

Silke Martin

Die Stille, das Geräusch und die Polyglossie – PLAYTIME (TATIS HERRLICHE ZEITEN, 1967)

2012

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14579>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Martin, Silke: Die Stille, das Geräusch und die Polyglossie – PLAYTIME (TATIS HERRLICHE ZEITEN, 1967). In: Simon Frisch, Tim Raupach (Hg.): *Revisionen – Relektüren – Perspektiven*. Marburg: Schüren 2012 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 23), S. 229–242. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14579>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Die Stille, das Geräusch und die Polyglossie – PLAYTIME (TATIS HERRLICHE ZEