird kaum zitiert. Es geht also nicht um Nachstellungen, wie wir sie explizit bei Pier Paolo Pasolini und Jean-Luc Godard,◀10 aber auch in Science-Fiction-Filmen wie *TERMINATOR* (USA 1984, James Cameron), *BRAZIL* (GB 1984, Terry Gilliam), *THE TWELVE MONKEYS* (USA 1995, Terry Gilliam) oder eben *THE MATRIX* aufspüren können. Vielmehr sind die Gesten der vielen Hulots konditioniert durch den Alltag und Beruf. Aus diesem Zusammenhang werden sie isoliert und in den Kunstraum der Pantomime geschickt, jener stummen Schauspielerei der Körper, die ihre Tradition in den Intermedien der *Commedia dell'Arte* ausbauen konnte, in den Stummfilmen und im Cabaret nochmals aufflammte und heute ein etwas abseitiges Dasein am Rand der Unterhaltungsindustrie fristet. Tati, der seine Karriere als Sport-Pantomime begann, erweitert die inhärenten Möglichkeiten des stummen Körpers, der die Alltagswirklichkeit der Geste nachbildet

und gleichzeitig überhöht, mit dem Medium Film. Dem Ton, über den Frieder Butzmann nachgedacht hat,¹¹ kommt hier die Rolle der Gestenkonkretisierung und weiteren -überzeichnung zu. Gleichzeitig kann der Bruitismus auch die Dinge in diesem System pantomimisch werden lassen. Die Gestenpolitik der Körper wird somit doppelt artifiziell, und das macht die Angelegenheiten äußerst komisch. Im Unterschied zu dem großen Pantomimen Marcel Marceau, der mit seinem geschminkten Alter Ego »Bip« den Existenzialismus begleitete, kommen die Hulots ohne sonderlich theatralische Verkleidung aus. Grundsätzlich gilt jedoch auch für Tati, was Marcel Marceau in einem Interview mit Herbert Jhering sagt:

»Zehn Jahre Erfahrung beweisen, daß die Kunst der Pantomime auf einer ständigen Beobachtung des Lebens beruht und daß sich diese Form des Theaters auch nicht von den anderen Formen der Kunst absondern kann [...] Die Kunst kann auf hohem Niveau nur stehen, wenn sie ihre Kraft aus den tiefen Wurzeln des Volkes zieht, wenn sie den Künstler über sich selbst erhebt zur Freude und Lehre der Menschheit, und wenn sie weit herausstrahlt und ein Echo des gemeinsamen Interesses in allen Ländern findet« (Marceau 1961, 99).

Streichen wir einmal die pathetische Überhöhung in diesen Worten, wird deutlich, daß in der Pantomime, gerade weil sie stumm, körpersprachlich und alltagsbezogen ist, der demokratische Faktor angelegt ist. Daher kann Tati auch die Sprachreste zum Geräusch machen, und wir können sagen, daß *PLAY TIME* letztendlich ein Stummfilm ist, indem die nachträglich inszenierten Geräusche die komische Dramaturgie der Körpersprache erst entstehen lassen. Die Geräusche bestätigen die Eigensprachlichkeit der Körper jenseits einer *Logik des Sinns* (Gilles Deleuze). *PLAY TIME* ist in anderer Weise ein abstrakter Film: Er verläßt die Sprache zugunsten einer Choreographie von Alltag und dessen Sound.

Warum also ist alles so komisch hier? Es wird alles komisch, wenn wir die täglichen Handlungen nur lange genug beobachten, wenn wir sie isolieren und in den Distanzraum schicken. Dann kann die Ernsthaftigkeit umschlagen und zwar in zwei Richtungen: Wir erkennen im Automatismus die schicksalhafte Tragik unseres Seins oder aber ein komisches Ballett der Menschlichkeit. Für beide Formen hat auch die Science-Fiction ihre Lösung gefunden, vor allem für die letzte Tati mit *PLAY TIME*.

Natürlich stellt sich die Frage, ob es die komische Science-Fiction überhaupt gibt. Eingestandenermaßen muß ich sagen äußerst selten. Ein wunderbarer Film in dieser Richtung ist Frank Tashlins *SPION IN SPITZENHÖSCHEN* (USA 1965, mit Doris Day), dann *BRAZIL*, aber auch *DIE TRUMAN SHOW* (USA 1998, Peter Weir). Es gibt natürlich auch noch die Filme mit lächerlichen Marsmenschen, Schleim-

teilen oder ausgeflippten Robotern. Doch das ist ein anderes Thema, das mehr in Richtung Hardcore-Science-Fiction, bzw. Trash geht. Ein schönes Thema für ein weiteres Symposium.

Wenn wir also Zeit haben, genügend und genau zu beobachten, was um uns herum so vorgeht, oder wenn wir durch das Medium Film in der Lage sind, zu betrachten, wie die Katze an der Decke entlangläuft oder telefoniert, um auf das Eingangszitat von Philip K. Dick zurückzukommen, dann kann uns die Wirklichkeit zu einem Fest der Komik werden, das sich auch auf die nahe Zukunft ausdehnt. Oder wie es Jean-Luc Godard 1957 zu den früheren Filmen von Tati sagt:

»Er bringt es fertig, eine Einstellung vom Strand zu machen, nur um zu zeigen, daß Kinder, die ein Sandschloß bauen, mehr Lärm machen als die Wellen. Genauso filmt er eine Landschaft, nur weil genau in dem Augenblick das Fenster eines Häuschens am äußersten Ende des Bildfeldes aufgeht, und ein Fenster, das aufgeht, ist eben komisch. Genau das interessiert Tati. Gleichzeitig alles und nichts [...] Tati hat den Sinn fürs Komische, weil er einen Sinn fürs Seltsame hat« (Godard 1971, 45).

Hatte Tati vor *PLAY TIME* das Seltsame aufgespürt und choreographiert, so konstruiert er es nun.

Es begegnen uns in diesem Meisterwerk seltsame Architekturen und spinnerne Gegenstände, die sich rein formal mit den seltsamen Dingen in Verbindung bringen lassen, die sich in den Museen und Galerien seit Mitte der 60er Jahren des letzten Jahrhunderts so anhäuferten. Tony Smith zeigt uns einen vollkommen geschlossenen Kubus als Skulptur. Donald Judd inszeniert Kuben in serieller Wiederholung wie im Großraumbüro von *PLAY TIME* (Abb.7, 23). Claes Oldenburg macht die Objekte weich, wie das Flugzeug in der Bar des Restaurants (Abb. 3). Dan Flavin grünt mit Neon-Licht die Räume ein wie in der Frühstückstheke. Carl Andre sorgt dafür, daß seine Bodenbeläge nicht an den Füßen kleben bleiben. Bruce Nauman zeichnet per Video merkwürdige Gangarten in seinem Atelier auf. Yves Klein inszeniert die Leere und Pistoletto die Spiegelflächen. Jean Tinguely beschwört die leere Grazie der Maschine. Marcel Broodthaers



Robert Delaunay, *Der Eiffelturm*, 1926

reaktiviert die Pfeife. Hulots durchaus konsequente Wegzeichnung vom Stadtplan in die Struktur des Marmors bringt uns zum gesamten Komplex der künstlerische Kartographie seit Ende der 50er Jahre (Abb.27). Gilbert & George führen merkwürdige Tänze auf, und Piero Manzoni baut 1961 einen Sockel für die Pantomime von Jedermann. So ist dieser Film auf dem Weg ins »futuristische« Paris, ins Centre Pompidou, das sich Ende der 70er Jahre anstelle der Markthallen Émile Zolas in seiner gläsernen Monumentalität erheben sollte und das zumindest in einem seiner offenen Räume einen direkten Hinweis auf »Tatville« bietet. Robert Delaunays orphistischer *Eiffelturm* von 1910 findet sich in allen bisherigen Hängungen immer so plazierte, daß das Original durch die Glascheiben in der Ferne sichtbar ist (vgl. Abb. S.83).

1977 veröffentlicht Jean Baudrillard einen kämpferischen Aufsatz über dieses Gebäude, das so schön nach »Tatville« passen würde. Unter dem Titel *Der Beaubourg-Effekt. Implosion und Dissuasion* schreibt der Autor:

»Sämtliche kulturellen Inhalte des Beaubourg sind natürlich anachronistisch, denn dieser architektonischen Hülle hätte allein ein leerer Innenraum entsprechen können. Allgemein hat man nämlich den Eindruck, daß hier alles in Koma übergegangen ist, daß alles Belebungs sein will und doch nichts anderes ist als Wiederbelebungs... Aber statt die gesamte Kultur zu zerstören und in diesem Gerippe, das in jeder Weise den Eindruck einer Kompression erweckt, zusammenzupressen, stellt man César aus. Man stellt Dubuffet und die Gegenkultur aus, deren umgekehrte Simulation der abgestorbenen Kultur als Bezug dient. In diesem Gerippe, das zum Mausoleum für die unnütze Operationalität der Zeichen hätte werden können, stellt man unter dem Zeichen der Ewigkeit der Kultur noch einmal die ephemeren und selbstzerstörerischen Maschinen Tinguelys aus. Auf diese Weise neutralisiert man alles zusammen: Tinguely wird einbalsamiert in der musealen Institution, das Beaubourg wird umgeklappt auf seine vorgeblich künstlerischen Inhalte« (Baudrillard 1978, 63f.).

Dem ewigen Apokalyptiker Baudrillard steht der Konstrukteur Tati gegenüber, der sein Beaubourg einige Jahre zuvor schon im Science-Fiction *PLAY TIME* konkretisierte, ein Museum der zeitgenössischen Kunst ohne Namen, also im Sinn Heinrich Wölfflins, das sich direkt dem modernen Alltagsleben anschließt, das Werke schafft, die zeitgenössisch und sonderbar sind und sich gleichzeitig den menschlichen Handlungen anpassen oder sich aus ihnen entwickeln lassen. Hier ist Tati dem Wirken von Fluxus nahe, dem in minimalen Eingriffen und ritualisierten Alltagshandlungen der Ausbruch aus dem Museum gelang - auch durchaus komisch.

Damit kommen wir zur letzten Frage, ob eine Revolution möglich sei? Nun, sie findet statt im *Royal Garden*-Restaurant nach einer unglaublichen Totalen voller Einzelheiten und parallel agierender Pantomimen mit überzeichneten Gäs-

te- aber vor allem Kellnergesten. Ein lärmender, fast atonaler unbarmherziger Jazz gibt den Einzelszenen den anarchistischen Generalbass, bis dann die noch als Baustelle gezeichnete sensible architektonische Hülle endlich ihren Geist auf gibt. Es entsteht durch die folgenschwere Ungeschicklichkeit Hulots eine Barrikade,¹¹² hinter der ausgerechnet ein amerikanischer Tourist das Regime führt und nach und nach das Royal Garden in Richtung Montmartre bugsiert (Abb. 24, 26). Wie in der französischen Revolution richtet man sich ein hinter der Barrikade und singt Lieder. Das ist etwas sentimental, aber, wenn alles im Science-Fiction Avantgarde ist, vielleicht die einzige revolutionäre Möglichkeit. Hatte die französische Revolution einst Science-Fiction auf den Weg gebracht, so könnte die in diesem Sujet so beliebte Zeitmaschine eine Rückkehr in diese Zeit, und damit die Möglichkeit eröffnen, es vielleicht besser zu machen und komischer zu werden.

01► Vgl. die deutsche Übersetzung Dick 2003, zu Dick allgemein vgl. u.a. Zons 2001, Palmer 2003.

02► Es sind vor allem Getrud Koch und Thomas Brandlmeier, die dem allgemeinen Gemurmel vom angeblichen Kulturkonservatismus Tatis eine Absage erteilt haben, vgl. Koch 1993, Brandlmeier 1983, vgl. zu diesem Thema auch die ausführliche Untersuchung Nabakowski 1995.

03► Zu diesem schönen Nietzsche-Topos vgl. Glasmeier, Michael (2004) Das Glück bei den Kühn. Märchenhafte Gegenwart. Erscheint demnächst in dem von Swantje Ehlers herausgegebenen Band der Schriftenreihe RINGVORLESUNGEN der Märchen-Stiftung Walter Kahn, Universität Regensburg.

04► Eine Poetik der Digression ist eine der „Verwilderung“, die gerade auch in Film und bildender Kunst durchaus Anwendung findet, aber kaum theoretisch und historisch diskutiert wird. Zu den seltenen Ansätzen vgl. Miller 1968, Glasmeier 1994, Härter 2000.

05► Titel des gleichnamigen Katalogs, der die wichtige Diskussion seit Aby Warburg hervorragend reflektiert und für diese hier stellvertretend zitiert wird. Die Körper der Protagonisten Tatis unter diesen Gesichtspunkten zu analysieren, wäre eine eigene, höchst vergnügliche Untersuchung. Vgl. Fliedl / Geissmar 1992.

06► Vgl. Schneider 2004, dort auch weitere Literaturangaben.

07► Vgl. auch die kriminalistische Analyse von Thierry de Duve: Ahl Manet ... (Wie hat Manet *Un Bar aux Folies-Bergère* aufgebaut?). In: Gente 2004, 78-97.

08► Zu Begriff, Geschichte und Weiterleben der *Tableaux vivants* vgl. Folie / Glasmeier 2002, dort auch eine ausführliche Bibliographie zum Thema.

09► »[...] in his last long interview with critics from the *Cahiers*, Tati likened himself more explicitly to a painter [...], and compared *Playtime* to modern abstract art. Abstract art abandons figuration, and replaces it with the aesthetic organisation of colour and line; *Playtime* organises colour, shape, and light without the figurative backbone of the narrative, and, in that sense, Tati's film could be called ›abstract‹. But in other ways it is equally important as a work of realist art - as a painting of modern life on the screen.« Bellos 1999, 262, vgl. auch Nabakowski 1995, 92ff.

10► Zu Godard vgl. die exzellente Untersuchung von Joachim Paech (1989), weiteres mit Literaturhinweisen bei Folie / Glasmeier 2002.

11► Vgl. den Beitrag von Frieder Butzmann in dieser Publikation.

12► Zu einer *Ästhetik der Barrikade* vgl. Glasmeier 2001, 158-184.

Literatur

Baudrillard, Jean (1978) *Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen*. Berlin: Merve Verlag.

Bellos, David (1999) *Tati. His Life and Art*. London: Harvill Press.

Bergson, Henri (1972) *Das Lachen. Ein Essay über die Bedeutung des Komischen*. Zürich: Arche Verlag.

Bordwell, David (2001) *Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren.

Brandlmeier, Thomas (1983) *Filmkomiker. Die Errettung des Grotesken*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.

Brandlmeier, Thomas (1983) Jacques Tati. In: Brandlmeier 1983, 181-198.

Deleuze, Gilles (1993) *Logik des Sinns*. Frankfurt am Main: Edition Suhrkamp.

Dick, Philip K. (2003) *Der dunkle Schirm. Roman*. München: Wilhelm Heyne Verlag.

- Dondey, Marc** (1989) Tati. Paris: Éditions Ramsey.
- Fliedl, Ilsebill Barta / Geissmar, Christoph** (Hrsg.) (1992) Die Beredsamkeit des Leibes. Zur Körpersprache in der Kunst. Salzburg, Wien: Residenz Verlag.
- Folie, Sabine / Glasmeier, Michael** (2002) Tableaux vivants. Lebende Bilder und Attitüden in Fotografie, Film und Video. Wien: Kunsthalle Wien.
- Fraenger, Wilhelm** (1995) Formen des Komischen. Vorträge 1920-1921. Dresden, Basel: Verlag der Kunst, Fundus-Bücher.
- Gente, Peter** (Hrsg.) (2004) Foucault und die Künste. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft.
- Glasmeier, Michael** (1994) Erzählen. Eine Anthologie. Berlin: Akademie der Künste, Ostfildern: Cantz Verlag.
- Glasmeier, Michael** (2001) Extreme 1-8. Vorträge zur Kunst. Köln: Salon Verlag.
- Godard, Jean-Luc** (1971) Jacques Tati. In: ders.: Godard/Kritiker. Ausgewählte Kritiken und Aufsätze über Film (1950-1970). Hrsg. v. Frieda Grafe, München: Reihe Hanser, S.44f.
- Haberer, Peter** (1996) Aspekte der Komik in den Filmen von Jacques Tati. Alfeld/Leine: Coppi-Verlag.
- Härter, Andreas** (2000) Digressionen. Studien zum Verhältnis von Ordnung und Abweichung in Rhetorik und Poetik; Quintilian - Opitz - Gottsched - Friedrich Schlegel. München: Fink Verlag.
- Hofmann, Werner** (1998) Die Moderne im Rückspiegel. Hauptwege der Kunstgeschichte. München: Verlag C.H.Beck.
- Kenner, Hugh** (1995) Von Pope zu Pop. Kunst im Zeitalter von Xerox. Dresden, Basel: Verlag der Kunst, Fundus-Bücher.
- Kerr, Philip** (1996) Game over. Roman. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag.
- Koch, Gertrud** (1993) Das lautlose Lachen im Käfig des Bildes. Jacques Tatis Konstruktionen des Komischen. In: Maddock 1993, 173-186.
- Lichtenberg, Georg Christoph** (1972) Ausführliche Erklärung der Hogarthischen Kupferstiche. In: ders.: Schriften und Briefe. Hrsg. v. Wolfgang Promies, München: Carl Hanser Verlag, Bd. 3, S. 657-1060.
- Maddock, Brent** (1993) Die Filme von Jacques Tati. München: Wilhelm Heyne Verlag.
- Marceau, Marcel** (1961) Weltkunst der Pantomime. Nach Gesprächen aufgezeichnet von Herbert Ihering. Zürich: Arche Verlag.
- Miller, Norbert** (1968) Der empfindsame Erzähler. Untersuchungen an Romananfängen des 18. Jahrhunderts. München: Carl Hanser Verlag.
- Nabakowski, Gisliind** (1995) Bildtheoretische Betrachtungen zu einer Kunstfigur: Jacques Tatis Lifestyle-, Urbanis- und Designkritik der 50/ 60/ 70er Jahre. Diss. Lüneburg: Universität Lüneburg.

Nerdinger, Winfried (Hrsg.) (2004) Die Stadt des Monsieur Hulot. Jacques Tatis Blick auf die moderne Architektur. (Ausstellungskatalog) Architekturmuseum der Technischen Universität München.

Paech, Joachim (1989) Passion oder die Einbildungskraft des Jean-Luc Godard. Frankfurt am Main: Deutsches Filmmuseum.

Palmer, Christopher (2003) Philip K. Dick: Exhilaration and the Terror of the Postmodern. Liverpool: Liverpool Univ. Press.

Rosset, Clément (1988) Das Reale. Traktat über die Idiotie. Frankfurt am Main: Edition Suhrkamp.

Schneider, Norbert (2004) Geschichte der Genremalerei. Die Entdeckung des Alltags in der Kunst der Frühen Neuzeit. Berlin: Reimer Verlag.

Sterne, Laurence (1994) Leben und Ansichten von Tristram Shandy, Gentleman. Neu übersetzt von Michael Walter. 9 Bde. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.

Truffaut, François (1979) Jacques Tati. Mein Onkel. In: ders.: Die Filme meines Lebens. Aufsätze und Kritiken. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, S. 184-187.

Zons, Raimar Stefan (2001) Die Zeit des Menschen. Zur Kritik des Posthumanismus. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft.

PLAY TIME UND DESIGN

Der Einfluss der Dinge

Menschen werden beeinflusst von anderen Menschen, aber nicht nur soziale Umstände, sondern auch die dingliche Umwelt hat einen starken Einfluss. Vorlieben oder Abneigungen, Maßstäbe für Schönheit oder Hässlichkeit haben ihren Ursprung in der Kindheit.

Wir alle erinnern uns gerne (oder teilweise auch nicht so gerne) an Gegenstände aus unserer Kindheit, die wir besessen und benutzt haben. Es kommt vor, dass man sich im späteren Leben aus nostalgischen Gründen die Dinge wieder anschafft, an die man sich gerne erinnert. Ich habe einen Freund, der sich nun, mit Mitte 40, einen roten Porsche 356 gekauft hat, genau den, den er als Kind mit 8 Jahren als Distler-Porsche geliebt hat.

Warum ich das erwähne? Wir beleuchten in diesem Band Jacques Tati und seinen, wie er selbst meinte, wichtigsten Film, *PLAY TIME*. In diesem Film spielen die »Dinge« eine wichtige Rolle. In dem Film sind die Gebäude und die Gegenstände die Hauptakteure und haben die Macht übernommen. Die Anonymität, die Eile und die im allgemeinen fehlende Menschlichkeit bestimmten das in dem Film dargestellte Großstadtleben. Der ehemals so lustige M. Hulot irrt verloren durch die Szenerie – ein »Statist unter Statisten«.

Jacques Tati übermittelt seine ganz persönliche Botschaft über die Dinge in diesem Film. Er zeigt seine persönliche Sichtweise, und die ist ebenso von seinem Umgang mit der dinglichen Umwelt geprägt wie bei anderen Menschen. Auch Jacques Tati ist ein Kind seiner Zeit. Russischer Herkunft, geboren 1908 in Frankreich, Enkel des Grafen Dimitri Tatichoff, war er bereits 59 Jahre alt, als der Film *PLAY TIME* zum ersten Mal vorgeführt wurde. Er war also schon in einem fortgeschrittenem Alter, und man kann davon ausgehen, dass er eine grosse Portion Lebenserfahrung besass. Lebenserfahrung und Beobachtungsgabe, aber darauf möchte ich etwas später zurückkommen. Mein Anliegen ist es, die Aspekte des Designs in dem Film *PLAY TIME* etwas näher zu beleuchten. Aspekte des Produktdesigns, um den Begriff »Design« etwas näher einzugrenzen.

PLAY TIME und Produktdesign

Produktdesign oder der etwas umfassendere Begriff »Industrial Design« beschäftigt sich mit der Konzeption, Entwicklung und Gestaltung industriell hergestellter Gegenstände und Systeme. Zunehmend werden vom Industrial Design auch nichtmaterielle Entwürfe erstellt, bei denen die Entwicklung von Konzepten und die Gestaltung von Prozessen im Vordergrund stehen.

Der Schwerpunkt liegt auf »industriell hergestellt«. Das bedeutet, dass es sich nicht um Unikate handelt, sondern dass es sich in der Regel um eine mehr oder weniger grosse Serie von gleichen Gegenständen handelt, die industriell produziert werden. Und diese Gegenstände sind normalerweise nicht zweckfrei: sie folgen einem Zweck, sie dienen einer Funktion – wobei der Begriff »Funktion« nicht allzu wörtlich genommen werden soll, denn neben der »funktionalen« Funktion gibt es auch ästhetische und symbolische Funktionen. Die zweckgebundene Ausrichtung des Designs bewirkt einen grossen Unterschied zur Kunst, denn die Kunst ist frei und dient in ihrer ersten Funktion keinem Zweck. Beat Wyss, schweizer Kunsthistoriker, hat geäussert:

»Die Kunst ist nicht an die Bedürfnisse herrschender Vernunft zu binden. Eine aufgeklärte Gesellschaft benötigt die Gewaltentrennung zwischen ästhetischer und politischer Praxis. Kunst ist der konstitutionelle Widerpart der Wirklichkeit; sie muss es sein, um ihre Aufgabe glaubhaft zu erfüllen: Als Anwalt des machtlosen Subjekts prozessiert sie gegen die Aufklärung im Sinne der Ideale, welche diese vergessen hat. Der Vernunft stellt sie Ärgernisse in den Weg, damit die Nachdenklichkeit nicht ganz von den Sachzwängen des Handelns überrollt werde« (Wyss 1985, 327).

Des öfteren wird versucht, zwischen der Kunst und dem Design mit Aussagen wie »Design ist Kunst, die sich nützlich macht« oder »Design: Eroberung des Alltags durch die Kunst« eine Verbindung oder Parallelen herzustellen. Auf diese Diskussion soll heute und hier nicht näher eingegangen werden. Meine Intention ist es, in diesem Aufsatz zu beleuchten, wie Jacques Tati Design benutzt, um die Entfremdung des Menschen von seiner Umwelt in der modernen Großstadt zu zeigen.

Möbeldesign, Produktdesign, Grafik Design, Interior Design, Lighting Design, Automobildesign und Architektur – das sind die Designbereiche, die Tati in dem Film verwendet. Einseitig verwendet. Einseitig, weil er schlechtes Design zeigt, um seinen Punkt zu machen. Das ist verständlich, denn Tati will nicht objektiv über das Design seiner Zeit berichten.

Er ist Komiker, er möchte uns zum Lachen bringen – und uns gleichzeitig nachdenklich machen.

Wie schon häufig festgestellt und wie jedem, der den Film sieht, sofort klar wird, ist der Film eine massive Kritik an der Moderne, an der Entfremdung des Menschen von seiner Umwelt, an der Globalisierung und dem Verlust der kulturellen Identität. Nationale Eigentümlichkeiten und Eigenheiten sieht Tati nivelliert und nahezu verloren. Die Architektur ist überall gleich, und das Gebäude auf den Plakaten des Reisebüros in Mexiko sind identisch mit dem in den USA (Abb. 14).

Jacques Tati hat aber stets bestritten, dass *PLAY TIME* eine Attacke gegen die moderne Architektur ist. Er hat gesagt: »Es ist eine Komödie gegen unsere Zeit«. Mit »gegen unsere Zeit« hat er seine Gegenwart gemeint, die 60er Jahre des 20. Jahrhunderts. Heute blicken wir 40 Jahre zurück und denken, dass das in Bezug auf das Design gar keine so schlechte Zeit war. Hierauf werde ich später noch einmal zurückkommen.

Jacques Tatis Absicht, sich über den Fortschrittsoptimismus in Europa, besonders in Frankreich lustig zu machen, basiert auf seinen Beobachtungen im wirklichen Leben. Seine Auffassung vom Wandel der Zeiten, von zeitgenössischer Architektur und vom Design wurde selbstverständlich geprägt von den Produkten und Gebäuden, von den Möbeln und den Autos, mit denen er lebte und denen er sich als Mensch der Moderne aussetzen musste, wie jeder anderer Mensch auch in einer modernen Gesellschaft.

Grund genug, das Design der Dinge und der Funktion des Design in dem Film näher zu beleuchten und in einen Kontext zu stellen mit dem Design und dem Lebensgefühl der 60er Jahre.

Design als kulturelle Kraft

Das Produkt-Design ist heute – und war es auch schon in den 60er Jahren – eine der kulturell prägendsten Kräfte der modernen Gesellschaft. Design ist Kultur. DesignerInnen müssen sich als kulturelle Persönlichkeiten verstehen, weil sie entscheidende Ausformungen unserer Kultur prägen. Dazu brauchen wir Designer mit Gestaltungsvermögen, intellektuellem Vermögen und hoher sozialer Kompetenz.

Es war zu den Zeiten von *PLAY TIME* schon so und ist es in höherem Maß auch noch heute: es ist nahezu unmöglich, sich dem Design, oder besser ausgedrückt, der gestalteten Umwelt zu entziehen. Auch auf einer einsamen Insel

sieht man eine 747 am Himmel vorbeiziehen oder ein Schiff am Horizont vorbeifahren.

»Design, überall Design! Wir sind von Design umstellt. Manchmal fällt es auf, weil der Anblick eines Gegenstandes ein gutes Gefühl auslöst oder weil etwas unglaublich hässlich ist. Oft wird es gar nicht wahrgenommen, es ist einfach da – Design!« (Sparke 1999, 6).

Jacques Tatis Verständnis von den Dingen beruht auf seiner persönlichen Erfahrung mit der gestalteten Umwelt und einer enormen Beobachtungsfähigkeit. »Tatis Blick wurde geschärft durch die Beobachtung unserer Umwelt, die von einer inhumanen Architektur, einem unsinnigen Verkehrssystem und nutzlosen technischen Einrichtungen bestimmt ist. Daraus ist der Stoff seiner Komödien gemacht« (Maddock 1984, 138).

In seinen Filmen gelingt es ihm überzeugend, das Eigentümliche zu stilisieren. Es ist bekannt, dass er ein hervorragender Beobachter von nationalen Charakteristika und persönlichen Verhaltensweisen war. Zeitgenossen berichten anekdotisch, dass er schnell eine Rolle übernehmen konnte. Durch seine Variété- und Bühnenerfahrung und die Zeit, die er im Ausland verbracht hat, war er in der Lage, unmittelbar und vollkommen überzeugend zunächst einen englischen Gentleman darzustellen, um dann ebenso perfekt einen französischen Polizisten zu spielen.

Klar und analytisch hat er beobachtet und in seinen Filmen karikiert, wie Menschen sich in einer dinglichen Umgebung verhalten, welche Probleme sie haben, um fremde, neue Gegenstände und Geräte zu begreifen und zu bedienen.

»Tati weiss, dass die Verbindung zwischen den Menschen in der Masse abnimmt, in dem sie sich von ihren ursprünglichen Bedürfnissen entfernen. Natürliche menschliche Triebe werden einem gnadenlosen Effizienzdenken untergeordnet. Die Leute können ihre eigene Lebenswelt nicht mehr kontrollieren, weil sie zugelassen haben, dass ihre Mechanismen immer komplizierter und undurchschaubarer werden« (Maddock 1984, 139/40).

Als Beobachter erfüllt Jacques Tati eine der wichtigsten Voraussetzungen, die ein Designer haben sollte: Beobachten und Verstehen, um verbessern zu können. Das macht ihn noch nicht zu einem Designer, aber er hat damit einen wichtigen ersten Schritt getan. Die kreative Leistung eines Designers beruht nicht auf Genialität oder göttlicher Eingebung. Ein Designer geht in dem Designprozess methodisch, geplant und wissenschaftlich vor, um Produkte im Sinne des Nutzers zu verbessern oder innovative Produkte zu gestalten. 1. ver-

stehen, 2. konzipieren, 3. verifizieren und 4. realisieren – das sind die vier wichtigen Stufen im Designprozess.

In der öffentlichen Meinung wird Design häufig mit Designerprodukten und Luxusartikeln in Verbindung gebracht. Aus dieser Sicht reduziert sich Design auf Schönheitskorrektur und künstliche Endgestaltung. Design ist jedoch weit mehr als die Gestaltung oder gar, wie in Tatis Film, die »Erfindung« von Produkten. Es beinhaltet auch die Planung, Organisation und Kontrolle der Gestaltungsprozesse. Neben der Methodik des Designprozesses erlaubt das Design aber auch ein hohes Maß an individuellem Einfluss. Design ist immer persönlich, die Handschrift eines Designers identifizierbar.

Aber zurück zu Tatis Beobachtungsgabe und Fähigkeit, das Beobachtete kreativ umzusetzen. Auch ein Designer muss Menschen im Umgang mit dem Produkt erleben, das er neu gestalten und verbessern möchte. Man kann die Nutzer fragen, was sie in einem neuen Produkt verbessert haben möchten, aber sie werden nur in den seltensten Fällen in der Lage sein, eine wirklich ehrliche Antwort zu geben. Man fragt: »Welche Probleme haben sie bei der Bedienung von der Espressomaschine?« Sie werden sagen: »Keine, ich komme prima damit zurecht.« Wenn man sie aber beobachtet, am besten so, dass sie es nicht merken, wird man erkennen, dass sie echte Probleme haben, sich verbrennen, Schalter in der falschen Reihenfolge bedienen und Kaffeepulver verschütten.

Designvisionen

Tati hat beobachtet, er hat sehr genau beobachtet, aber anders als ein sorgfältiger Designer nutzt er seine Erfahrungen nicht, um Verbesserungen vorzuschlagen, sondern er bleibt stehen bei der Kritik an schlecht gestalteten Dingen. Tati ist Komiker, kein Designer. Er ist Visionär, aber kein Zukunftsforscher. Seine Intention ist es, Menschen zum Lachen zu bringen, auch zum Nachdenken. Er warnt vor Identitätsverlust mit den Mitteln der Komik. Er prangert schlecht gestaltete Produkte und Gebäude an – beides gibt es leider viel zu häufig, weil entweder keine Designer oder Architekten hinzugezogen wurden oder weil die Designer oder Architekten nicht genügend nachgedacht haben. Tati stellt nicht nur diese Nachlässigkeit, sondern auch die Selbstgefälligkeit der Gestalter bloß (in *PLAY TIME* ist es z.B. der Architekt des *Royal Garden*, der sein Fett abbekommt). Dafür bekommt er auch von uns »ernsthaften« Designern Applaus. Was auffällt ist, dass er, ausser den sinnlosen Erfindungen auf der Messe, keine »Visionen« von zukünftigen Produkten zeigt, so wie es heute in Hollywood gemacht wird. Er zeigt die moderne Gesellschaft mit modernen, aber realen Pro-

dukten, Dinge wie moderne Papierkörbe oder zeitgenössische Autos. Keine fliegenden Autos oder innovative Fahrzeugvisionen.

Gerade bei den Bussen fällt der Bruch auf: sie wirken besonders antiquiert in der hypermodernen Stadt. Für die Entscheidung von Jacques Tati, keine »künstlichen« Props einzusetzen, gibt es zwei mögliche Gründe: 1. er wollte zeigen, dass die Zukunft schon begonnen hat und keine Science Fiction mehr ist. 2. es fehlten ihm nach dem Bau von Tativille, in das er sein gesamtes Privatvermögen investierte und das bis dahin aufwendigste Unternehmen in der Geschichte des französischen Films war, schlicht und einfach die Mittel.

Innovative Fahrzeuge wie z.B. den Citroen DS, der in Frankreich von 1967 auf der Strasse fuhr, hat Tati nur wenig eingesetzt. Nur zweimal sieht man in dem Film eine DS, und das verwundert umso mehr, weil kaum ein anderes Fahrzeug so sehr das moderne Design verkörperte wie der Citroen. Der Citroen DS war zu der Zeit von PLAY TIME zwar auch schon über 12 Jahre auf dem Markt und wurde bereits 5 Jahre später vom CX abgelöst, aber er wäre eine sehr gute Ergänzung zu der modernen Architektur, dem hypermodernen Interior und den avantgardistischen Möbeln gewesen.

Mit der »Déesse« wurde in Frankreich ein Auto realisiert, dass kaum wie ein anderes Produkt den Fortschrittsglauben und die Freude an technischen Spielereien verwirklichte. Darüber hinaus war er so anti-amerikanisch wie kein anderes französisches Auto seither. Im Gegensatz zu den Amerikanern, die seit 1945 jedes Jahr neues Styling auf die antiquierten V 8-Fahrgestelle schraubten, haben die Franzosen mit dem Design »des grossen Citroen«, für das der Bildhauer, Architekt und Designer Flaminio Bertoni verantwortlich zeichnet, eine unverwechselbare Ikone geschaffen. Giò Ponti hat 1957 dazu gesagt: »Dieser Wagen hat den Mut, eine ehrliche Maschine zu sein. Er versucht nicht, wie die Produkte der amerikanischen Schule, den Käufer durch abscheuliche farbige Zierrate und überdimensionierte Chromteile zu verführen. Die europäische Schule versteht es, auf die Technik zu hören.« (Sievers / Schröder 2001, 122).

Mit der Konstruktion des DS von André Lefèbvre betrat Citroen Anfang der 50er Jahre technisches Neuland. Das geniale hydropneumatische System, das von Paul Magès entwickelt wurde, widerspricht allen gängigen Lehrmeinungen über Automobilfederungen. Die Entwickler haben alles, was im Fahrzeugbau bis dahin Standard war, in Frage gestellt und wirklich innovative Lösungen entwickelt: Eine selbst-nivellierende Federung; mit Gas gefüllte Kugeln statt Stahlfedern; eine aerodynamische Karosserie mit einem Dach aus Kunststoff; ein Gummiball als Bremspedal; statt eines soliden Schaltknaufs ein filigranes Hebelchen oberhalb des Lenkrades, mit dem man ohne Kupplung die Gänge einlegen konnte; Kotflügel, die nur mit einer verchromten Schraube befestigt

waren; ein bis dato nicht gesehenes Innenraumdesign. Citroen setzte mit der Vorstellung des DS 1954 gänzlich neue Standards. Mit einem Schlag waren alle anderen Autos technisch gesehen von gestern.

In den zukunftsgläubigen 60ern wurden von den Franzosen weitere technisch virtuose Projekte wie z.B. die »Concorde« realisiert, die den innovativen Ruf des Landes weiter festigten. Frankreich liebt das technisch Virtuose, und im Gegensatz zu den Deutschen, die seit dem Bauhaus danach trachteten, das Funktionale mit dem Schönen zu verbinden, muß bei den Franzosen die Schönheit »unnützlich« sein.

Ist Tati ein Designer?

Es ist nicht bekannt, ob es Jacques Tati selbst gewesen ist, der die sinnlosen und teilweise überflüssigen Produkte, die in *PLAY TIME* vor allem in den Messeszenen gezeigt werden, entworfen hat. Bekannt ist, dass bei der Gestaltung von *Tativille* der Designer Eugène Roman eine grosse Rolle gespielt hat. Tati wollte, dass die Zuschauer Details erkennen, nicht, dass sie einfach nur sagen »was für ein wunderbarer Film!« Ein paar von den Details, die den Film auch in Hinblick auf das Design so liebenswert machen, sind zum Beispiel die aufklappbare Brille, der antike Papierkorb, die lautlose Tür, der beleuchtete Besen – wobei zu bemerken ist, dass es in den USA beleuchtete Staubsauger zu kaufen gab (Abb. 11, 13, 10).

Um die Uniformität der modernen Zeit zu unterstreichen, benutzt Tati bis auf wenige Ausnahmen ausschliesslich einen Autotyp: den Simca. Wir können davon ausgehen, dass die Wahl auf dieses Auto bewusst gefällt wurde. Der Simca repräsentierte in den 60er Jahren ein normales Fahrzeug, das für die französische Mittelklasse erschwinglich war. Es war technisch anspruchslos und gestalterisch konventionell. Ein Auto ohne Statement, mit dem man nicht auffiel. Besonders in der einheitlichen schwarzen Farbgebung wirkt es besonders uniformell (Abb. 16).

Es gibt nur wenige Szenen im Film, in denen andere Fahrzeuge sichtbar werden. In einer Strassenszene und einmal vor dem *Royal Garden* ist, wie bereits erwähnt, ein Citroen DS zu sehen, und zu Beginn des Films wird der Geschäftsmann in einem amerikanischen Fahrzeug chauffiert. Scheinbar fahren bei Tati die Bosse immer amerikanische Fahrzeuge – in dem Film *MON ONCLE* (1958) ist es der von den Arpels penibel gepflegte Buick

So fällt hinsichtlich Tatis Autoauswahl auch die Kreisverkehrsszene auf, bei der auf einmal ein Vielzahl von Fahrzeugtypen zu sehen sind: Renault, Citroen 2CV,

Citroen DS, VW Käfer, Fiat 500, Lieferfahrzeuge – die ganze Vielfalt der damaligen Produktpalette bewegt sich in einem viel zu engen Kreisverkehr, der an das Karussell in *JOUR DE FÊTE* (1949) erinnern soll.

Jacques Tati hat bestritten, dass *PLAY TIME* eine Attacke gegen die moderne Architektur und gegen zeitgenössisches Design ist. Er hat gesagt, dass es eine Komödie gegen unsere Zeit ist. Er zeigt die Entfremdung des Menschen in der Moderne, er zeichnet ein klares Bild von dem Verlust der Identität des Menschen, er zeigt die Gleichschaltung der Umgebung. Dazu bedient er sich filmischer Methoden, die hier und heute schon näher beleuchtet wurden, aber auch des Designs.

Die Auswahl der im Film verwendeten Gegenstände und Fahrzeuge ist genau geplant und mit äusserster Sorgfalt geschehen. Man muss also davon ausgehen, dass die Autovielfalt im Kreisverkehr kein Zufall ist. Ähnlich, wie das steife *Royal Garden* sich auflöst und die Innernarchitektur sich der fröhlichen Meute unterordnet statt andersherum, will Tati zum Ende des Films damit einen optimistischen Hinweis gegen Uniformität und eine Ermutigung für Individualität geben.

Die Produkte im Film

Bei genauer Betrachtung des Films wird klar, dass Tati bei der Ausstattung des Films nichts dem Zufall überlassen hat. Bis ins Detail sind Gegenstände gestaltet, die Auswahl der Möbel folgt genau Tatis Intention, die Deplatzierung des Menschen und den Verlust der Individualität in der modernen Gesellschaft zu visualisieren.

Das ist zum Beispiel der immer wiederkehrende Sessel. Egal, ob in der Büroumgebung oder zu Hause, im Hotel oder auf der Messe, es scheint, dass es in der modernen Welt nur diesen einen Sessel gibt (Abb. 5, 18, 21). Die Gestaltung ist sehr sachlich. Vier Metallbeine, vorne senkrecht, hinten leicht ausgestellt, mit dickem rechteckigen Polstern ohne jegliche ergonomische Ausformung. Die Proportionen von Polstern zu den Beinen ist unausgewogen – auch ohne eine Person auf dem Sessel sieht er aus, als ob die kleinen Beinchen schwer an den voluminösen Kissen zu tragen haben.

Die dicken Polster suggerieren zunächst eine gewisse Bequemlichkeit. Aber auch dieser Eindruck wird zunichte gemacht, sobald Monsieur Hulot die Polster berührt. Entgegen unseren Erwartungen federn sie nach dem Eindrücken nicht elastisch zurück, sondern entwickeln ein Eigenleben: nach einer Belastung bleiben sie plastisch verformt, für eine gewisse Zeit zumindest, bis

sie wieder »ausatmen«. Wie lange diese Zeit dauert, ist ungewiss. Der Sessel im Büro bleibt länger verformt als der identische Sessel in der Wohnung des Freundes. Monsieur Hulot entdeckt diese Eigenschaft durch Zufall, als er sich auf dem Kissen abstützen will, das viel zu sehr nachgibt – hat es den innen gar keine Struktur? Monsieur Hulot ist aber weniger erschrocken, dass er etwas kaputt gemacht hat, sondern sichtlich davon beeindruckt.

Und die Sitzposition lässt ja auch sehr zu wünschen übrig, für denjenigen zumindest, der nicht mit dem Sessel umzugehen weiss. M. Hulots Körperhaltung sieht sehr ungesund aus, wogegen sich der Geschäftsmann relativ entspannt auf ihm sitzt (Abb. 6).

Um bei dem Thema Sitzgelegenheit zu bleiben: den Stühlen im *Royal Garden* hat Tati auch grosse Aufmerksamkeit gewidmet. Runde, gepolsterte Sitzfläche mit einer metallischen Einfassung, ausgestellte Metallbeine, gebogenes Metallrohr als Lehne mit einer fünfzackigen Krone als oberen Abschluss. Auf den ersten Blick scheint es plausibel, eine Krone als Lehne zu verwenden, passt das doch zu dem Namen des Restaurants. Aber auch hier liegt die Tücke im Objekt: Nicht nur, dass die Stuhllehne besonders unbequem erscheint – zusätzlich drückt sie sich in den Stoff der Gäste und hinterlässt einen wahrhaft prägenden Eindruck. Noch schlimmer ist ihr Einfluss auf die Kleidung des Bedienpersonals, die sich Jacken und Hosen an ihnen aufreissen.

Aber den Gästen im *Royal Garden* scheint das nichts auszumachen: sie scheinen sich an die Stühle gewöhnt zu haben. Sogar so sehr, dass allein die Berührung mit einem kalten Stab, einer Rückenlehne des Stuhls, das Vorhandenseins eines kompletten Stuhls suggeriert und zum Hinsetzen animiert.

Bei der Wahl der Möbel wird besonders deutlich, dass Jacques Tati das schlechte Design zu seinem Zweck einsetzt, um seinen Punkt zu machen. Auch in *MON ONCLE* verwendet er Sitzmöbel, denen man sofort ansieht, dass sie zwar modern, aber unsagbar unbequem sind und sich in das Fleisch einschneiden. Es gab in den 60ern wunderbar bequeme Sessel wie den Lounge Chair von Charles und Ray Eames (seit 1956) oder die aussergewöhnlichen (und bequemen!) Sitzobjekte von Verner Panton (Panton Chair 1965). Aber diese Sitzmöbel hätten nicht die Entfremdung der Menschen von den Dingen so klar gezeigt wie die von Tati gewählten Möbel. Was er aber auch zeigen will, dass trotz der, übertrieben ausgedrückt, »lebensfeindlichen Umwelt« der Mensch immer in der Lage ist, die Dinge zu seinem Zweck umzugestalten und ihnen die Menschlichkeit zurückzugeben, die ihnen der Architekt oder der Designer abgesprochen hat.

So wird die herunterbrechende Decke spontan als Raumteiler genutzt (Abb. 24), so erfinden die ausgesperrten Franzosen eine intelligente Schnaps-Pipe-

line, und selbst der wackelige Barhocker wird flugs auf den Kopf gestellt und dient fortan als Halter für den angetrunkenen Gast. Ob bewusst oder unbewusst, die Dinge werden so benutzt, wie sie sich anbieten, und ein Kleiderständer wird im Bus zur Festhaltestange, auch wenn es dem Besitzer nicht gefällt.

Kriterien für gutes Design

Es scheint, dass Jacques Tati Designer, Grafiker und Architekten nicht besonders mag. Für ihn ist ein Gestalter nicht jemand, der stets bestrebt ist, Dinge im Sinne des Nutzers konzeptionell, funktional und ästhetisch zu verbessern, sondern jemand, der aus selbstgefälligen Gründen unter dem Banner der Moderne die Gegenstände entmenslicht. Wir lachen über seine Scherze, aber eigentlich müssten sich alle ernsthaften Gestalter angegriffen fühlen, die ihre Arbeit unter den Kriterien für gutes Design ausüben.

Hohe Gebrauchstüchtigkeit, hohe Funktionalität, gute Sicherheit, lange Lebensdauer, ergonomische Anpassung, formale Eigenständigkeit, Funktionsvisualisierung, hohe Gestaltungsqualität und auch eine sinnliche Stimulanz, sprich Freude des Nutzers an »seinem« Produkt – das sind Kriterien, die einst die »Gute Industrieform« definierte und die ein seriöser Designer verwirklicht sehen möchte. Die in *PLAY TIME* gezeigten Gegenstände sind genau das Gegenteil: unverständlich (der Plan im Fahrstuhl), unergonomisch (die Schalttafel, an der der Portier hantiert), unmenschlich (die Büro-Würfel), gleichförmig (die Wohnungen) und unfunktional (die Sprechfläche am Käsestand). Er macht deutlich, dass Hinweistafeln und Plakate ebenso unlesbar sind wie die Marmorfläche im *Royal Garden*, die ein Betrunkener versucht, als Plan zu lesen (Abb. 27).

Orientierungslosigkeit im Design

Aber wir verzeihen ihm. Er macht uns als Gestalter lächerlich, legt aber gleichzeitig die Finger auf die Wunde. Wir sind ja selbst entsetzt über die vielen unnützen, schlecht gestalteten Produkte, die uns seit vielen Jahren überfluten. Die Firmen und mit ihnen die Designer erforschen immer neue vermeintliche Benutzerbedürfnisse und reagieren spontan auf Wertewandel bei den Benutzern, um im globalen Wettbewerb mithalten und ihre Produkte absetzen zu können. Wirtschaftswachstum, global branding, Markenidentität – wir sehen auf diese Begriffe wie das Kaninchen auf die Schlange. Orientierungslos su-

chen wir nach einem neuen Stil für dieses Jahrzehnt und kreieren dabei immer mehr Nischen. Everything goes: Retro und postmodern, sachlich und verspielt, »form follows function« gegen »form follows emotion«.

Dabei hat einmal alles so gut angefangen.

»Die Geschichte des Industriedesigns beginnt mit der Moderne. »Kunst und Technik – eine Einheit« heisst es 1919, als Walter Gropius das Bauhaus in Weimar gründet. Ab jetzt wird Design zum Programm. Nicht mehr die individuelle Kunstfertigkeit einzelner Handwerker ist für das Aussehen eines Gegenstandes verantwortlich, sondern eine gestalterische Intelligenz, die neben Schönheit und Funktion auch den Prozess der massenhaften Reproduzierbarkeit im Auge behält.

Mit industrieller Produktion und Standardisierung wird es möglich, sowohl den funktionalen als auch den sozialen Ansprüchen vieler Menschen gerecht zu werden. Neue Fragestellungen geraten in den Mittelpunkt. Wer braucht was und warum? Die Debatte entzündet sich regelmässig am Verhältnis von Ornament und Funktion. Wieviel Funktion braucht der Mensch, wieviel Ornament erträgt er? Dem strengen Funktionalismus von Bauhaus, Ulmer Schule und Minimalismus steht der ornamentale Individualismus von Jugendstil, Pop-Art und Memphis gegenüber.

Versucht das Organic Design der Nachkriegszeit vergeblich die Pole zu verbinden, stehen seit der postmodernen Zitatverliebtheit die gegensätzlichen Konzeptionen einträglich nebeneinander. Den ausgestellten Funktionalismus eines Fiat Pandas zu schätzen und gleichzeitig in den dekorativen Beinschwung der Zitruspresse von Philippe Starck verliebt zu sein ist absolut erlaubt« (Sparke 1999, 7/8).

Jacques Tati sympathisierte mit den Idealen der Studenten 1968 und applaudierte einer anarchistischen Grundhaltung. Wie wir heute wissen, ist davon nicht viel geblieben. Die Avantgarde der Moderne ist selbst Teil der kulturellen Tradition des 20. Jahrhunderts geworden.

Das Design steckt in einer Krise. Selten war die Risikofreude so gering und die Unlust auf Neues, Unbekanntes derart ausgeprägt wie heute. Die andauernde Wirtschaftskrise erstickt die Freude am Neuen, und auch im Design gehen die Unternehmen lieber auf Nummer Sicher. Man kopiert Design bei sich (VW New Beetle) oder bei anderen, denn was schon einmal zum Erfolg geworden ist, das wird beim zweiten Mal kein Flop. Im Bereich der Filme setzt man auf Remakes (z.B. TEXAS CHAINSAW MASSACRE, Marcus Nispel, USA 2003, Vorlage von 1974), oder Sequel (z.B. THE MATRIX 2, 3, Andy und Larry Wachowski, USA 2003; TOMB RAIDER 2, Simon West, USA 2001, BAD BOYS 2, Michael Bay, USA 2003, oder sogar Prequel (STAR WARS: EPISODE I, George Lucas, USA 1999). Auch im Bereich der

Mode, sonst ein verlässlicher Indikator für neue Trends und Ideen, ist der Hang zum Imitieren unübersehbar.

»Wozu also noch gewagte Hypothesen aufstellen, sich mit womöglich nicht konsensfähigen Ideen blamieren, die noch gar nicht ›bis zum Ende durchgerechnet‹ sind und in Expertenkreisen nie eine Mehrheit fänden? Keine Frage: Die Philosophie des »Me too«, des opportunistischen »Ich auch« gedeiht in Zeiten der Orientierungskrise besonders gut. So ist die schleichende Wirtschaftskrise auch zur geistig-kulturellen Krise geworden: Ängstliches Sicherheitsdenken bringt keine neuen Ideen hervor« (Reinhard Mohr, 2003, 28).

Ein wenig Designgeschichte

Zu Beginn dieses Aufsatzes bin ich darauf eingegangen, dass Tatis Auffassung von der Moderne und die Kritik daran in *PLAY TIME* maßgeblich durch seine persönlichen Erfahrungen und Beobachtungen geprägt wurden. Seine bewussten Erfahrungen entstanden primär in den Zeiten des sogenannten progressiven Modernismus und im neuen Modernismus, und in den 60er Jahren, als der Film *PLAY TIME* entstand, gab es radikale Veränderungen und Spaltungen, die entscheidend das Design der Gegenwart prägten. Um die gestalterischen Aspekte und Tatis persönliche Umsetzung zu verstehen, ist es notwendig, designgeschichtlich kurz darauf einzugehen.

»Die vorherrschende Metapher für modernes Design in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts war zweifellos die Maschine. Durch ihre Symbolkraft durch ihre Bedeutung als Antrieb des Fortschritts, als Schrittmacher der Demokratie und als Mittel zur besseren Kontrolle der unberechenbaren Natur wahrgenommen, beflügelte die Maschine die Phantasie vieler Architekten und Designer in den Industrieländern. Sie alle verband ein drängendes Bedürfnis nach einer Erneuerung der Alltagsumgebung« (Sparke 1999, 86).

Mit dem Bauhaus wurde der Funktionalismus zur Maxime erhoben. Das Schlagwort »Form follows function« besagt, dass die äussere Gestaltung eines Objektes durch die innere Struktur bedingt ist. Die Theorie des Funktionalismus basiert auf den Prinzipien der geometrischen Vereinfachung und auch auf der Vervielfältigung durch Massenproduktion.

»Auch Frankreich entwickelte in den 20er Jahren eine eigene Variante des progressiven Modernismus. Die Arbeiten von Le Corbusier, Charlotte Perriand und anderen orientierten sich ebenfalls am Maschinellen und an geometrischer Abstraktion. Das hochgesteckte kulturelle Ziel

dieser Bewegung wurde gestärkt durch ihre enge Verbindung zur Kunst, insbesondere zur postkubistischen Malerei und Bildhauerei« (Sparke 1999, 86).

Bis zum Ausbruch des zweiten Weltkriegs hatte sich das moderne Design voll entwickelt, und sein Einfluss war international zu spüren. Nach 1945 konnten sich die Designer dadurch mit einer Tradition der Moderne auseinandersetzen. Einige lehnten die Ideen der Vorkriegszeit ab, andere eiferten ihnen nach. Das Design wurde in vielen Ländern dazu genutzt, international mit einem neuen Image aufzutreten (in Europa besonders die skandinavischen Länder, Italien, aber auch Deutschland und Grossbritannien). Frankreich bezog in diesem Punkt keine herausragende Rolle.

Die unterschiedliche Entwicklung in den verschiedenen Ländern führte zu zwei vorherrschenden Stilrichtungen: zum einen der strenge Neofunktionalismus, in Deutschland mit Dieter Rams als einen der bekanntesten Vertreter, und zum andern der organische Modernismus mit ihren Vertretern aus den USA (Charles und Ray Eames), Dänemark (Arne Jacobsen), Grossbritannien (Robin Day) und Italien (Marcello Nizzoli). Innovative Materialien wie das gebogene Schichtholz erlaubten eine neue Gestaltsprache, und das Interesse an Waren aus modernen Materialien war hoch. Die Konsumenten begriffen Design als Ausdruck eines individuellen Lebensstils und versuchten, ihre persönlichen Ambitionen durch ihre häusliche Raumausstattung zu repräsentieren.

Zu Beginn der 60er Jahre – und nun kommen wir zu dem Zeitraum, der uns hinsichtlich der Entstehung von PLAY TIME am ehesten interessiert – war Design ein wichtiges Symbol der Moderne. Neben den postulierten funktionalen Ansprüchen hatte das Design mehr und mehr ästhetische und symbolische Funktionen zu transportieren.

Das moderne Design wurde als Mittel betrachtet, sich mit der Gegenwart und, in stärkerem Maße, sich mit der Zukunft zu identifizieren. In einigen europäischen Ländern und vor allem in den USA war die Zukunftsgläubigkeit enorm. Es waren die Zeiten des NASA »Apollo«-Programmes. Die Raumfahrt prägte das Aussehen vieler Produkte. Die Rückleuchten von Fahrzeugen wurden Turbinenausstritten nachempfunden, und in der Küche war schon lange das »Space-Age« angebrochen. Die geburtenstarken Jahrgänge bildeten eine grosse, optimistische Konsumentengruppe. Neue Produkte mit neuen Materialien, neue Funktionen und innovative Technologien, noch nicht gesehen Formen wetteiferten um die Gunst der Käufer.

Mitte der 60er Jahre gab es einen Wechsel.

»Das Auftauchen einer jugendlichen Zielgruppe von Verbrauchern und der damit einhergehende Schwerpunkt auf Vergnügen und Verbrauch spielte eine Schlüsselrolle beim Unterminieren des Wertesystems, das auf den Ideen von Rationalität und Universalität aufbaute und das die Bewegung der Moderne in Architektur und Design untermauert hatte. Die neue ›Pop-Ästhetik‹ gab dem Wegwerfen und damit der Vergänglichkeit Vorrang und verpönte das Bleibende. Diese Veränderung der Wertevorstellungen im Konsumverhalten hatte eine enorme Auswirkung auf das Design, und Mitte der sechziger Jahre tauchte ein neuer Radikalismus auf. [...] Jetzt liess sich die Welt des Design ganz offen von der populären Kultur leiten. Das geschah nicht zum erstenmal, aber es stellte für die Werte der Moderne [...] eine echte Herausforderung dar. [...] Der technologische Fortschritt verschärfte die Situation: elektronische Entwicklungen machten die Komponenten der Produkte so klein, dass ihre Gehäuse die Abläufe im Inneren nicht mehr zu spiegeln brauchte. In den Händen der Designer wurden die Produkte mehr und mehr zu Lifestyle-Artikeln – aus den nützlichen wurden eher modische Objekte, und infolgedessen wurde der funktionalistische Ansatz überholt. Allerdings vollzogen nicht alle Designer diesen Wechsel über Nacht. Die meisten von Ihnen hatten eine Ausbildung auf der Basis der Moderne und zögerten, deren überzeugende und tröstliche Anschauung aufzugeben. Die Bindung an Wert, Qualität und an die Herrschaft der Funktion machten es schwierig, [...] sich dem anzuschliessen, was allmählich wie eine neue Ära von ›Postmoderne‹ im Design aussah. Doch für eine jüngere Generation von Designern stand fest: die Idee, dass ein einziges Wertesystem die ganze Welt des Design tragen könne, war für immer vorbei« (Sparke 1999, 192).

Die siebziger Jahre brachten weitere Ernüchterung. Die Ölkrise und der Beginn, über Ökologie und Recycling nachzudenken, führte zu einer Verlagerung des Diskussionsschwerpunktes von der Stildebatte hin zum der sozialen und gesellschaftlichen Rolle des Designs. In den achtziger Jahren kam es erneut zu einem weltweiten Verbraucherboom, und der Begriff »Design« wurde Artikeln angehängt, um sie vom Massenmarkt anzuheben und ihnen die Aura des Besonderen anzuhängen.

Das Ende

PLAY TIME hat 1967 die Welt nicht verändert. Die Menschen haben den Film gesehen, sich amüsiert, haben vielleicht über Tatis Kritik an der modernen Gesellschaft nachgedacht und sind dann wieder in ihre Realität zurückgekehrt. Auch heute, 40 Jahre später, findet man überall auf der Welt, trotz der stark gewachsenen Metropolen, immer noch ländliche Gegenden, die zum Glück nicht aussehen wie Tativille. Das alte Paris mit Montmartre und Eiffelturm existiert

noch, und man kann Kulturdenkmäler noch real und nicht nur als Reflexionen auf Glastüren sehen.

Die Produktdesigner versuchen, das »user-centered-design« in den Mittelpunkt ihrer Arbeit zu stellen, um dem Nutzer ein rundweg positives Erlebnis mit dem Produkt zu ermöglichen, und Generationen von Kommunikationsdesignern bemühen sich um die Klarheit und Eindeutigkeit ihrer Aussagen.

Jacques Tatis Film *PLAY TIME* ist eine Darstellung der Gegenwart, aber auch gleichzeitig eine mögliche Vision der Zukunft. Aus der heutigen Sicht ist seine Leistung sehr beachtlich. Nicht nur, dass er die Hochhausvorstadt »La Défense« bei Paris bereits filmisch karikiert hat, bevor sie auf dem Reißbrett der Pläne entstand. Die konsequente und bis in die kleinsten Details durchgestaltete Ausstattung ist auch heute noch beeindruckend. Aber wie alle Visionen hat sie einen grossen Nachteil: da es Zeitreisen noch nicht gibt, werden Visionen immer nur Visionen sein und keine wirklichkeitsgetreuen Abbilder der Zukunft. Es ist »irgendwie« das eingetroffen, was Tati karikiert und kritisiert hat, und dann wiederum doch nicht. Sehen wir den Film *PLAY TIME* als eine humorvolle Momentaufnahme im Fluss der Zeit, als Spotlight auf eine Ära des Design und als grosses Werk eines Meisters des Films: Jacques Tati.

Literatur

Reinhard Mohr (2003), Das Jahr der Kopisten. In: Kultur Spiegel, H. 12, S. 25-29.

Maddock, Brent (1984) Die Filme von Jacques Tati. München: Raben Verlag München.

Sievers, Christine / Schröder, Nicolaus (2001) Design des 20. Jahrhunderts. Hildesheim: Gerstenberg Verlag.

Sparke, Penny (1999) Design im 20. Jahrhundert. Die Eroberung des Alltags durch die Kunst. Stuttgart: Deutsche Verlags Anstalt.

Tambini, Michael (1997) Look of the Century. Das Design des 20. Jahrhunderts. Augsburg: Battenberg Verlag.

Wyss, Beat (1985) Trauer der Vollendung. München: Matthes & Seitz Verlag.

HULOT IN DER STADTMASCHINE

SOZIALWISSENSCHAFTLICHE ANMERKUNGEN ZUR MODERNEN STADT- UND VERKEHRSENTWICKLUNG

»Der Verkehr ist ein Spiegel der Gesellschaft, die ihn hervorbringt,« schrieb sinngemäß der Berliner Soziologe Dieter Claessens (1966). Diese Formel ist unmittelbar eingängig aber keineswegs trivial. Die gesellschaftlichen Bedingungen und Beziehungen spiegeln sich gleichsam in den entfalteten Mobilitätsmustern wider, und jede Phase der Vergesellschaftung bringt die für sie charakteristischen Formen des Verkehrs und der durch ihn mit geschaffenen und die ihn zugleich prägenden Raum- und Zeitstrukturen hervor. Diesen Gedanken kann man nun gleichermaßen auf Architektur und Städtebau übertragen. Auch ihre Manifestationen können als jeweils unverwechselbare Erkennungszeichen von gesellschaftlichen Epochen interpretiert werden, wie es in der Geschichte der Stadtanalyse immer wieder geschehen ist: Von Georg Simmel und Walter Benjamin über Karl Krauss, Lewis Mumford, Elisabeth Pfeil, Saskia Sassen oder schließlich Richard Sennett – um recht zufällig einige einschlägige Namen zu nennen – sie alle haben die Stadt als einen auch und gerade durch seine gebauten Formen prägenden Ort des Sozialen interpretiert. Im ewigen Wechselspiel von individueller Handlung und sozialer Struktur ist die geplante, gebaute und gelebte Stadt Ausdruck, Ursache und Wirkung gesellschaftlicher Interaktion und der durch sie getriebenen historischen Entwicklung.

Wenn wir heute über Stadt sprechen, so meinen wir die große Stadt. Die Großstadt ist der Ort der Moderne par excellence. Sie ist Kristallisationspunkt eines sozialen Wandels, der Stadt *und* Land, wenn auch mit unterschiedlicher Intensität, betrifft. Hier verdichten sich alle ökonomischen, technischen und kulturellen Neuerungen und von hier gehen immer wieder Impulse für die gesellschaftliche Gesamtentwicklung aus. Die große Stadt ist das Laboratorium, in dem beispielsweise Simmel und Benjamin ihre Theorien der Moderne entzündeten, und in dieser Tradition war und ist sie bis heute ein geliebter und gehasster Gegenstand der intellektuellen Reflexion, der Apologie und der Kulturkritik des modernen Lebens schlechthin geblieben.

Dieses gilt nicht nur für die Sozialtheorie oder Literatur, sondern auch für die modernen Medien. So spielte natürlich auch der Film immer eine wichtige Rolle als Interpretationsmedium der modernen Großstadt. Auch Jacques Tatis Lebenswerk kann in diesen Zusammenhang eingeordnet werden. Er schuf mit den Mitteln seiner Kunst ein kritisches Abbild der französischen Gesellschaft in der Zeit der rapiden sozialen und wirtschaftlichen Modernisierung Frankreichs zwischen Ende des zweiten Weltkriegs und Anfang der siebziger Jahre, den so genannten *Trente Glorieuses* (Fourastié 1979). Dabei spielen insbesondere in seinen Filmen *PLAY TIME* und *TRAFFIC* (1971) die Veränderung der Städte, die Entwicklung der städtischen Architektur und Mobilität eine zentrale Rolle als reale wie gleichermaßen dramaturgisch geschickt inszenierte Indikatoren oder – ganz im Sinne von Dieter Claessens – *Spiegelungen* der von Tati mindestens als ambivalent empfundenen rasanten Modernisierung der französischen Gesellschaft während dieser Zeit, die nach den Jahren der kriegs- und besatzungsbedingten Einschränkungen und des erzwungenen Verzichts eine gewaltige Ausweitung der gesellschaftlichen wie der individuellen Möglichkeitsräume mit sich brachte. Es ist für Frankreich eine Zeit des rapiden wirtschaftlichen Wachstums und sozialen Wandels. Es sind Zeiten des Aufbaus, der weithin ungetrübten Technikverehrung, der immer weitergehenden Durchdringung der traditionellen Lebenswelten und Lebensrhythmen durch Wissenschaft, Technik und Industrie. Es sind aber auch Zeiten eines sich ständig verbessernden Lebensstandards aufgrund stetig steigender Löhne und enormer Freizeitzuwächse, die das Entstehen einer ganz auf den breiten Mittelstand ausgerichteten Tourismusindustrie in Frankreich beispielsweise erst möglich machten. Es kann nun als ein mehr als hinreichend nachgewiesener Sachverhalt gelten, dass die Ausweitung sozioökonomischer Möglichkeitsräume mit dem Wachstum der räumlichen Mobilität einer Gesellschaft in einem sehr engen Zusammenhang wechselseitiger Beeinflussung und Beförderung steht. Dies gilt für die so genannte Wohnmobilität ebenso wie für die Verkehrsmobilität, also den täglichen, zirkulären Pendelprozess zwischen Wohnort und Arbeitsplatz, Ausbildungsort oder Konsum- und Freizeiteinrichtungen. So wie das Wirtschaftswunder, das deutsche Pendant der *Trente glorieuses*, die volkswirtschaftliche Grundlage der Massenmotorisierung in Deutschland bot, war auch in Frankreich eine exponentielle Zunahme des Individualverkehrs mit dem Pkw die wohl unmittelbar sichtbarste Folge der Ausweitung von gesellschaftlichen Möglichkeitsräumen in dieser Zeit. Diese Motorisierung traf zunächst auf noch völlig unangepasste Stadt- und Infrastrukturen. Auch eine der massenhaften Ausweitung der Automobilität entsprechende Verkehrssicherheits-Kultur hatte sich noch nicht ausgeprägt. Jährliche Verkehrstotenzahlen wie in ei-

nem Bürgerkrieg waren die drastische Folge, Verkehrsstauungen, lärm- und abgasbelastete Innenstädte wurden zur Normalität. Schließlich begann man die Städte verkehrsgerecht und das hieß vor allem automobilgerecht umzubauen. Mit dem Umbau der Städte begann auch der Verhaltensumbau, die Konditionierung der Verhaltensstandards des modernen Menschen nach Maßgabe der neuen, technologischen Geschwindigkeitskultur.

Der vorliegende Beitrag greift Tatis allgemeinen roten Faden – seinen kritischen Blick auf die rapiden Veränderungen in den Kernbereichen des täglichen Lebens – beim speziellen Thema der Mobilität auf und spinnt ihn weiter, um seine Botschaften in einen breiteren stadt-, sozial- und verkehrswissenschaftlichen Zusammenhang einzuordnen. Dabei geht es darum, das historische Entstehungsgefüge der städtischen Mobilität und Stadtplanung insgesamt zu beleuchten. Wie kam Paris – und es steht stellvertretend für viele Großstädte weltweit – in den von Tati in seinen Auswirkungen so beklagten Zustand massiver Mobilisierung? In welchen gesellschaftlichen Entwicklungen und städtebauplanerischen Konzepten sind die Ursachen dafür zu suchen? Der Gang der Argumentation bewegt sich dabei vom Allgemeinen zum Konkreten: Zunächst wird die soziologische Differenzierungstheorie bemüht, um den generellen Zusammenhang von gesellschaftlicher Modernisierung und steigendem Raumüberwindungsbedarf zu beschreiben. Die folgenden Schritte richten den Blick auf die Wirkungen dieses Prozesses am Beispiel der historischen Veränderungen der Pariser Stadtlandschaften. Insbesondere wird dabei der Einfluss des stadtplanerischen Leitbildes der *Charta von Athen* diskutiert.

Die Stadt als sozialer Körper : Soziologische Erklärungen städtischen Verkehrswachstums

Die soziologische Differenzierungstheorie nimmt gegenüber der Frage des Verkehrswachstums eine Makroperspektive ein. Dementsprechend wird die Frage der Verkehrsgenese nachfolgend als ein dialektisches Zusammenspiel von Differenzierung und Integration gesellschaftlicher Strukturen verstanden. Nach Ansicht des englischen Sozialphilosophen Herbert Spencer entwickelt sich – einem universell gültigen Gesetz folgend – die gesamte Welt von einem Zustand unzusammenhängender Homogenität zu zusammenhängender Heterogenität. So auch die soziale Welt:

»Die Gesellschaft ist einem fortwährendem Wachstum unterworfen. Indem sie wächst, werden ihre Teile ungleich: sie zeigt also auch eine Zunahme der Verschiedenheiten des inneren Baues.

Die ungleichen Teile übernehmen zugleich Tätigkeiten verschiedener Art. Die Tätigkeiten weichen nicht einfach voneinander ab, sondern ihre Verschiedenheiten stehen in der Beziehung zueinander, dass die eine erst die andere möglich macht. Die wechselseitige Unterstützung, welche sie sich auf diese Weise gewähren, verursacht dann wieder eine wechselseitige Abhängigkeit der Teile, und indem die wechselseitig abhängigen Teile so durch und durch für einander leben, bilden sie ein Aggregat, das nach demselben allgemeinen Grundsatz aufgebaut ist wie ein einzelner Organismus« (Spencer 1877, §223).

An Spencers Evolutionskonzept interessiert nun aus verkehrssoziologischer Perspektive vor allem die von ihm so beschriebene Interdependenz von Entwicklung, Integration und Differenzierung. Evolution besteht für ihn allgemein formuliert darin, dass ursprünglich vereinzelt auftretende Einheiten derselben Struktur und mit denselben Funktionen sich zusammenschließen, wodurch neuartige Einheiten komplizierter Strukturen und mit differenzierteren Funktionen entstehen. Kurz gesagt: Alle Evolution ist ein wechselseitiger Prozess von Differenzierung und Integration:

»Gleich sich entwickelnden Aggregaten überhaupt zeigen auch Gesellschaften die Erscheinung der Integration, sowohl vermöge einfacher Massenzunahme als auch vermöge einfacher und mehrfacher Verschmelzung ursprünglich getrennter Massen. Für den Übergang vom Zustand der Gleichartigkeit zu dem der Ungleichartigkeit gibt es zahllose Beispiele, von dem einfachen Stamme angefangen, der in allen seinen Teilen gleichförmig ist, bis hinauf zu der zivilisierten Nation voller Ungleichheiten ihrer Organe und Funktionen« (ebd.).

Unter Integration versteht Spencer also zum einen die »direkte Integration« im Sinne der Expansion von Aggregaten, also beispielsweise von einzelnen Gemeinden, die sich zu Städten entwickeln, indem sie sowohl an Einwohnerzahl zunehmen als auch umliegende Orte eingemeinden. Zum anderen versteht er Integration als »indirekte Integration«, d.h. einen Prozess, in welchem die größere Zahl an Elementen eines Aggregats immer stärker aufeinander bezogen wird. Mit entsprechenden verkehrlichen Effekten:

»Jede gegenseitige Abhängigkeit von in primären Gegensatz zueinander stehenden Teilen verlangt irgendwelche Vermittlung zwischen ihnen, und je mehr sie sich weiter entwickeln, desto mehr muss sich auch die Einrichtung zum wechselseitigen Austausch der Erzeugnisse und Einflüsse ausbilden. Dies ist denn auch in der Tat der Fall [...]. Die niedrigste Form [der Gesellschaften; S.R.] hat noch kein verteilendes System, es existieren weder Straßen noch Handelsleute darauf [...] da jede einzelne Familie ihren Bedürfnissen selbst genügt, so bedarf es auch keiner Agenten, um durch sie einen Austausch von Erzeugnissen zwischen Familien zu bewerkstelligen [...], höchstens, dass gelegentliche Versammlungen zum Zwecke des Tauschhandels einge-

führt sind. Sobald aber die festere Organisation solcher Stämme auch die örtliche Ansiedlung bestimmter Industrien ermöglicht, beginnt sich zugleich eine Einrichtung für den Austausch der Lebensbedürfnisse zu entwickeln [...] und mit dem Bau von Straßen wachsen sie zu einem organisiertem System der Verteilung im Großen und im Kleinen heran, das sich überall hin ausbreitet [...]. Eine größere Gesellschaft dagegen mit verschiedenen Klassen, welche die mannigfaltigsten regulierenden Funktionen ausüben und wo in verschiedenen Örtlichkeiten verschiedene Industrien sich festgesetzt haben, gewährt nicht allein einem verteilenden System vollen Spielraum, sondern sie kann überhaupt erst unter der Bedingung heranwachsen und einen verwickelteren Zustand erreichen, dass dieses Verteilungssystem entsprechende Fortschritte mache« (Spencer 1887, 56ff).

Schließlich liegt hier auch einer der Ursprünge der seit dieser Zeit durchgängigen gedanklichen Kopplung von Verkehr und sozialem Fortschritt:

»Die allmählichen Übergänge von den Zeiten, wo die Bewegungen der Menschen und Waren zwischen verschiedenen Orten ganz privater Natur, langsam und selten waren, zu Zeiten, wo in Zwischenräumen von mehreren Tagen öffentliche Fuhrwerke zu verkehren pflegten, die etwa vier Meilen in der Stunde zurücklegten, dann zu Zeiten, wo diese ihre Zwischenräume abkürzten und ihre Geschwindigkeiten steigerten, während zugleich die Linien für ihre Bewegung sich vermehrten, und endlich bis zu unserer eigenen Zeit, wo längs jeder Eisenbahnlinie alltäglich mit größter Schnelligkeit ein Dutzend Wellen von verhältnismäßig gewaltigem Umfange dahin strömen - alle diese Übergänge zeigen uns deutlich genug, wie auch der soziale Kreislauf von schwachen, langsamen und unregelmäßigen Bewegungen fortschreitet bis zu einem raschen, regelmäßigen und mächtigen Pulsschlag« (ebd., 77).

Man sprach also damals, zu Beginn der industriekapitalistischen Moderne, von den Bedingungen wirtschaftlicher Prosperität in denselben Begriffen wie sie die Ärzte seit David Harveys Entdeckung des Blutkreislaufs für die körperliche Gesundheit verwendeten. Heute noch benutzte Begriffe wie *Kreislauf des Warenflusses*, *Erholung des Kapitals* oder *Stimulierung der Arbeitskraft* haben hier ihre Wurzeln. Es erschien, als ernähre der Wirtschaftskreislauf alle Mitglieder der Gesellschaft so, wie der freie Fluss des Blutes allen Körperteilen Nahrung zuführte (Sennett 1997, 338). Doch spiegeln diese Metaphern nur die eine Seite der Medaille wieder. Schließlich waren es die Individuen selber, die durch die neue Wirtschaftsform in Bewegung gerieten. Freigesetzt aus den stabilen feudalen Bindungen der Vormoderne »würde sich der spezialisierte homo oeconomicus in der Gesellschaft frei bewegen können, würde er die Chancen, die der Markt bot, nutzen können« (ebd., 320). Soweit die Theorie der Marktliberalen. In der Realität war es wohl eher der nackte Wunsch zu überleben, der die Massen in Bewegung brachte um ihre Arbeitskraft am Markt anzubieten,

sie von der feudalen Scholle in die nahen und fernen Städte spülte und dort einen radikalen strukturellen Wandel mit bedingte. Diese rasante demographische Expansion der städtischen Produktions- und Marktplätze war es schließlich, die Spencer so gut mithilfe seiner organizistischen Wachstumskonzepte abzubilden vermochte: Die Stadt als sozialer Organismus wächst und differenziert sich sukzessive in seine spezialisierten Funktionen. Differenzierung und Arbeitsteilung waren zivilisationsgeschichtlich erforderlich, da nur die zunehmende Spezialisierung eine bessere Ausnutzung der im Verhältnis zum Bevölkerungswachstum begrenzten kulturellen und natürlichen Ressourcen ermöglicht. Die schnelle Veränderung brachte es nun mit sich, den Wandel, der zuvor mehr oder weniger »natürlich« sich vollzogen hatte, zu gestalten. Die Städte brauchten eine funktionierende verkehrliche Infrastruktur, um die Folgen der ökonomischen Individualisierung und Mobilisierung bewältigen zu können.

Paris: Die neue Geographie der Mobilität

Wie sich Differenzierung und Arbeitsteilung dementsprechend auch in den sich modernisierenden Städten als neue »Geographie der Mobilität« (Sennett 1997, 409) niederschlugen und bis heute wirksam sind, soll im Folgenden kursorisch gezeigt werden. Nirgendwo sonst lässt sich diese Entwicklung wohl auch heute noch besser nachvollziehen als im Spiegel der Pariser Stadtentwicklung mit ihren architektonischen und infrastrukturellen Sedimenten aus den verschiedenen Jahrhunderten. Welche Spuren hat die Moderne in Paris hinterlassen? Zunächst ist natürlich von Baron Haussmann zu sprechen, der im Auftrag von Napoleon III. seit 1853 in den folgenden zwei Jahrzehnten das Antlitz der Stadt vollständig veränderte. Dementsprechend beschreibt Richard Sennett das Projekt auch als das größte urbane Sanierungsvorhaben der Moderne. Ihm fiel der Großteil des mittelalterlichen und Renaissance-Stadtkerns zum Opfer. Die großen Boulevards und kilometerlangen Sichtschneisen sind ebenso Haussmanns Werk wie das gigantische unterirdische Netz der Abwasserkanäle. Dies alles geschah nun allerdings weniger aus Menschenfreundlichkeit mit dem Ziel der Verbesserung der städtischen Lebensbedingungen denn vielmehr aus auf Napoleon III. zurückgehenden Herrschaftsüberlegungen: Die Revolutionen von 1830 und 1848 noch in Erinnerung und die stetig wachsenden Arbeitermassen und ihre sozialen Probleme vor Augen, ging es Haussmann darum ihre Bewegung als einheitliche Masse – während ihre Bewegung als einzelne Individuen ja durchaus erwünscht war – zu stören, ihre Kohäsionskräfte zu unterbinden,

den Individualverkehr zu begünstigen und die Armenviertel zu zerschneiden: Der Verkehrsfluss schuf

»nun eine Mauer sich bewegender Fahrzeuge, hinter der die Fragmente der ärmeren Bezirke lagen. Die Breite dieser Straßen war zudem im Sinne von Haussmanns Angst vor der Bewegung revoltierender Massen genau kalkuliert. Sie erlaubte es zwei Armeefuhrwerken, nebeneinander zu fahren; so konnte das Militär, falls nötig, in die Bezirke zu beiden Seiten des Boulevard hineinfeuern« (Sennett 1997, 407).

Kontrollierbarkeit der öffentlichen Räume war also das politisch motivierte Hauptziel des Projektes, verbunden aber auch mit dem immer schneller und mächtiger in den Mittelpunkt rückenden ökonomischen Interesse, den Transportfluss der wachsenden Industrie zu erleichtern: Waren aus der Stadt hinaus, Arbeiter und Rohstoffe in die Stadt hinein.

Ein Zeitsprung ins Jahr 1900: Die Metro wird eingeweiht. Auch sie ist eine wichtige Spur der fortlaufenden Mobilisierung in der Pariser Stadtentwicklung. War Haussmanns Stadtgestaltung neben allen herrschaftsstrategischen und politisch-symbolischen Aspekten *auch* ein wichtiger Schritt zu einer neuen urbanen Geographie der Mobilität, so ist es die Pariser Metro erst recht. Noch mehr - sie ist die logische Fortsetzung. Sie ist Massentransit, morgens Arterie, abends Vene der Stadt: Arbeitermassen müssen transportiert werden. Wohin mit ihnen, wenn das nun so dekorative Bild der Stadt nicht beeinträchtigt werden soll? Unter die Erde - während oberirdisch die Straßen den Kutschen und Gespannen vorbehalten blieben. So bildete das sich entwickelnde Verkehrssystem neben allen funktionalen Erfordernissen einer drastisch wachsenden Wirtschaftsmetropole auch den Klassencharakter der sich entwickelnden Industriegesellschaft ab.

Haussmanns Stadtplanung entspringt also mit seiner politischen Motivation der Beschränkung und Behinderung sozialer und politischer Bewegungen noch der sterbenden feudalen Epoche, atmet mit ihren funktionalen Aspekten der Ermöglichung physikalischer Bewegung und damit wirtschaftlicher Zirkulationsprozesse aber schon sehr viel mehr den Geist der wachsenden kapitalistischen Industriegesellschaft als beispielsweise die noch am Leitbild des Organismus orientierte Stadtplanung des 18. Jahrhunderts.

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts vollzieht sich nun ein nicht nur semantischer Bruch in den städtebaulichen Diskursen: Die Organismus-Metapher wird seit den 20er und 30er Jahren von der Maschinen-Metapher abgelöst. Anhand des Bildes der »Stadtmaschine« lässt sich diskutieren, wie ein neues funktionalistisches Planungsparadigma die Wachstumsprobleme der Städte durch eine konsequente baulich-räumliche Trennung der sozialen städtischen Grund-

funktionen lösen wollte (vgl. Knie / Marz 1997). Waren Wohnen, Arbeiten und Freizeit im *Stadtkörper* des 18. und frühen 19. Jahrhunderts unhinterfragt naturwüchsig-organisch, oft auf engstem Raum, miteinander verbunden, Ausdruck einer axiomatisch gesetzten evolutionären sozialen Entwicklung – was jedoch einem maßvoll planenden und ordnenden Eingreifen in ihre Zirkulationsprozesse nicht widersprach –, so wird die Stadt nunmehr vollends zum Gegenstand planerischen Selbstbewusstseins. Die Stadtplaner der Aufklärung, so könnte man die Metapher weiterspinnen, waren Ärzte des Stadtkörpers. Ihr Interesse galt kurativen Maßnahmen zur Verbesserung seines Gesundheitszustands. Die eher organisatorische und weniger bauliche Optimierung der Zirkulationsbedingungen und das Abtragen der mittelalterlichen Schmutzkruste waren ihre Therapie. Die Planer der industriellen Moderne hingegen wollten den Körper insgesamt nicht mehr so nehmen wie er sich ihnen in seinen Grundstrukturen quasi naturwüchsig anbot: Sie wollten den Körper radikal umorganisieren, umbauen, insgesamt effektiver gestalten. Es ist deutlich, dass die Stadtkörper-Arzt-Metapher nun nicht mehr tragen kann, da es sich hier zunächst prinzipiell um ein destruktives Anliegen handelt, auch unabhängig von der Tatsache, dass die Zerstörung jeweils die Voraussetzung für eine geplante konstruktive Neuordnung darstellte. Aus dieser Perspektive kann man Hausmanns neue städtische Geographie der Mobilität bereits als Übergang vom Stadtkörper zur Stadtmaschine deuten, insofern er dazu bereit war, dem alten sozialhygienisch legitimierten und bei ihm schließlich ökonomisch dynamisierten und herrschaftstechnisch überformten Zweck der optimalen städtischen Zirkulation große Teile des mittelalterlichen Stadtkerns zu opfern. Von hier aus erscheint es nur noch als ein kleiner Schritt zur Stadtmaschine, dem Prinzip der völligen Neuschöpfung funktional optimierter Stadtstrukturen bis in die Detailplanung funktionaler Wohnraumgestaltung hinein, wie sie sich in idealtypischer Reife dann später bei Le Corbusier findet. Wie konnte es zu diesem radikalen Wandel kommen? Es lässt sich der Gedanke vertreten, dass es vor allem der enorme Fortschritt in den wissenschaftlich-technischen Fähigkeiten einerseits, der damit eng verbundene kulturelle Rationalisierungsprozess hin zu einer zunächst stark Mensch orientierten Zweck-Mittel-Rationalität andererseits waren, die auch die Grundlage des neuen Maschinenparadigmas lieferten. Der Mensch ist nicht mehr integraler Teil eines naturwüchsig-evolutionären, organischen, autopoietisch sich entwickelnden Ganzen, sondern Beherrscher der Natur. Seine Bedürfnisse sind die Zwecke, die allopöietische Maschinenwelt das Mittel, sie zu befriedigen. Erst diese endgültige Emanzipation des Menschen von der Natur, die die Industrialisierung mit sich bringt, schafft nun auch die mentalen Voraussetzungen – die instrumentelle Logik einerseits,

die innere Bereitschaft andererseits – dafür, auch den Stadtkörper insgesamt zum Gegenstand mechanistischer Zweck-Mittel-Rationalität zu machen und also in einer Radikaloperation zur Stadtmaschine umzuformen. Insbesondere die im Sinne des Planungsparadigmas der Charta von Athen funktional differenzierte und verkehrlich integrierte Stadt kann als eine *Stadtmaschine* interpretiert werden, als ein gigantisches und soziale Prozesse anonymisierendes Räderwerk ineinander greifender Systeme und Funktionen zur gesellschaftlichen und individuellen Bedürfnisbefriedigung. Die räumliche Mobilität, insbesondere die Automobilität ist ihr zentrales Medium.

Die Stadt als Maschine: Le Corbusier und die Charta von Athen

Gewiss ist es kein Zufall, dass die von Jacques Tati in ihren massiven Auswirkungen beobachtete und beklagte radikale Ausdifferenzierung und verkehrliche Integration, letztlich auch Anonymisierung der städtischen Grundfunktionen, insbesondere durch das Automobil, knapp dreißig Jahre zuvor zu den Kernpostulaten des äußerst einflussreichen Architekten und Stadtplaners Le Corbusier »auf der Suche nach einer Doktrin des Städtebaus für die Ausrüstung der maschinellen Zivilisation« gehörte, wie Le Corbusier den Inhalt seiner Arbeit zwischen 1922 und 1933 beschrieben hat. Eine Suche, die er 1930 in seiner Studie über die *Ville radieuse* vollendet und die 1933 beim Kongress über die *Funktionelle Stadt* in ein Programm gefasst wird, das später unter dem Begriff der *Charta von Athen* großen Einfluss auf die Theorie und Praxis des modernen Städtebau gewinnen sollte. »Städte sind immer auch Maschinen,« schreiben die Stadtsoziologen Häußermann und Siebel (1987) und meinen damit vor allem die Entlastungsfunktionen maschineller Stadttechniken. Ganz in diesem Sinne orientierte sich auch Le Corbusier am Maschinengedanken: »Die moderne Architektur,« so Le Corbusier, »ist beseelt von einem Geist, der der Entwicklung der Maschine entspricht« (zit. nach Hilpert 1984, 211). Er verstand seine architektonischen Elemente für eine neue Stadt als Bereitstellung von Prototypen, noch immer als Formulierung eines »vollständigen Museums all dessen, was das Gebiet der Architektur ist«. Sein Entwurf von Prototypen, seine Sammlung konzeptioneller Lösungen jedoch zielte auf Realisierungen einer »maschinellen Epoche«, deren Gegenstand längst nicht mehr nur der öffentliche Raum und die Monumente, sondern die ganze Stadt geworden war (Hilpert 1984, 50). Besonders klar zeichnen sich die Kerngedanken seines Architekturprogramms in seinen frühen programmatischen Schriften zur Stadtplanung ab. Insbeson-

dere in der Schrift *Urbanisme* von 1925 reift die Maschine zum zentralen Sinnbild seines Denkens und seiner Gestaltungsansätze heran. Sein Bedürfnis nach Klarheit, Übersichtlichkeit, Eindeutigkeit und Symmetrie wird im Begriff der Maschine gebündelt, und schon in seinem ersten prototypischen Entwurf eines Wohnraums prägte er den Begriff der Wohnmaschine (vgl. Knie / Marz 1997, 8ff). Gleichwohl er die Gestaltung der Wohnzelle als seinen eigentlichen planerischen Ausgangspunkt bezeichnete, scheinen ihn aber in den 20er Jahren die Verkehrsprobleme der Großstädte viel mehr beschäftigt zu haben. Gerade sie machte er dafür verantwortlich, dass die Großstädte wesentliche Funktionen des urbanen Lebens nicht mehr ausreichend gewährleisten konnten (ebd., 9). Wirre und ungeordnete Straßenführungen reichten für die neuen Anforderungen des modernen Wirtschaftslebens in seinen Augen nicht mehr aus:

»Die Geschäftswelt hat endlich den notwendigen Rahmen ihrer Tätigkeit erkannt: Die Geschäftswelt hat sich für immer im Zentrum der Städte zusammengedrängt. Der Rhythmus der Geschäftslebensart tritt klar zutage: Die Schnelligkeit, der Kampf der Schnelligkeit. Eine Stadt, die stillsteht, bedeutet ein Land, das stillsteht (Le Corbusier 1929, 82). [...] Man ziehe endlich den Schluss, dass die Strasse kein Kuhweg mehr ist, sondern eine Verkehrsmaschine, ein Verkehrsapparat, ein neues Organ, eine Konstruktion für sich und von entscheidender Bedeutung, eine Art Längenfabrik« (ebd., 106).

Erst recht spitzt sich Le Corbusiers Vision der Strasse als Verkehrsmaschine in seinem *Plan Voisin* zu, einem nach dem Namen des Auftraggebers, der Firma *Aeroplanes G. Voisin*, benannten Konzept eines neuen Zentrums für Paris. Im *Plan Voisin* übertrug er die in allen vorherigen Arbeiten entwickelten Gedanken, insbesondere aber die Überlegungen aus *Ville Contemporaine* von 1922

Drehort Tataville



auf die französische Hauptstadt: Nach einer städtebaulichen Radikalchirurgie sollten vom alten Paris nur die zentralen Monumente übrig bleiben. Und in der Tat sah Le Corbusier seine Pläne in der Tradition der Eingriffe von Ludwig XIV., Napoleons oder Baron Haussmann. Die Stadt als Ganzes wird umgestellt. Eine streng symmetrisch angelegte Bebauung legt das Straßennetz so an, dass Kreuzungen erst alle 300 bis 400 Meter auftreten. Auf diesen neu gewonnenen Grundstücken plant er kreuzförmige Wolkenkratzer, eine Stadt in der Höhe. Die bis dahin am Boden kriechende Stadt soll aufgerichtet werden. Durch die Anlage des Straßennetzes sollte ein permanenter und mit hoher Geschwindigkeit fließender Automobilverkehr ermöglicht werden. Le Corbusier gab die Lösung aus: »Das Auto hat die Stadt getötet. Das Automobil muss die Großstadt retten« (ebd., 233). Da ihm klar war, dass bei einer solchen nach rein funktionalen Aspekten ausgerichteten Verkehrsorganisation kaum noch Raum für soziale Interaktionsprozesse im öffentlichen Raum übrig bleiben musste, verlegte er den öffentlichen Austausch in seine Hochhausbauten hinein:

»Haben wir das Straßennetz von den unteren und oberen Fahrdämmen bis zur Tür verfolgt, so zeigt der Plan noch ein anderes Netz – diesmal ein senkrechtes – das das Haus von unten nach oben durchzieht und die Erdgeschoßfabrik mit sämtlichen Gängen für die Bedienung verbindet. Konsumgenossenschaften oder Hoteliers übernehmen die Verpflegung und den Haushalt« (ebd., 184).

Heute erinnert in Paris insbesondere La Défense an Le Corbusiers *Plan Voisin*. Hochhausbauten und Stadtautobahnen prägen diesen Stadtteil, von dem Tati stolz und durchaus zu Recht behauptete, er habe La Défense in seinem Film *PLAY TIME* schon vor La Défense gezeigt (vgl. Abb. S.113)

Der enorme Einfluss Le Corbusiers auf die IV. Tagung des CIAM, den *Congrès Internationaux d'Architecture Moderne* von 1933, ist unbestritten. Die erst 1943 erschienene Dokumentation des Kongresses, die so genannte *Charta von Athen*, sollte zu einem der einflussreichsten Manifeste der Stadtgestaltung der Nachkriegszeit werden. Die dort niedergelegten Grundsätze inspirierten und strukturierten die Arbeit einer ganzen Generation von Stadt- und Raumplanern während und insbesondere nach dem Kriege. Die Grundphilosophie der Charta befindet sich bis heute im Baugesetzbuch der Bundesrepublik und beeinflusst damit weiterhin nachhaltig die Bauleitplanung der Kommunen (Knie / Marz 1997, 8). Auch für die Stadtentwicklung von Paris hatte die Charta massive Folgen – La Défense ist nur ein Beispiel dafür – auch wenn die Pläne Le Corbusiers niemals direkt umgesetzt wurden. 1961 wurde ein Entwicklungsschema erstellt, an dem sich bis heute die gesamte bauliche Entwicklung des Raumes orientiert. Eine Planung, die sehr den Geist der Charta von Athen atmet, den Funk-

tionalismus Le Corbusiers, die generelle Planungs- und Gestaltungseuphorie der Nachkriegszeit. Was folgte daraus für das Antlitz der Stadt? *Repräsentative Stadtentwicklung*, so könnte man die Städtebaupolitik dieser Zeit insgesamt etikettieren, denn neben den solitären Prestigeobjekten hat insbesondere die Politik des *Ravalement und renovation* das Gesicht der Stadt seit 1958 radikal geändert: die Fassaden wurden von Schmutz und Ruß befreit, ganze Wohnviertel fielen der Modernisierungswelle - ganz der Haussmannschen Tradition entsprechend - zum Opfer und wurden durch Neubauten und ein entsprechendes, sie verbindendes Straßen- und Stadtautobahnssystem ersetzt. Hinzu kam ein innerstädtischer Trend zu teuren Sanierungen. Beides zusammen drängte die ärmeren Bevölkerungsschichten aus der Innenstadt an den Stadtrand. Für einkommensschwache Einheimische wie Migranten wurden seit Beginn der 60er Jahre am Stadtrand in den *Banlieues* die *Villes Nouvelles* aus dem Boden gestampft. Parallel dazu wurde die Vorortbahn, die R.E.R. (Réseau-Express-Régional) konzipiert und das Stadtautobahnssystem massiv ausgeweitet, um den Pendelverkehr aus und in die neuen Schlafstädte zu bewältigen. Es entsprach dem sozialpolitischen Sicherungsgedanken dieser Zeit, Wohnungen für alle in einem lebenswerten Umfeld bereitzustellen. Deswegen sollten die *Villes Nouvelles* nicht allein reine Schlafstädte sein, sondern sie wurden mit einer kompletten städtischen Infrastruktur ausgestattet und oft in einer landschaftlich reizvollen Umgebung eingebettet. Konzeptionell ist die Architektur vielfältig und mit Anspruch umgesetzt. Doch trotz aller Bemühungen um eine ansprechende Gestaltung wirkten die Neuen Städte ausgesprochen steril, *hingestellt*, eben nicht gewachsen. Die Meinungen der in diesem Punkt heftig zerstrittenen Städteplaner reichten von *zukunftsweisende Dezentalisierungsmaßnahmen* bis zu *seelenlose Gigantomanie*. Fehlende Attraktivität für wirtschaftlich leistungsfähige Schichten einerseits und die repräsentative Stadtentwicklungsstrategie für die innerstädtischen Bereiche von Paris andererseits brachten zusammengenommen schließlich schnell den sozialen Abstieg der Neuen Städte. Heute ächzen die *Villes Nouvelles* unter dem gewaltigen Gewicht sozialer Exklusion, deren Schauplatz und Medium sie gleichermaßen sind. Die Stadt- und Wohnungspolitik ist seit ehedem immer wiederkehrendes Politikum und Wahlkampfthema in Frankreich und speziell in Paris.

Trotz des enormen Einflusses der Charta auf den Städtebau der Nachkriegszeit und bis zum heutigen Tage – dies muss an dieser Stelle zur Vollständigkeit noch erwähnt werden – erscheint es zu einfach, die Gestalt der Stadt zu Tatis Zeiten wie auch heute ganz direkt als Ergebnis bewusst herbeigeführter und geplanter Infrastrukturentwicklung zu beschreiben. Soziale Entwicklungsprozesse verlaufen komplizierter. Natürlich hatten das Dogma einer rigiden Funktionsent-

mischung und die automobilorientierte Zirkulationspräferenz der Verkehrsplanung zentralen Einfluss. Doch sollten für die Erklärung der Transformation der Stadt zur Stadt des Autos und des zeitgleich stattfindenden massiven Verkehrswachstums immer auch neuere verhaltensseitige Erklärungsansätze einbezogen werden, die im weitesten Sinne unter dem Titel einer »Soziologie des Automobils« firmieren können und heute weitgehende Gültigkeit für die Entwicklung der Gesamtheit der OECD-Staaten beanspruchen können. Vereint finden sich unter diesem Titel makroanalytische Überlegungen zur systemischen Selbststabilisierung der Automobilität als großtechnisches System einerseits, mikroanalytische Ansätze anderseits. Insbesondere in den letzteren wird die im Zuge zunehmender Individualisierungs-, Beschleunigungs- und Flexibilisierungsprozesse historisch zunehmende Bedeutung räumlicher und zeitlicher Autonomie für die individuelle Alltagsbewältigung als Stabilisierungsfaktor der Automobilität stark gemacht. Günter Burkart (1994) verfolgt zum Beispiel eine individualisierungs- und integrationstheoretische Argumentation, indem er die breitenwirksame Stabilisierung der Automobilität mit der Verknüpfung dreier für die Moderne und das moderne Individuum konstitutiven Wertdimensionen – soziale Mobilität, Autonomie und Individualität – erklärt. Die Ursprünge dieser Entwicklung liegen in der eingangs beschriebenen Ausweitung gesellschaftlicher und individueller Möglichkeitsräume seit der Nachkriegszeit und gelten für Frankreich wie Deutschland gleichermaßen. Tati beobachtete am Beispiel der Motorisierung, der entstehenden Freizeit- und Tourisuskultur und der Wohnkultur in Anfängen, was heute zur vollen Ausprägung gelangt ist.

Rasender Stillstand: Gefangen im Kreisverkehr?!

Jacques Tati thematisierte in seinen Filmen, insbesondere in *PLAY TIME* und *TRAFFIC* die Pathologien der modernen Stadt- und Verkehrsentwicklung, aus heutiger Sicht die Folgen der funktionalen Vernutzung geographischer und sozialer Räume durch die kapitalistische Stadtmaschine der fordistischen Vergesellschaftungsepoche. Beide Filme ziehen mit einem durchaus ironischen Lächeln gewissermaßen eine kulturkritische Quintessenz der *Trente Glorieuses* am Beispiel der rapiden räumlichen Mobilisierung und mithin auch der radikalen Ausdifferenzierung der städtischen Funktionen Wohnen, Arbeit, Freizeit und Verkehr, wie sich überhaupt der kritische Blick auf die Veränderungen in diesen Kernbereichen alltäglicher menschlicher Lebensführung wie ein roter Faden durch Tatis Gesamtwerk zieht, wie es immer wieder richtig bemerkt wurde.

Dabei überrascht und erfreut immer wieder die Leichtigkeit, mit der Tati Humor und Ernsthaftigkeit in der Analyse gerade im Hinblick auf die Urbanisierungsdebatte miteinander verbindet. Während man in Deutschland – wo man ja durchaus ähnliche verkehrliche und stadtbaupolitische Probleme zu gegenwärtigen hatte – in recht deutscher Gründlichkeit, Empörungsfähigkeit und Humorlosigkeit die neue »Unwirtlichkeit der Städte« (Mitscherlich 1965) unter Begriffen wie *Raumtötung*, *Überwucherung*, *menschenverachtende Stadtverschmutzung*, *Verkehrsmüll*, *gemordete Stadt*, *Landschaftsvernichtung*, *Siedlungsbrei* oder sogar *industriellem Faschismus* abhandelte, war Tatis Kritik ungleich subtiler und dabei sicherlich nicht wirkungsloser, ließ er doch an dem realen Problemgehalt der thematisierten Phänomene nicht weniger Zweifel aufkommen als die Vertreter der deutschen Urbanisierungs-Debatte. Wenn sich bei Tati zum Beispiel ein von Autos verstopfter Kreisverkehr zunehmend in ein Karussell verwandelt, nach einigen Runden zu Stehen kommt und erst wieder in Fahrt gerät, als ein kleines Mädchen eine Münze in eine Parkuhr wirft, so ist das zunächst zum Lachen. Doch verbirgt sich dahinter auch das starke Bild eines »Rasenden Stillstands« (Virilio 1992), in dem eine hypertrophierende Mobilität sich zum unendlichen Kreise schließt und also irgendwann nirgendwo mehr hinführt. Ausweglos im Kreise herumgeführt, ist der Einzelne auf einmal ein der Erreichung seines Zieles Beraubter und damit ein trotz hoher Geschwindigkeit eigentlich im Stillstand Gefangener eines Systems, in dem alle unterwegs sein wollen oder müssen.

Und die Macht dieses Bildes liegt noch in einem zweiten Moment begründet: seiner Zeitlosigkeit. Wie sein Schöpfer Tati besitzt es die doppelte Eigenschaft des auf seine Zeit Bezogeneins und zugleich über sie Hinausweisens. Daraus erklärt sich seine beunruhigende Kraft auch heute noch. Tati erinnert uns, dass die Menschen das Ergebnis der Welt sind, in der sie leben. Ihre Architektur, das Verkehrssystem und der Lebensrhythmus prägen die Persönlichkeitsstruktur. Anonymität und Verlust von Öffentlichkeit wird durch die Formen des Wohnens und die Vorherrschaft des Automobils als Transportmittel begünstigt. Natürliche menschliche Triebe werden einem kaum mehr hinterfragten ökonomischen Effizienzdenken untergeordnet. Aber Tati fordert uns auch heraus, in dem er betont, dass die Welt auch ein Ergebnis des Handelns von Individuen ist. Mit seinem Alter Ego Hulot widersetzt sich Tati immer wieder heldenhaft der totalen Programmierung durch die Technik und ökonomischer Rationalität und fordert uns damit letztlich auf, es ihm gleich zu tun.

Literatur

Burkart, Günter (1994) Individuelle Mobilität und soziale Integration. In: Soziale Welt 45, S. 216-240.

Claessens, Dieter (1959): Zur Soziologie des Straßenverkehrs. In: Angst, Furcht und gesellschaftlicher Druck und andere Aufsätze. Hrsg. v. Dieter Claessens. Dortmund. Zuerst erschienen in der Zeitschrift für Verkehrssicherheit 1953/3.

Fourastié, Jean (1979) Les trente glorieuses: ou la révolution invisible de 1946 à 1975. Paris: Fayard.

Häußermann, Hartmut / Siebel, Walter (1987) Neue Urbanität. Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Hilpert, Thilo (1984) Le Corbusiers Charta von Athen. Texte und Dokumente. Bauwelt Fundamente 56. Braunschweig und Wiesbaden: Vieweg.

Knie, Andreas / Marz, Lutz (1997) Die Stadtmaschine. Zu einer Raumlast der organisierten Moderne. Discussion paper FS II 97-108, Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung. Berlin.

Le Corbusier (1925) Urbanisme. Paris. Deutsche Fassung: Le Corbusier, Städtebau (s.u.)

Le Corbusier (1929) Städtebau. Übersetzt und herausgegeben von Hans Hildebrandt. Stuttgart, Berlin, Leipzig: Deutsche Verlags-Anstalt.

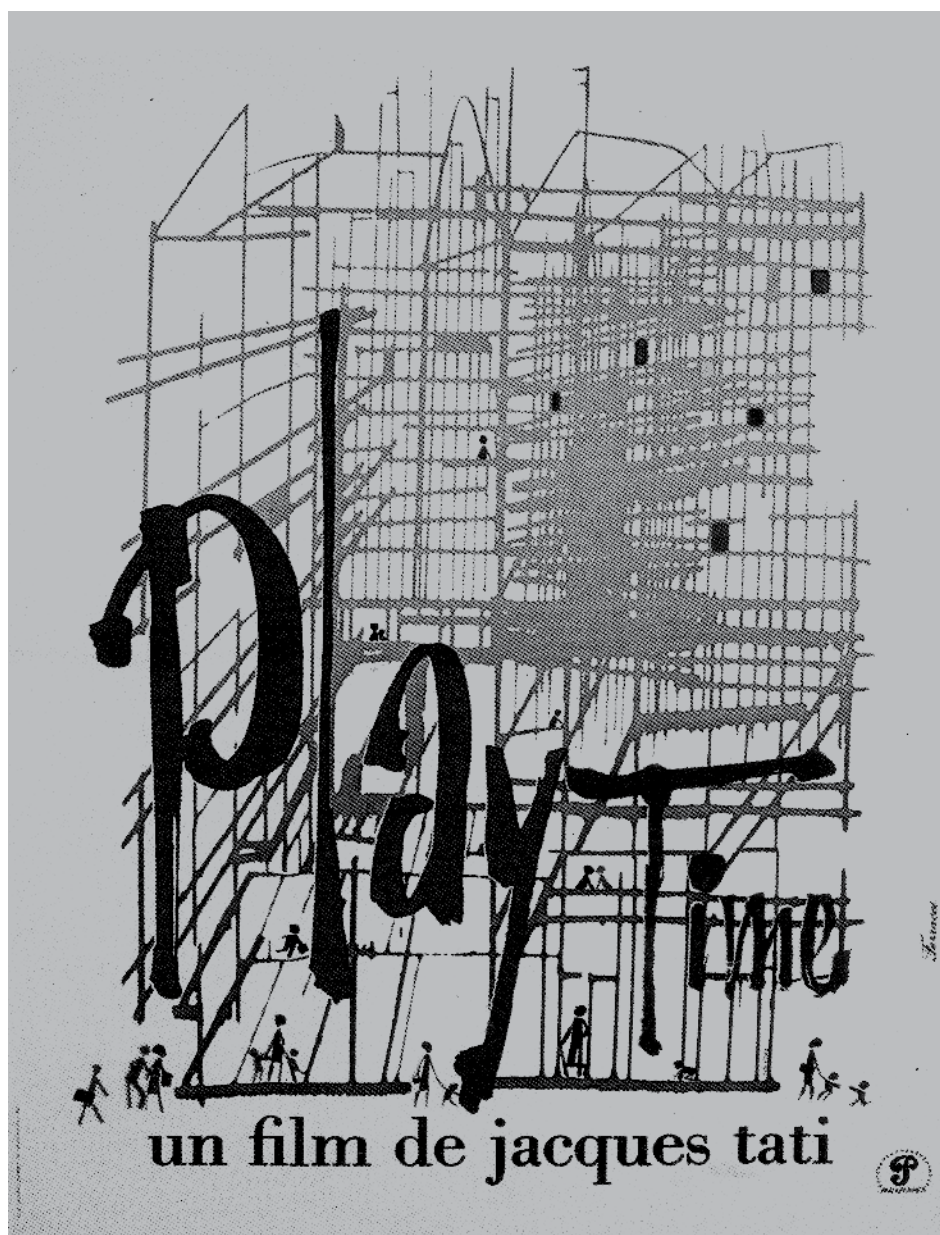
Mitscherlich, Alexander (1965) Die Unwirtlichkeit unserer Städte. Anstiftung zum Unfrieden. Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Sennett, Richard (1995) Fleisch und Stein. Der Körper und die Stadt in der westlichen Zivilisation. Berlin: Berlin-Verlag.

Spencer, Herbert (1877) Die Principien der Sociologie. Band I. Stuttgart: Schweizerbart.

Spencer, Herbert (1887) Die Principien der Socziologie. Band II. Stuttgart: Schweizerbart.

Virilio, Paul (1992) Rasender Stillstand. Essay. München, Wien: Hanser.



Filmplakat, 1967

WIE KANN MAN NUR MODERN SEIN? 41

In seinem Film *PLAY TIME* kommentiert Jacques Tati gleichsam fragend, ja beunruhigt, die von der in Europa entstehenden Konsumgesellschaft ausgelösten sozialen Veränderungen.

Die originellen und so erfindungsreichen Formen seiner Kritik haben ihren Ursprung in der französischen Tradition, so wie sie sich seit mindestens drei Jahrhunderten entwickelt hat.

Jacques Tati, dessen Vorfahren zur Zeit der Oktoberrevolution nach Frankreich kamen, ist auch ein Sohn Molières. Mit aus Humor geborener Genialität beschreibt er die ersten Schritte der Franzosen in die beginnende Konsumgesellschaft der fünfziger und sechziger Jahre.

Das neue amerikanische Modell

In Europa, kurz nach dem Schock des Zweiten Weltkriegs, wirkte das aus den Vereinigten Staaten importierte demokratische und kulturelle Modell wie eine Therapie, die zumindest West-Europa von den alten Dämonen seiner selbstmörderischen politischen Kultur erlösen könnte. Im Austausch gegen den Verzicht auf traditionelle Lebensweisen zwingt uns der amerikanische Traum mit seinen furchterregenden Geboten die Freuden des Konsums auf. Um für diesen Verlust des Vergangenen zu entschädigen, verteilt die neue Gesellschaft großzügig ein Recht auf wehmütige Erinnerung, das bei den Souvenir-Verkäufern, den Antiquitätenhändlern und anderen Marketing-Spezialisten, die die gute alte Zeit heraufbeschwören, geltend gemacht werden kann. Mehr als in Bezug auf die Form, ändert sich die westliche Welt in Bezug auf die Rhythmen. Sie vergisst die volkstümlichen Rhythmen, die von den Tempi des Fahrrads, der Dampflok, sogar des Pferdes geprägt waren, um sich in einen Prozess des kalkulierten Veraltens, der unaufhörlich erneuerten kommerziellen Vergnügungen zu werfen.

Weder Befreier des alten Kontinents mit den Waffen des Konsums, noch Nostalgie-Verkäufer im Namen der wahren Werte, lässt Tati den Widerstand Aste-

rix' erahnen. In der Arroganz seiner Isolation dem Gallier gleichend, attackiert er furchtlos die Sirenen der Modernität ebenso wie die Festungen etablierter Werte der konservativen Ordnung. Mit Kameras ausgerüstet, basiert seine Strategie auf der Präzision seines Humors und wird durch die plastische Schönheit seiner Bilder glaubwürdig gemacht. Jedes Lachen, das er auslöst, ist eine gewonnene Schlacht gegen das Vereinheitlichen des Vergnügens, jedes sichtbare Gefühl, das er zu mitzuteilen weiß, ein Sieg gegen die genormte Massenästhetik.

Der respektlose Tati klammert sich nicht an die aus dem neunzehnten Jahrhundert ererbten Sicherheiten der bürgerlichen Ordnung. Hinter seiner Ironie versteckt er Zweifel und Furcht gegenüber einer Welt, die die Menschen in die Funktionalität von polierten Schachteln einschließt, oder sie abhängig macht von rastlosem, gleichgeschalteten Konsum. Als ein der Schöpfung gegenüber anspruchsvoller, praktizierender Gläubiger beunruhigt ihn die Invasion dieser neuen vorgefertigten Vergnügen, die die Individualismen aufblähen und damit die Eigenheiten und Besonderheiten der Individualitäten auslöschen.

Das französische Erbe

Eine Untersuchung des französischen Kulturerbes erlaubt es, die Haltung und das Vorgehen des Franzosen Jacques Tati gegenüber der beginnenden Modernität besser zu erfassen. Frankreich bleibt sowohl vom Erbe des Katholizismus als auch von den Einflüssen des politischen Zentralismus und der Aristokratie geprägt. Daraus resultiert eine andere Aneignung der industriellen Modernität und der Konsumgesellschaft als die der protestantischen und dezentralisierten Gesellschaften des europäischen Nordens, oder die der bürgerlichen und handeltreibenden Gemeinschaften des nördlichen Italiens.

Der Einfluss des Katholizismus

Jahrhundertlang prägte Frankreichs Identifikation mit der katholischen Religion die Beziehung seiner Bevölkerung zur materiellen Welt der Gegenstände. Das im katholischen Glauben als unumstößliche Wahrheit geltende Dogma fordert Ehrfurcht und Anbetung unter Ausschluss rationaler Fragestellungen. Ist die Wahrheit einmal offenbart, sind Zweifel, Interpretationen oder auch nur diesbezügliche Reflexion geächtet. Dem Gläubigen bleibt nur, seine Glaubenswahrheit zu ehren, indem er sie mit aller nur erdenklichen Kreativität reich ausschmückt. Die ästhetische Emotion unterstützt die mystische Emotion im

Akt des Glaubens. Diese Sichtweise, in der die Idee der Schönheit losgelöst von der Idee der Nützlichkeit betrachtet wird, hat erheblich zur Entwicklung ästhetischer Normen und zum Ruhm der angewandten Kunst Frankreichs beigetragen. In einem vom Katholizismus geprägten ästhetischen Universum haben Nützlichkeit und, im weiteren Sinne, Funktionalität keinen Platz. In der protestantischen Kultur dagegen, die stets auf der Suche nach der Wahrheit ist, die den Gefühlen, der Sensibilität dagegen mit Misstrauen begegnet, können sich diese Konzepte von Nutzen und Funktion vollständig entfalten. In der rationalen Welt der technischen und industriellen Modernität strebt die Funktionalität danach, die wissenschaftliche Wahrheit der Nützlichkeit zu verkörpern. Die auf dieser Prämisse basierende moderne Kultur konnte in der romanischen Tradition, in der das Dekor eine äußere Oberfläche für die innere, auf Intuition basierende Erkenntnis darstellt, nur mit Distanz, wenn nicht mit Argwohn betrachtet werden.

Das aristokratische Erbe

Die französische Gesellschaft ist von der sehr lange andauernden Vorherrschaft ihres Adels geprägt. Dieser, und nicht das handeltreibende Bürgertum, hat der französischen Gesellschaft ihre Regeln auferlegt. Der Bezug zu aristokratischen Werten unterscheidet Frankreich von den deutschsprachigen und angelsächsischen Ländern, doch auch von den - ebenfalls katholischen - handeltreibenden Republiken Norditaliens.

Seit der Sedentarisierung gingen die Stammesangehörigen zwei verschiedenen Beschäftigungen nach: der Verteidigung der Gruppe, aus der die Kaste der Krieger hervorging, und die Verwertung der Ressourcen, die Landwirte und Händler hervorbrachte. Im Verlauf der Zivilisationen hatten diese einander ergänzenden Kasten abwechselnd die Vorherrschaft. Alternierend prägten die Verhaltenscodes beider Gruppen die Städte und Nationen. Landwirte und Händler favorisieren die Tugenden der Arbeit, der Sparsamkeit und der Vorsicht; Krieger bevorzugen das Klirren der Waffen, die Trunkenheit des Sieges, Beutezüge nach den Regeln der Ritterethik, Beherztheit und Gleichgültigkeit gegenüber materiellen Dingen (der Mythos des ruhelos umherziehenden Ritters). *Für die erste Gruppe ist die Zeit ein Gut, das verwaltet werden will (sie erfindet die Bank), für die zweite Gruppe ist die Zeit ein Gut, dessen man sich bemächtigt.* Die Verachtung des Adels für mühsame Arbeit, die Rentabilität von Investitionen und der Geschmack dieser sozialen Schicht an der strahlenden Spontaneität des Erfolgs und den Freuden des Lebens hat sich in Frankreich auf das öffentliche Ansehen der Händler negativ ausgewirkt. ◀2 In hohem Maß durch diese Neigung zu Kühnheit und Vergnügen geprägt, konnte Frank-

reich seine Industrie niemals wirklich lieben. Die Franzosen bewunderten die Meisterstücke ihrer Ingenieure: Gustave Eiffel und seinen Turm, Ferdinand de Lesseps und den Suezkanal, Citroën und seine prestigeträchtigen Innovationen wie den Traction Avant und den DS, später die Concorde und den TGV. Dagegen begeisterte man sich nicht sehr für die Verwaltung oder den Vertrieb dieser Erfindungen. In diesem Zusammenhang versteht man die etwas arrogante oder geringschätzigste Ironie Tatis gegenüber dem langweiligen und grauen Universum der Händler und Industriellen. Die »Freuden« des Buchhalters sind ihm fremd, er bevorzugt das Vergnügen des Augenblicks. Wenig begabt für rentable Investitionen, ruiniert er sich in prestigeträchtigen Ausgaben wie der künstlichen Stadt, die er für PLAY TIME bauen lässt, oder dem 70-mm-Format des Films. All diese verhängnisvolle Nutzlosigkeit erzeugt die unverzichtbare Schönheit der Bilder. In der Kiste der Professionellen der Freizeitindustrie findet Tati keinen Platz.

Der politische Zentralismus

Der politische Zentralismus ist ein anderer Faktor, der nicht gerade dazu beiträgt, die Franzosen für die Industriegesellschaft einzunehmen. Eher Untertanen als Staatsbürger, identifizieren sich die Franzosen weniger mit der Gruppe oder der Nation als mit dem Anführer, der diese personifiziert. Sein Ruhm und seine Autorität strahlen auf jeden zurück und sichern so den Zusammenhalt der Nation. Den Absichten der Philosophen der Aufklärung zum Trotz funktioniert die französische Demokratie viel mehr durch leidenschaftliche (und manchmal aufgezwungene) Anhängerschaft als durch politische Vertretung. Vom Versailles-Palast des Louis XIV bis zu den *Grands Travaux* 43 des Präsidenten François Mitterrand eint der Staat die Nation durch das Prestige des schöpferischen Werks.

In dieser Kultur, die aus Größe, aus Bedeutsamkeit eine beinahe staatsbürgerliche Tugend macht, betrachtet man den vereinheitlichten, industriell gefertigten Gegenstand, der zugunsten der Effizienz auf Virtuosität verzichtet hat, mit ausgeprägten Vorbehalten. Indem er die Menschen aneinander angleicht, verblasen sowohl die Leuchtkraft der Macht als auch der durch den sozialen Status jedem Menschen zugebilligte Anteil an dieser Macht. Die Ikone des Designs und des Abenteuers Industrie, der von Peter Behrens 1908 für AEG entworfene Wasserkessel, ist in Frankreich nur ein langweiliger Haushaltsgegenstand. Nur sein Ruf als Glanzstück des Designs kann ihm heute eine von jeglichem – inzwischen ohnehin verjährtem – Gebrauchswert befreite Wertschätzung verleihen. Zur gleichen Zeit verehrte man in Frankreich die erstaunlichen Vasen Emile

Gallés, deren industrielle Herstellung durch die bemerkenswerten, aufwändig in der Presse gewürdigten Einzelstücke »gerechtfertigt« wurden. Eine durch Widerspruchsgeist geprägte Geisteshaltung ist das unentbehrliche Gegenstück dieser zentralisierten Organisationsform. Es wäre übertrieben, hier von anarchistischen Bestrebungen zu reden, denn ironische Kritik und Spott haben nicht zum Ziel, das System zu stürzen. Diese Haltung ist eher ein wohlthuendes Accessoire oder ein notwendiges Sicherheitsventil. Könnte man sich einen Hofnarren vorstellen, der die Abdankung seines Herrschers fordert? Von Widerspruchsgeist durchdrungen – das ist Jacques Tati ganz und gar. Ruhm interessiert ihn wenig, ein Hofnarr ist er sicher nicht, er ist ein talentierter Satiriker und Moralist; ein moderner Jean de la Fontaine, der die Welt von seinem Rückzugsort aus betrachtet, ohne den Ehrgeiz, sie verändern zu wollen. ◀4 Elegant verwandeln de la Fontaine ebenso wie Tati ihre Verzweiflung über eine geliebte, doch untergehende Welt in Humor. Jacques Tati neigt nicht dazu, die Zweifel der Ironie und der Respektlosigkeit gegen die Gewissheiten der Ideologien einzutauschen, deren Repräsentanten sich zu allen Zeiten, bis hin zur Repression, der Unkontrollierbarkeit des Lachens entgegengestellt haben.

Jacques Tati und seine Zeit

Als Erbe der französischen Kultur ist Jacques Tati auch ein Mensch seiner Zeit. Die Konfrontation mit der Gegenwart ist das unentbehrliche Werkzeug des künstlerischen Schaffens im abendländischen Raum.

Das Debakel der Vierten Republik

Während der Jahre, die auf den Zweiten Weltkrieg folgten, hatte Frankreich zwischen dem Festhalten an seiner glanzvollen Vergangenheit und einer unsicheren Zukunft einen schizophrenen Status.

Per Sonderregelung ins Lager der Sieger aufgenommen, erlebt das Land auf seinem Weg von militärischer Niederlage zu politischen Niederlagen den Zusammenbruch seines Kolonialreichs, zunächst in Indochina, dann in Nordafrika. In wirtschaftlicher Hinsicht ist die Lage alarmierend. Nach vier Jahren Besatzung ruiniert, abgekämpft von den Kolonialkriegen, lebt Frankreich im Rhythmus von regelmäßig von den USA erbettelten Krediten. Der prachtvolle Goldfranc wurde zu einem Franc aus Nickel herabgewürdigt.

Die dramatische politische Instabilität der Regierungen, die wenige Monate, manchmal wenige Tage überdauerten, wurde erst mit der Rückkehr des Generals de Gaulle und der Verfassung der Fünften Republik beendet.

In dieser Epoche des Niedergangs ist es sehr verführerisch, sich auf traditionelle, identitätsstiftende Werte zurückzuziehen. In politischer Hinsicht verkörpert Pierre Poujade, zu jener Zeit Sprecher der reaktionären französischen Rechten, die populistischen Werte. Durch ihre Einseitigkeit wirken sie angesichts der verunsichernden Gegenwart beruhigend.

Im Gegensatz zu Deutschland, das seine einzige Überlebenschance darin sah, ab 1945 in bezug auf seine Vergangenheit eine Politik des »Tabula rasa« zu verordnen, sucht Frankreich in den Erscheinungsformen der vergangenen »Grandeur« noch ein Gegenmittel oder eher eine Möglichkeit zur Verschleierung seiner Schwäche. André Arbus, Innenarchitekt, verkündet Ende der Vierziger Jahre, dass er zwar die Qualitäten von Möbeln aus Stahlrohr und Glas anerkennt, es aber einer Beleidigung der politischen Behörden gleichkäme, wenn man für sie solche Möbel konzipierte. In seinen Entwürfen von Einrichtungsgegenständen für die französischen Institutionen ließ er sich von der ästhetischen Linienführung des ausgehenden XVII. Jahrhunderts inspirieren, dem Jahrhundert Louis' XIV. Jean Prouvé, der genialste Erfinder französischer Möbel des XX. Jahrhunderts, wird niemals in der Lage sein, sein Mobiliar so zu konzipieren, dass es sich für industrielle Serienfertigung eignet. Charlotte Perriand, die vor dem Krieg, im Atelier von Le Corbusier, einige maßgebliche Stücke dieser Epoche entwarf, kann nur Einzelbestellungen oder stark limitierte Serien realisieren, unter anderem für die internationalen Niederlassungen der Fluggesellschaft Air France.

Sicher ist Jacques Tati durch den Niedergang der französischen Politik verunsichert, doch zweifellos irritiert ihn der Verfall der volkstümlichen Kultur noch mehr. Diese erlangt durch immer neue, aus den Vereinigten Staaten importierte Praktiken ein neues Gleichgewicht. Die diesen Praktiken zugrundeliegenden Wertmaßstäbe orientieren sich weder an Versailles noch an den Insignien politischer und militärischer Macht Frankreichs. Den bis zur Mechanisierung genormten Akteuren der neuen modernen Welt (Telefonistin, Flughafen-Ansagerin, Angestellter im Reisebüro oder leitende Angestellte von Unternehmen) stellt er die farbige, lebendige Persönlichkeit des französischen Arbeiters gegenüber. Spöttisch, aufsässig, führt er die polizeiliche Autorität geschickt in die Irre und macht sie lächerlich. Ebenso geschickt zweckentfremdet er den Spirituosenspender in der Gaststätte, um kostenlos ein paar Schluck zu trinken. Dem robotisierten, taylorisierten Arbeiter setzt er das Bild Gavroches entgegen, jenes Pariser Straßenbengels aus *Les misérables* von Victor Hugo, der mit dem Hinterteil in den Rinnstein gepurzelt ist und »Merde à Voltaire!« **◀5** ruft.

Faszination und Aversion angesichts der Sirenen der modernen Welt

Dieses Misstrauen in Bezug auf die Sturmangriffe des Modernen, gegen die Jacques Tati sich mit den Waffen des Humors zur Wehr setzt, wird in Frankreich sowohl vom Bürgertum als auch vom Proletariat geteilt. In den fünfziger Jahren, als das amerikanische Unternehmen für zeitgenössische Möbel, Knoll, sein erstes Geschäft in Paris, Boulevard Saint Germain, eröffnet, lässt sich ein Bewohner des Stadtviertels zu einem Gewaltakt gegen dieses Eindringen der Modernität in seinen Gesichtskreis hinreißen. Er vergisst alle seinem wohl-etablierten bürgerlichen Status angemessenen Verhaltensweisen, hämmert wie ein Rasender mit seinen Fäusten auf das Schaufenster ein, und wirft mit ausdrucksvollen Beleidigungen um sich. Der Geschäftsraum mit seinen Einrichtungsgegenständen von Harry Bertoia, Eero Saarinen oder Shue Knoll war nicht in sich gefährlich, symbolisierte jedoch durch die ausgestellten Formen das Infragestellen einer ererbten Ordnung, die der Glanzzeit der europäischen Bourgeoisie im letzten Drittel des XIX. Jahrhunderts entstammte. Indem man in den Räumen des Unternehmens Knoll das Buffet Henri II, französischer Cousin des Gründerzeit-Büffets, durch Schemel oder niedrige Tische von Isamu Noguchi ersetzte, stellte man die Insignien des Übergangs von einer etablierten soziokulturellen Ordnung zu einer neuen Ordnung zur Schau – und diese stellte sehr viel mehr in Frage als die Ausstattung des heimischen Wohnzimmers. Dieser brave Bürger, der lächerlich erscheint, wenn man ihn den üblichen Klischees zuordnet, repräsentiert die gattungsspezifischen Ängste aller Repräsentanten etablierter Ordnungen gegenüber neuen Werten. Diese verstören, weil sie die Autorität in Frage stellen, etwa die Autorität des Vaters gegenüber seiner Familie, des Büroleiters gegenüber seinen Untergebenen oder des Professors gegenüber seinen Studenten.

Am anderen Ende des politischen Spektrums führt die sehr mächtige kommunistische Partei Frankreichs, auf die in den fünfziger und sechziger Jahren etwa ein Viertel der französischen Wählerstimmen entfallen, eine äußerst heftige Kampagne gegen die Einführung amerikanischer Konsumprodukte. In den fünfziger Jahren sieht man nicht selten Sympathisanten oder Mitglieder der kommunistischen Partei vor den Eingängen der großen Kaufhäuser Flugblätter verteilen, um die Kunden vom Kauf amerikanischer Produkte abzuhalten.

Parallel zu diesem Argwohn gegenüber den europäischen Prämissen der Konsumgesellschaft beobachtet man bei den gleichen sozialen Gruppen, und manchmal den gleichen Personen, auch Geschmack am Fortschritt. Der Bürger der mittleren und gehobenen Klassen wird sein Haus ab den fünfziger und sechziger Jahren mit einem Telefon ausstatten, dann recht schnell mit einem Fernsehgerät, und ab Mitte der sechziger Jahre war ein Badezimmer allgemein

üblich. Zeitgenössisches Mobiliar dagegen hielt nur unter Schwierigkeiten Einzug in die bürgerlichen Heimstätten. Durch die Beständigkeit, die alte oder scheinbar alte Möbel ausstrahlen, bestätigen sie diese soziale Gruppe in ihrer Legitimität als herrschende Klasse. Ein zeitgenössisches Interieur kommt einer Usurpation der Macht gleich, der Unmöglichkeit, seine Macht oder Autorität auf der Legitimität der Dauer zu begründen.

Doch sind es die Menschen aus einfacheren Verhältnissen, die in den vierziger und fünfziger Jahren moderne Möbel von anonymen Designern kaufen, und dies dem Verbot der kommunistischen Partei sowohl in Frankreich als in der DDR und im gesamten Ostblock zum Trotz, die sich gegen den bürgerlichen Formalismus verwarhte. Soeben aus den ländlichen Regionen oder den zahlreichen, die Metropolen umgebenden Slums eingetroffen, widmen sich diese Entwurzelten mit Optimismus einem neuen Lebensstil, der sie von vergangenem, noch allzu gegenwärtigem Elend entfernt. Sie sind auf der Flucht vor einer schwarzen Vergangenheit, die sie zur Abwanderung in die Städte zwang, und gleichen so dem deutschen Volk, dessen einziges Erbe in den Ruinen seiner Vergangenheit besteht.

Auf beiden Seiten des Rheins musste sich erst das Wirtschaftswunder, in Frankreich »les Trentes glorieuses« genannt, einstellen, damit die Sehnsucht nach der Vergangenheit wieder zu Ehren kommen und die Marketing-Agenturen und Trödler ihr gleichermaßen huldigen konnten.

Das Werk Jacques Tatis verleiht dieser Ambivalenz Ausdruck. Verbittert durch das Eindringen von Lebensweisen, die zu häufig auf künstliche Weise amerikanische Katalogseiten kopieren, nutzt er doch die raffiniertesten Mittel der Kino-Technologie, um *PLAY TIME* zu drehen – einen Film, von dem er durchaus hofft, ihn in den amerikanischen Kinos zeigen zu können.

Die gerade Linie und das Chaos

Auf wissenschaftlicher Rationalität begründet, haben die industrielle Modernität und natürlich das Bauhaus aus dem Kreis, dem Quadrat und dem Dreieck eine Art Banner des Fortschritts gemacht. *PLAY TIME* ist eine visuelle Inszenierung der Konfrontation dieser euklidischen Grundformen mit der Komplexität der Bewegung, also des Lebens, und der Norm mit der Gefühlswelt. Die Handlung ist im wesentlichen in einem orthonormalen Universum angesiedelt, das immer mehr zu einem Wirrwarr aus Formen, Farben und Tönen verschwimmt. Das Dekor, das Jacques Tati für seinen Film geschaffen hat, besteht aus quaderförmigen Gebäuden, aus Fassaden, die rhythmisch von parallelen Fensterreihen oder von ebenso rechtwinkligen verglasten Fassaden durchsetzt sind. Die Innenarchitektur greift das gleiche Element auf und wendet es auf die Bürozel-

len, die Räume des Flughafens, die Appartements, aber auch auf Gegenstände wie das Pult der Rezeptionistin oder die »klingenden« Sitze des Wartesaals an. Einige Kreise akzentuieren diese Schachbretter des Fortschritts, etwa der zentrale Schalter der Rezeptionistin oder die Rosetten der Ehrenlegion, die in der Fotogalerie des Wartesaals stolz die Anzüge der Unternehmensführer zieren. Jacques Tati wollte, dass die Bewegungen der in diese mechanischen Abläufe integrierten Menschen jenen geraden Linien folgen, die keinen Platz für freies Umherstreifen oder Träumereien lassen.

Das gesellige, durch die Explosion des Restaurants herbeigeführte Chaos illustriert die Explosion der äußeren Rahmen. Dies gilt sowohl für die Rahmen des Dekors als auch für Begrenzungen, die jedem seinen Platz in der sozialen Mechanik zuweisen. Der Zerfall der ursprünglichen Innenausstattung des Restaurants führt nicht zu einer Szene der Verzweiflung, sondern mündet in eine farbigere Landschaft, die fröhlich ist und festlich, eine menschliche und lebendige Landschaft. Unbeabsichtigt hat sich der Poet zum Vorläufer der Post-Moderne Derridas und der fraktalen Geometrie nach Mandelbrodt gemacht. Jacques Tati konstruiert das Chaos und die Explosion der Rahmenbedingungen wie einen Strom, der Leben, Sinneseindrücke und Emotionen hervorbringt.

Doch wie kann Tati nur modern sein?

Wie alle genialen Künstler ist er Mit-Gestalter seiner Zeit und hält Distanz zu den akademischen Moden. Nie unter den Klassenersten, erfindet er seine Epoche neu: Er gibt ihr andere, von der etablierten Ordnung befreite Formen. Tati ist modern, indem er Subversion in die Theoreme seiner Zeit einfließen lässt. Das berühmte »form follows function« von Mies van der Rohe ersetzt er durch die unkontrollierbare und aufrührerische Funktionalität des Humors.

- 01►** Anspielung auf Montesquieus provozierende Frage »Wie kann man nur Perser sein?« aus den Persischen Briefen.
- 02►** Während des Ancien Régime, also vor der Revolution von 1789, konnte kein Adelige eine Handelstätigkeit aufnehmen, ohne seine Privilegien einzubüßen.
- 03►** Wichtige Bauten, die während der Amtszeit Mitterrand in der Pariser Region errichtet wurden, etwa die Pyramide des Louvre und das Institut der arabischen Welt.
- 04►** Nachdem der Surintendant (entspricht dem Titel eines Premierministers) Jean Fouquet, dem Jean de la Fontaine sehr nah stand, bei Louis XIV in Ungnade gefallen war, weigerte sich de la Fontaine, im Gegensatz zu den meisten Künstlern seiner Zeit, weiterhin in einem der Nebengebäude des königlichen Hofes zu leben und zog sich nach Château-Thierry zurück.
- 05►** »Voltaire, Du kannst mich mal!«

DER REGENMANTEL VON MONSIEUR HULOT. EINE BETRACHTUNG ÜBER PLAY TIME

Aus heiterem Himmel kommen wir auf die Welt. Deshalb sehen Krankenhäuser aus wie Flughäfen. In ihnen landen wir verwundert auf der Erde. Sie ist uns nicht ganz fremd. Denn wir haben alte Freunde auf ihr. Aber sie hat sich ziemlich verändert.

Wir kommen auf die Welt als Einzelwesen und Gruppenreisende. Die Gruppen werden von Reiseleitern und in Bussen zusammengehalten. Sonst fallen sie auseinander in Einzelwesen. Aber auch zusammengehalten bröckeln sie am Rande. Barbara muß immer gerufen werden. Der Einzelne gerät zufällig in eine Gruppe. Er steigt in einen Bus ein. Eine Aufzugtür schließt sich. Schon ist man drinnen zusammen mit anderen.

Wir landen auf der Erde. Da hören und sehen wir einzelnes und vieles zusammen. Wir sind verwundert. Die Welt ist uns nicht ganz fremd, aber sie hat sich verändert. Wir verstehen immer nur die Hälfte oder noch weniger. Die Welt ist voller Geräusche. Nur da und dort bilden sie verständliche Worte und Sätze. Bilden wir sie uns ein?

Wenn wir einen Sinn bilden, müssen wir vieles ausblenden. So verstehen wir immer nur die Hälfte oder noch weniger. Das Ganze ist zuviel. Das Verständliche rückt selbstverständlich in der Vordergrund. Was zuviel ist, schieben wir nach hinten. Wir müssen Gruppen bilden, die wir abzählen können. Sonst wird es unübersichtlich. Doch die Gruppen bröckeln an ihren Rändern und lassen unübersichtlich viele Einzelheiten frei.

Die Wahrnehmung ist immer nur Ausschnitt und Auswahl, eine Gruppierung. Wenn die Gruppen sich auflösen, treten die vielen Einzelheiten in den Vordergrund. Die Welt wird polyphon. ¹¹ Alle Geräusche bilden gleichberechtigte Stimmen. Aber es sind zu viele. Wir können ihnen nicht folgen, ohne einige zu überhören. Überall Menschen, die sich bewegen, Gruppen bilden und Gruppen auflösen. Im Vordergrund passiert nur eine von vielen Geschichten.

Wir kommen aus einem heiteren Himmel auf eine Welt, die helldunkel ist: Tag und Nacht, voll von Geräuschen und Signalen, aber wir verstehen nur wenig und undeutlich. Die Welt ist clair-obscur, obwohl sie klar und einfach zu sein vorgibt. Klar und einfach ist die Architektur. Dennoch verirrt man sich in ihr.

Wir landen auf der Erde und sind verwundert. Sie ist uns nicht ganz fremd, aber wir verlaufen uns in ihr. Sie hat sich verändert, seitdem wir zur Welt gekommen sind. Sie wird ständig erneuert: eine Neuzeit, die die alten Zeiten immer hinter sich lassen muß. Ein Glück, daß doch ein paar Reste aus alten Zeiten bleiben: Freunde, die einen ansprechen, die Blumenfrau an der Straßenecke und die Feste, in denen das Vergangene wieder durchbricht.

Die Neuzeit wird sichtbar in der modernen Architektur. Sie ist klar und einfach: transparent. Viel Glas und Kuben, klar und doch obskur. Die Glastür ist so durchsichtig, daß man sich eine blutige Nase holt. Man erkennt sie nur noch am Türknopf. Das Glas ist klar, aber es spiegelt auch, es spiegelt vor, es täuscht. Da winkt kein Freund, ich selbst bin es, der winkt. Transparenz ist nur die neueste Form der Täuschung. Transparenz suggeriert Ehrlichkeit, Wahrhaftigkeit und entpuppt sich am Ende als Fassade, als bloßer Dekor. Ein bißchen Musik im Restaurant – Dionysien sind gar nicht notwendig, es reicht Satyrisches – und die Verkleidung der Neuzeit kommt herunter und bricht zusammen.

So kommt es, daß man sich gerade in der Transparenz der Neuzeit verlaufen kann. Nichts schien leichter zu sein, als jemanden in einer klaren und geraden Welt zu treffen. Aber man verpaßt sich fortwährend. Die neue Welt ist nicht besser als die alte. Begegnungen von Menschen sind unwahrscheinlich. Nach Feierabend bei Dunkelheit auf der Straße trifft Monsieur Hulot den Mann, mit dem er in einem Büro verabredet war. Das Wahrscheinliche sind Täuschungen, Verwechslungen, Mißverständnisse. Deshalb ist es gut, mit Regenschirm, Hut und Regenmantel durch die Neuzeit zu gehen. Nicht weil es mehr als früher regnete, sondern um sich vor den Glasscherben zu schützen, die auf einen herunterkommen in einer transparenten Welt. Im Regenmantel ist man nicht so verletzlich, man wundert sich nur.

Verwunderung kommt auf, wenn man nicht begreift. Der Boden ist nicht griffig, er ist glatt. Man rutscht aus. Die Neuzeit hat die Welt mit einer Regenhaut überzogen. Die Welt ist transparent, aber impermeabel, gläsern undurchlässig. Irgendwie sind wir aus heiterem Himmel in sie geraten. Aber wie kommen wir aus ihr wieder heraus, wenn die Türen aus Glas geräuschlos ins Schloß gefallen sind? Man holt sich eine blutige Nase, braucht einen Regenschirm gegen den Scherbenregen und Musik, denn die dringt durch die glatte Oberfläche und reißt sie ein.

Fertig und vollkommen erscheint die Welt, alles ist modern. Doch der Anschein trügt. Die Welt ist modern, weil sie ständig modernisiert wird. Sie ist nie fertig und vollkommen. Sie ist immer unterwegs, alle sind unterwegs, in unaufhörlichem Fortschritt. Die Renovierung ist noch nicht abgeschlossen, da kom-

men schon die ersten Gäste. Die Modernisierung kommt nie zu Ende, viel zu viel Reparaturen.

Am Anfang schien alles ähnlich zu sein. Alles schien sich zu wiederholen: Krankenhaus, Flughafen, Bürohaus, Kaufhaus, Wohnhaus. Geburt, Arbeit, Einkaufen, nach Hause Fahren, Schlafengehen, davor etwas Fernsehen. Tag und Nacht das Gleiche. Doch dann passiert das Unwahrscheinliche. Man verpaßt sich *nicht*. Eine unsichtbare Tür öffnet sich. Ein alter Freund ist Portier geworden. Und der Geschäftsführer mit zerbrochener Brille, der geräuschlose Türen verkauft, ist auch wieder da.

Die Musik wird rhythmisch. Da stürzt die Decke ein. Doch das Fest endet nicht tragisch. Keiner kommt zu Schaden. Der Tote, der durchs Restaurant getragen wird, ist nur ein Kleiderständer. Die herabgestürzten Trümmer der Deckennattrappe schaffen einen abgegrenzten Raum im Restaurant, in den nicht jeder hineinkommt: ein Lokal im Lokal, ein Spiel im Spiel, Playtime. Hier bedient Monsieur Hulot. Dieser Ort wahrer Geselligkeit und Kunst ist improvisiert: unvorhergesehen - und vorübergehend. Mit der Decke ist die Zeit, kurz und unumkehrbar, in die Wiederholung eingebrochen. Monsieur Hulot und Barbara tanzen, trinken und spielen zusammen Klavier. Die Begegnung ist der Anfang eines baldigen Endes. Nur die Wiederholungen hören nie auf.

Den Abschied verpaßt Hulot schon wieder. Er kommt nicht rechtzeitig durch die Kaufhauskasse. Sein Doppelgänger muß das Abschiedsgeschenk überreichen. Die Welt der Wiederholung ist voll von täuschenden Ähnlichkeiten und Doppelgängern.

Der Einbruch der Zeit in das Lokal im Lokal, in die Welt der Wiederholung, erspart uns ausnahmsweise Schrecken und Tod. Es bleibt bei einer blutigen Nase. Die Musik fällt in den Dreivierteltakt der alten Pariser Lieder. Der Walzer, der Drehtanz, versöhnt mit dem Fluch der Wiederholung. Ein Fest, ein unvorhergesehenes und vorübergehendes Ereignis in den Trümmern der Deckendekoration, die aus heiterem Himmel herabstürzen, weil Monsieur Hulot zu ihm hinauf will, versöhnt mit der Welt der Wiederholung, des ständigen Verpassens, der verpaßten Tragik. Alles hat auf einmal den gleichen Abstand von einander. Nichts kann in die Quere kommen, nichts stößt mehr zusammen. Alle Einzelheiten sind gleich wichtig, alles ist im Gleichgewicht. Aus der Polyphonie wird eine Fuge, aus dem Kreisverkehr ein Karussell. Und doch muß einmal Schluß sein. Der Bus biegt ab zum Flughafen, zurück in den heiteren Himmel. Der aber dunkelt an diesem Tag viel zu früh.

01 ► Hinweis von Walter Zimmermann

TATIS HERRLICHE ZEITEN - PLAY TIME

Jacques Tatis neuer Film verzichtet noch eindeutiger als die früheren auf eine dramatische Handlung. Was die zwei Hauptteile – Hochhaus und Nachtclub – und die drei Nebenteile – Vorspiel im

Nachdruck aus: Filmkritik Nr. 10, Jg. 12,
Oktober 1968, S. 720-721.

Flughafen, Überleitung, Nachspiel mit der Rückfahrt zum Flughafen - inhaltlich gemeinhin, sind die Figuren: eine Gruppe ausländischer Touristen, einige Geschäftsleute und Monsieur Hulot. Doch auch sie verbinden nur flüchtige Begegnungen, und jede Figur könnte zu jeder Zeit wieder spurlos aus dem Film verschwinden – viele tun es auch. Selbst Hulot wäre entbehrlich (tatsächlich hat Tati schon vor Jahren erklärt, einmal einen Film ohne Hulot drehen zu wollen).

Dennoch hat unrecht, wer in *PLAY TIME* nur eine Aufeinanderfolge unzusammenhängender Sketchs sieht. Die Bewegung, die durch den ganzen Film hindurchgeht, die ihn zusammenhält und der seine Haupt- und Nebenteile in ihrer Abfolge wie in ihrer inneren Gliederung gehorchen, ist die von der Leere zur Fülle, vom Starren zum Bewegten, von der Distanz zur Identifikation. Ebenso wie der Film selbst, beginnen die beiden Hauptteile jeweils mit einer leeren Szenerie: Flughafenhalle, Empfangshalle des Hochhauses, der Nachtclub am Abend seiner Eröffnung, vor dem Eintreffen der ersten Gäste. Von einem Teil zum anderen lockert sich die Stimmung schon in der Ausgangssituation. In jedem der Teile belebt sich dann die Szenerie, wird die strenge Ordnung des Ortes in Frage gestellt durch die lebendige Vielfalt der Figuranten – ganz überwunden wird sie durch diese erst im zweiten Hauptteil. Das Nachspiel ist überhaupt erfüllt von fröhlichem Treiben des Volkes.

PLAY TIME ist einer der wenigen Filme, in denen die große Leinwand (Tati verwendete ein seitlich etwas verkürztes 70-mm-Format, das die Proportionen des klassischen Bildformats in die Breite und die Höhe ausdehnt) und die Stereophonie eine Funktion haben. Sie distanzieren den Zuschauer, machen ihn zum Beobachter von Vorgängen und Bewegungen, in die er, wären sie in eine Aufeinanderfolge von Groß- und Totaleinstellungen aufgelöst, sich von vornherein einbezogen sähe. Erst indem sich die Totale der Leinwand füllt, wird der

Zuschauer ergriffen. Dann weicht auch die trockene Ironie einer sentimentalen Humorigkeit.

In eine schier endlose Tiefe erstreckt sich der Gang, durch den der Empfangschef des Hochhauses zu Hulots Begrüßung heraneilt. Trotz der vielen Schritte, die er macht, kommt er nur unendlich langsam näher, dreimal springt Hulot auf, immer wieder vom Portier beschwichtigt, ehe der Mann bei ihm angelangt ist. Die Komik dieser Szene beruht auf dem *plan-séquence*-Prinzip. Sie rührt aus der Umkehrung des klassischen Montageprinzips der *last minute's rescue*, bei dem »Opfer« (hier Hulot, festgehalten von dem Portier) und »Retter« (der herbeieilende Empfangschef) in immer kürzeren, abwechselnd starren und bewegten Einstellungen einander konfrontiert werden. Der dramatische Inhalt der Szene verlangt nach der Montage, die Komik kommt daher, daß dieses Verlangen düpiert wird, daß die Kamera sich der »filmischen« Dynamisierung des Raumes widersetzt.

Wenn im Royal Garden die Temperatur steigt, wenn den Gästen der Schweiß rinnt und das Eis auf dem Teller schmilzt, entdeckt der Zuschauer im Bildhintergrund ein kleines Modellflugzeug, ein Reklamerequisit: offenbar ebenfalls von der Hitze angegriffen, läßt es die Flügel sinken. Wenn dann die Klimaanlage funktioniert, findet man das Flugzeug wieder in einer Bildecke: nun straffen sich die Tragflächen wieder. Von der Totale isoliert, in einen Zwischenschnitt verlegt, verlöre der Gag beträchtlich an Reiz; seinen Witz bezieht er gerade daraus, daß der Zuschauer das Flugzeug in der Szene selbst zu entdecken glaubt, daß er die Gleichzeitigkeit der Vorgänge spürt. Die auf der Weltausstellung in Montreal gezeigten Filme⁴¹ basieren zum Teil auf demselben Prinzip: das auf der Riesenleinwand umherschweifende Auge des Zuschauers nimmt Bezüge wahr, deren Aufeinanderfolge die herkömmliche Montage ihm vorschreibt. Nur, daß das Auge bei Tati keine Widersprüche oder Gegenpositionen entdeckt, sondern Varianten.

Die Variation ist das Prinzip der tatischen Dramaturgie und seiner Komik. Nur ein einziger Gag in dem ganzen Film explodiert (die Glastür, die sich unter einem Stoß in unzählige winzige Scherben auflöst), alle anderen entwickeln sich einer aus dem anderen, durch Erweiterung, Verdoppelung, Wiederholung, Steigerung, Übertragung, Kombination. Kein Gag, außer dem erwähnten, der nicht behutsam eingeführt und nicht entwickelt würde, keiner, der schlagartig einen Zusammenhang sprengen oder einen Widerspruch aufdecken würde. Tatis Witz tastet die Welt, auf die er sich bezieht, kaum an. Der Zuschauer sagt sich amüsiert jajasoiestes. Wie Nonnen gehen, wie die Ansagerinnen auf Flughäfen in ihre Durchsagen »Ausdruck« hineinlegen, welches Geräusch Schlappen auf Kunststoffböden verursachen, wie sich eitle Offiziere aufführen, wie ungedul-

dige Gäste und nervöse Kellner – das kennt der Zuschauer, und er freut sich daran, es treffend karikiert zu sehen.

Ganz selten geht Tati darüber hinaus: Wenn der junge amerikanische Geschäftsmann in der Wartehalle des Hochhauses mit jeder Bewegung – Staubabschlagen vom Hosenschlag, Öffnen der Aktentasche, Zücken des Kugelschreibers undsoweiter – ein kleines, trockenes Geräusch verursacht, so dokumentiert sich darin Verachtung und Aggressivität. Der Blick auf Formen des zeitgenössischen Geschäftslebens trifft zuweilen recht genau, so, wenn man in dem Hochhaus-Akt ein Büro nicht von einer Büromöbelausstellung unterscheiden kann. Und man wird gar an Vlado Kristl erinnert, wenn bei dem deutschen Aussteller hohnvolle Höflichkeit in offene Aggressivität umschlägt: »Sie dummer Mensch, Sie.«

Es ist bezeichnend, daß die Momente ausnahmslos in dem ersten Teil vorkommen: »Man bemerkt, ... daß alles, was im ersten Teil ernst und ein wenig steif wirkt, im zweiten Teil Spaßig wird (nehmen Sie zum Beispiel den deutschen Geschäftsmann ... und die Veränderung seines Verhaltens im Royal Garden...)«¹². Dieselben Leute, dieselbe Welt, die tagsüber, während der Arbeitsstunden, ein befremdliches, manchmal abschreckendes Gesicht zeigen, offenbaren sich am Feierabend als versöhnlich und menschlich. Chaplin hat in *CITY LIGHTS* und Brecht, ihm folgend, in *HERR PUNTILA* dasselbe Thema behandelt, mit dem Unterschied, daß bei ihnen die Brutalität des nüchternen Kapitalisten eben nicht in der Jovialität des besoffenen Kapitalisten aufgehoben wurde. Tati hingegen glaubt noch an den unteilbaren Menschen, dessen »wahre Natur« zum Vorschein kommt, wenn die ephemeren Formen abfallen.

Wenn der mondäne Dekor des eben eröffneten Nachtclubs abbröckelt, wenn die Verschalung sich von den Wänden löst und die schwarzen Musiker verstimmt das Podium räumen, stellt sich Musette-Seligkeit ein. In einer Ecke des ramponierten Dekors installiert sich eine kleine Gruppe und läßt das alte Paris, das man sonst nur in den Wolkenkratzer Türen momentweise sich spiegeln sah, wieder aufleben. Ein Gitarrist und ein Maler sind mit von der Partie, eine (deutsche?) Klavierspielerin lernt schnell die rechte Melodie, die eine Französin ihr vorsummt. Auch nach Beendigung des Festes hält die Stimmung an. Da verwandelt sich dann der stockende Kreisverkehr auf einem Platz in ein fröhliches Karussell, und die Bündel der Bogenlampen vor dem Flughafen Orly, die anfangs so fremd wirkten wie die in Antonionis *ECLISSE*, sehen aus wie Sträußchen von Maiglöckchen. »Wenn man moderne Bauten errichtet, heißt das noch nicht, daß man sich darin nicht amüsieren könnte. Es genügt eine kleine undichte Stelle und alles wird wieder normal.«¹³

Anders als in *MON ONCLE* spielt Tati hier Neues und Altes nicht polemisch gegeneinander aus, dennoch ist seine Parteinahme unverkennbar. Daß man Eiffel-Turm und Sacré-Coeur in den Glastüren sich spiegeln sieht, soll ironischen Trost spenden – während doch der Anblick eines gut proportionierten Wolkenkratzer bestimmt mehr Mut für die Zukunft machen kann als die von Malraux abgekratzten Fassaden. Es ist das Frankreich der Plumpsklos, dem Tatis Sehnsucht gehört. Daß Hoffnung beim Neuen, noch Unbekannten, Unvertrauten liegt, dieser Vorstellung widersetzt sich sein Film nicht nur in seinen formulierten Überzeugungen, sondern in seiner ganzen Bewegung, sie ist anti-utopisch. Bis in die Struktur seiner Gagserien hinein erfüllt ihn der Geist, der in der Veränderung das Unveränderliche sucht und Fremdes flink auf Vertrautes reduziert. Deshalb ist *PLAY TIME* auch so unerotisch.

Vgl. Tagebuchbeitrag von Klaus Hellwig, Fk 5/68-315.

01► Vgl. Bericht, Fk 10/67-588.

02► und **03►** Vgl. Gespräch mit Jacques Tati, S. 674 in diesem Heft.

PRODUKTIONS DATEN

PLAY TIME

Länge: 140 Minuten

Realisierung: Jacques Tati

Drehbuch: Jacques Tati

Künstlerische Beratung: Jacques Lagrange

Englische Dialogregie: Art Buchwald

Szenenbild: Jean Badal und Andréas Winding

Kamera: Paul Rodier

Kameraassistent: Marcel Franchi

Ausstattung: Eugène Roman

Musik: Francis Lemarque. Thema *Take my hand* von Dave Stein, afrikanische Themen von James Campbell

Ton: Jacques Maumont

Schnitt: Gérard Pollicand

Produzent: Bernard Maurice

Coproduktion: René Sylvera

Farbe: Eastmancolor

Format: 70 mm

Darsteller Jacques Tati und (in der Reihenfolge ihres Auftretens) die weiblichen Rollen: Barbara Dennek (junge Touristin), Jacqueline Lecomte (die Freundin der jungen Touristin), Valérie Camille (Herrn Lacs Sekretärin), France Rumilly (Brillenverkäuferin), France Delahalle (Einkäuferin im Warenhaus), Laure Paillette und Colette Proust (zwei Frauen bei der Lampe), Erica Dentzler (Frau Griffard), Yvette Ducreaux (Hutgarderobiere), Rita Maiden (Herrn Schulz' Begleiterin), Nicole Ray (Sängerin), Luce Bonifassy, Evy Cavallaro, Alice Field, Eliane Firmin-Didot, Ketty France, Nathalie Jam, Olivia Poli, Sophie Wennek (Gäste im Royal Garden). Die männlichen Rollen: Jacques Gauthier (Führer), Henri Piccoli (wichtiger Herr), Léon Doyen (Portier), Georges Montant (Herr Giffard, Abteilungsleiter), John Abby (Herr Lacs), Reinhart Kolldehoff (deutscher Geschäftsmann), Grégoire Katz (deutscher Handelsvertreter), Marc Monjou (fal-

scher Hulot), Yves Barsacq (Freund), Tony Andal (Page im *Royal Garden*), Georges Faye (Architekt), Michel Francini (Oberkellner), Billy Kearns (Herr Schulz), Bob Harley, Jacques Chauveau, Douglas Read (Gäste im *Royal Garden*), François Viaur (unglücklicher Ober), Gilbert Reeb (anderer Ober), Billy Boubon (Barkeeper) und viele andere

Produktion: Specta-Films

Drehzeit von Oktober 1964 bis Oktober 1967, Tativille, Produktionsstudios von Vincennes

Preise: Grand Prix der Académie du Cinéma, Paris 1968

Silbermedaille Moskauer Filmfestival, 1969

Preis des Filmfestivals von Wien, 1969

Oskar des schwedischen Kinos, Stockholm 1969

Großer Preis der Maison Internationale du Cinéma an Jacques Tati für sein Gesamtwerk, 1969

LITERATURHINWEISE

- Agel, Geneviève** (1955) *Hulot parmi nous*. Paris: Éditions du Cerf.
- Bazin, André** (2004) *Monsieur Hulot und die Zeit*. In: ders.: *Was ist Kino?* Hrsg. v. Robert Fischer, Berlin: Alexander Verlag.
- Bellos, David** (1999) *Tati. His Life and Art*. London: Harvill Press.
- Brandlmeier, Thomas** (1983) *Filmkomiker. Die Errettung des Grotesken*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, S. 181-198.
- Cauliez, Armand J.** (1962) *Jacques Tati*. Paris: Éditions Seghers
- Chion, Michel** (2003) *The Films of Jacques Tati*. Toronto u.a.O.: Guernica Edition 277.
- Dondey, Marc** (1989) *Tati*. Paris: Éditions Ramsay.
- Ede, Francois / Goudet, Stéphane** (2002) *Playtime*. Paris: Cahiers du Cinéma.
- Gilliat, Penelope** (1976) *Jacques Tati*. London: Woburn Press.
- Glasmeier, Michael** (1994) *Playtime: Soundtime. Bemerkungen zu Jacques Tati*. In: *Positionen. Beiträge zur Neuen Musik* Nr. 2, S. 34f.
- Godard, Jean-Luc** (1971) *Jacques Tati*. In: ders.: *Godard/Kritiker. Ausgewählte Kritiken und Aufsätze über Film (1950-1970)*. Hrsg. v. Frieda Grafe, München: Reihe Hanser, S.44f.
- Goudet, Stéphane** (2002) *Jacques Tati: de François le facteur à Monsieur Hulot*. Paris: Cahiers du Cinéma.
- Haberer, Peter** (1996) *Aspekte der Komik in den Filmen von Jacques Tati*. Alfeld/Leine: Coppi-Verlag.
- Harding, James** (1984) *Jacques Tati. Frame By Frame*. London: Secker & Warburg.
- Ihrig, Wilfried** (1990) *Hommage für Jacques Tati*. Zu Paul Celans Gedicht *PLAYTIME*. In: *Sprache im technischen Zeitalter* 28, 113, S.78-80.
- Koch, Gertrud** (1993) *Das lautlose Lachen im Käfig des Bildes. Jacques Tatis Konstruktionen des Komischen*. In: *Maddock* 1993, S. 173-186.
- Koebner, Thomas** (1999) *Jacques Tati*. In: ders. (Hrsg.): *Filmregisseure*. Stuttgart: Reclam Verlag, S. 676-679.
- Lauffer, Laura** (2002) *Jacques Tati, ou le temps des loisirs*. Paris: Ed. de l'If.
- Louis, Théodore** (1959) *Jacques Tati*. Brüssel: Club du livre de cinéma.
- Lovera, Gianfranco / Muscolino, Simone** (2001) *Progettare con la macchina da presa: »Playtime« di Jacques Tati*. In: *Le culture della tecnica* 8,2, S. 53-88.

- Maddock, Brent** (1977) *The Films of Jacques Tati*. London: Scarecrow Press. Dt. Übers.:
- Maddock, Brent** (1993) *Die Filme von Jacques Tati*. München: Wilhelm Heyne Verlag.
- Marie, Laurent** (2001) Jacques Tati's *Play Time* as New Babylon. In: Mark Shiel, Tony Fitzmaurice (Hrsg.) *Cinema and the City. Film and Urban Societies in a Global Context*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Metken, Günter** (1968) Monsieur Hulot resigniert. Jacques Tatis Film *Play Time*. Frankfurt Allgemeine Zeitung v. 10.1.1968.
- Nabakowski, Gislind** (1995) *Bildtheoretische Betrachtungen zu einer Kunstfigur: Jacques Tatis Lifestyle-, Urbanismus- und Designkritik der 50/60/70er Jahre*. Diss. Lüneburg: Universität Lüneburg.
- Nerdinger, Winfried** (Hrsg.) (2004) *Die Stadt des Monsieur Hulot. Jacques Tatis Blick auf die moderne Architektur*. (Ausstellungskatalog) Architekturmuseum der Technischen Universität München.
- Ockmann, Joan** (2000) *Architecture in a Mode of Distraction: Eight Takes on Jaques Tatis Playtime*. In: Mark Lamster (Hg.): *Architecture and Film*. New York: Princeton Architectural Press.
- Patalas, Enno** (1968) Tatis herrliche Zeiten – *Play Time*. In: *Filmkritik* 12,10, S. 720-21.
- Placereani, Giorgio** (Hrsg.) (2002) *Il gesto sonoro, il cinema di Jacques Tati*. Milano: Il Castoro.
- Rosenbaum, Jonathan** (1973) Tati's Democracy. In: *Film Comment* Nr. 3, S. 36-44.
- Porrino, Matteo** (2003) *La ville en Tatirama - la città di monsieur Hulot*. Milano: Mazzotta.
- Seeßen, Georg** (1976) Zwei Komiker des Absurden: Jacques Tati und Karl Valentin. In: ders.: *Klassiker der Filmkomik*. München: Roloff und Seeßen.
- Sichère, Marie-Anne** (1985) Jacques Tati, où est l'architecte? In: *Monuments historiques* 137, 1985
- Tati, Jacques** (1968) Gespräch mit Jaques Tati. In: *Filmkritik* 12,10, S. 674f.
- Truffaut, Francois** (1979) Jacques Tati. Mein Onkel. In: ders.: *Die Filme meines Lebens. Aufsätze und Kritiken*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, S. 184-187.

AUTORENVERZEICHNIS

Hannes Böhringer, 1948 im Rheinland geboren, lebt in Berlin und lehrt Philosophie an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig. Seine letzten Buchveröffentlichungen: ›Auf der Suche nach Einfachheit‹ (Berlin 2000); ›Harte Bank‹ (Berlin 2004).

Frieder Butzmann, 1954 geboren in Konstanz am Bodensee, seit 1975 in Berlin. Sammelt dort und überall Töne, Musiken, Geräusche, Eindrücke. Macht Musik. Manchmal schreibt er oder macht Radiofeatures. Er präsentiert sich einem staunenden Publikum, wann immer es mag. <http://www.friederbutzmann.de>

Brice d'Antras, geboren 1953, ist Historiker des Designs, Publizist und Journalist. Er war Professor für Geschichte und Theorie des Designs in der Hochschulen für Kunst und Design (École supérieure d'art et de design) in Reims und Amiens. Nach vier Jahren in Hannover (2001-2005) als Kulturbeauftragter der französischen Botschaft lebt und arbeitet er in Paris. Er hat seine eigene Sendung über Design auf dem französischen Radiosender France Culture und macht Berichte beim TV-Sender Arte in der Sendung Karambolage. Er ist Designberater und führt seine Tätigkeiten im Journalismus weiter.

Michael Glasmeier, geboren 1951, ist Professor für Kunstwissenschaft an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig, Schwerpunkt Moderne. Forschungsschwerpunkte: Text und Bild, Bild und Musik, Geschichte des Museums, Künstlertexte, -bücher, Barock und Moderne, Tableaux vivants. Neuere Veröffentlichungen u.a.: ›Der Ausstellungskatalog. Beiträge zur Geschichte und Theorie‹ (Köln 2004) hrsg. Zusammen mit Dagmar Bosse und Agnes Prus; ›Tableaux vivants. Lebende Bilder und Attitüden in Fotografie, Film und Video‹ (Kunsthalle Wien 2002) mit Sabine Folie; ›Extreme 1-8. Vorträge zur Kunst‹ (Köln 2001); ›Üben. Essays zur Kunst‹ (Köln 2000).

Heike Klippel, geboren 1960, ist Professorin für Filmwissenschaft/Medienwissenschaft an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig. Redaktionelle Mitarbeit und Autorin bei ›Frauen und Film‹. Veröffentlichungen zu Themen feministischer Filmtheorie, Zeit, Film und Alltag, u.a. ›Gedächtnis und Kino‹ (Frankfurt 1997).

Erich Kruse, geboren 1955, ist Professor für Industrial Design und Innovative Perspektiven im Design an der Hochschule für Bildende Künste in Braunschweig. Seit 1981 arbeitete er zunächst in Braunschweig und dann in Hamburg selbständig in den Bereichen Industrial und Corporate Design für namhafte Firmen in Deutschland und dem europäischen Ausland. Von 1992 bis 1998 lebte und arbeitete er in Los Angeles, California, wo er als selbständiger Industrial Designer, Designberater und Design-Manager u.a. auch für das Designbüro ›Hauser, Inc.‹ tätig war. Von 1994 bis 1998 lehrte er im Product Design Department des ArtCenter College of Design, Pasadena, California.

Stephan Rammler, geboren 1968, ist Professor für Transportation Design an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig. Er promovierte an der Technischen Universität Berlin im Fachbereich Umwelt und Gesellschaft mit einer Arbeit über ›Mobilität in der Moderne. Zur Geschichte und Theorie der Verkehrssoziologie‹. Aktuelle Arbeitsschwerpunkte sind neben der Gestaltung von innovativen Transportsystemen und Mobilitätsdienstleistungen insbesondere die gesellschaftswissenschaftliche Analyse und Erforschung von aktuellen und zukünftigen Entwicklungen im Bereich der Mobilität und der globalen Stadtentwicklung. Neuere Veröffentlichungen: gemeinsam mit F. Bieberle ›Design multimedialer Verkehrssysteme‹ (Braunschweig 2004); ›»So unvermeidlich wie die Käuzchen in Athen« – Anmerkungen zur Soziologie des Automobils‹ (Berlin 2003).

Katharina Sykora, geboren 1955, ist Professorin für Kunstgeschichte des 19. und 20. Jahrhunderts an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig. 1994-2001 Professorin für mittlere und neuere Kunstgeschichte an der Ruhr-Universität Bochum. Forschungsschwerpunkte: Visualisierung von Männlichkeit und Weiblichkeit im Spannungsfeld von Malerei, Fotografie und Film. Letzte Buchpublikation: ›As You Desire Me. Das Bildnis im Film‹ (Köln 2003).

ABBILDUNGSNACHWEIS

Cover: Tatendrang-Design unter Verwendung eines Standbildes aus PLAY TIME; S.11: Jaques Lagrange, Sammlung Hyacinthe Moreau-Lalande, entnommen aus: Die Stadt des Monsieur Hulot (S.40); S.48: Screenshot des Verfassers; S. 61: Bruegel. Musées Royaux des Beaux-Arts de Belgique, Brüssel Pontormo. The National Gallery, London; S. 62: Steen. Mauritshuis, Den Haag; S.65-80 (Farbbildteil): Standbilder aus PLAY TIME, alle © by Specta-Film; S. 83: Delaunay. Musée d'Art Moderne Centre Georges Pompidou, Paris; S.113 entnommen aus: Die Stadt des Monsieur Hulot(2004). Ausstellungskatalog des Architekturmuseums der TU München, S.46; S.119 entnommen aus: Martc Dondey: Tati (1989), Ramsay, S.268.

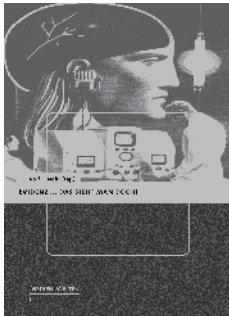
MEDIEN´WELTEN

BRAUNSCHWEIGER SCHRIFTEN ZUR MEDIENKULTUR

Bereits erschienen:

Band 1: Rolf F. Nohr (Hg.):

Evidenz - »...das sieht man doch!«



»Sieh hin....das sieht man doch!« scheint einer der Imperative einer visuellen Kultur zu sein. Das Evidente, also das »Offenkundige« (wie es der Duden übersetzt) oder »Augenscheinliche«, bildet einen der Ordnungsraster des Wissens. Evidenz scheint einer der Medienfunktionalis-

men zu sein, die die Sprechweise populärer, aktueller und diskursiv organisierter Mediensysteme gewährleistet. Aber wie überhaupt wird Wissen zu Bild? Aus welchem metaphorischen, symbolischen oder diskursiven System artikuliert sich ein Bild und wie wird es als Sprechweise kommunikabel und damit zur Handlung? Ist das Evidente eine Form der Wissensartikulation? Inwieweit überformt sich die visuelle Tatsache zum bildlichen Beweis? Was ist der Wahrheitsbegriff des Bildes? Die Beiträge von Ralf Adelmann, Ulrike Bergermann, Daniel Gethmann, Vinzenz Hediger, Eva Hohenberger, Tom Holert, Heike Klippel, Rolf F. Nohr, Leander Scholz und Herbert Schwaab befragen unterschiedliche Materialien zu diesem Thema. Viren, rauchende Colts, Familienserien, Tierfilme und Science Center sind nur einige der Beispiele, an denen die Struktur und Funktion der Evidenz geklärt werden soll.

Das Apostroph gilt in der deutschsprachigen Interpunktion als Markierung für eine Auslassung. In diesem Sinne markiert das Apostroph im Titel der Reihe »Medien´ Welten« eben jene Auslassung, die die Reihe zu füllen anstrebt. Zwischen den an sich nicht singulär denkbaren Entitäten von Medium und Welt sucht die Reihe nach den Effekten, welche wechselweise durch Medien und Welten voneinander abgerufen werden. In einer gewissen Hilflosigkeit könnten eben jene »Effekte« als die jeweilig produzierten Evokationen umrissen werden. Medien rufen Effekte in Welten hervor, konstituieren, durchdringen, rekonstruieren und artikulieren Welten, Erfahrungsrealitäten und Handlungswirklichkeiten. Welten artikulieren, formulieren, ideologisieren und realisieren Medien, intersubjektive Äußerungen und Diskursformationen. Medien und Welten nicht mehr als antagonistische Prinzipien einer linearen Ursache-Wirkungs-Relation zu begreifen hat sich in Medien- und Kulturwissenschaften durchgesetzt, ebenso wie das »dialektische« Miteinander von Produktion und Rezeption anzuerkennen. Je tiefer der reflektierende Blick aber in das »Dazwischen« vordringt, desto mehr scheint sich die Schnittmenge von Medium und Welt zu verunklaren. Die Reihe »Medien´ Welten« hat sich ein kleines Stück Exploration und

Probebohren in genau diesem Dazwischen verordnet und wird – hauptsächlich an Fallstudien orientiert – versuchen, dem Apostroph oder dem Ausgelassenen etwas mehr Klarheit zuzuschreiben.

VORANKÜNDIGUNGEN

Band 2: Markus Stauff

»DAS NEUE FERNSEHEN«

MACHTEFFEKTE EINER HETEROGENEN

KULTURTECHNOLOGIE«

Voraussichtlicher Erscheinungstermin:

März 2005

Band 3: Ralf Adelmann

»VISUELLE KULTUREN DER KONTROLLGESELLSCHAFT.

ZUR POPULARISIERUNG DIGITALER UND

VIDEOGRAFISCHER VISUALISIERUNGEN IM FERN-

SEHEN«

Voraussichtlicher Erscheinungstermin:

März 2005

Band 6 : Britta Neitzel

»GESPIELTE GESCHICHTEN?

NARRATION UND VISUELLER DISKURS

IN COMPUTERSPIELEN«

Voraussichtlicher Erscheinungstermin:

Oktoberl 2005

Band 7 : Herbert Schwaab

»ERFAHRUNG DES GEWÖHNLICHEN –

STANLEY CAVELLS FILMPHILOSOPHIE

ALS THEORIE DER POPULÄRKULTUR«

Voraussichtlicher Erscheinungstermin:

Oktober 2005

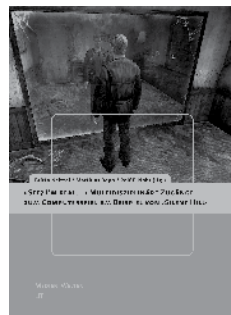
Band 4:

Matthias Bopp / Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hg.):

**»See? I'm real...« Multidisziplinäre Zugänge
zum Computerspiel am Beispiel von »Silent Hill«**

Wie lässt sich aus verschiedenen wissenschaftlichen Ansätzen heraus ein Computer- und Konsolenspiel wie »Silent Hill« beschreiben? Diese Frage ist Ausdruck einer sich ausdifferenzierenden akademischen Beschäftigung mit einem Phänomen, das bis vor kurzen wissenschaftlich nicht recht »diskursfähig« war, mittlerweile jedoch national wie international im Fokus zahlreicher akademischer Aktivitäten und Forschergruppen steht. Der multidisziplinäre Charakter dieses Bandes berücksichtigt daher ästhetische, kulturelle, ökonomische, mediale, sozialisatorische und pädagogische Faktoren und Zugriffsformen auf das Game.

Mit Beiträgen von Matthias Bopp, Frank Dengler, Laboratory for Mixed Realities, Britta Neitzel, Rolf F. Nohr, Markus Rautzenberg, Steffen P. Walz, Serjoscha Wiemer, Gunnar Sandkühler, Andreas Wolfensteiner u.a.



Playtime (Frankreich 1965-67) ist das Meisterwerk des französischen Regisseurs und Komikers Jacques Tati. Thema ist die Krise des technischen und mediatisierten Alltags des 20. Jahrhunderts und der modernen Urbanität. Das Paris des Films, in dem man sich beständig findet und wieder verliert, ist ein typischer Nicht-Ort, bestehend aus modernsten Gebäuden, deren Zweck nie greifbar ersichtlich wird, Durchgangsstationen zu undefinierten Zielen, die letztlich auf anarchische Weise zerstört und definiert werden. Playtime ist ein Film mit vielfältigen intermedialen Bezügen, ein ironischer Ausblick auf eine Zukunft, in der Individualität und Konsum-Uniformität einander gegenüberstehen, um sich im Glanz des neuen Designs zu versöhnen. Die einzelnen Beiträge interpretieren und analysieren den Film auf dem Hintergrund ihres jeweiligen Faches: Kunstwissenschaft, Filmwissenschaft, Philosophie, Musikwissenschaft, Industrial Design, Transportation Design und Design-Geschichte. Wissenschaft und gestalterische Praxis treten in einen Dialog.

Mit Beiträgen von Brice d'Antras, Design-Geschichte; Johannes Böhringer, Philosophie; Frieder Butzmann, Musikwissenschaft; Michael Glasmeier, Kunstwissenschaft; Heike Klippel, Filmwissenschaft; Erich Kruse, Industrie-Design; Stefan Rammler, Transportation Design; Katharina Sykora, Kunstwissenschaft. Mit vielen farbigen Abbildungen und ausführlicher Bibliographie.

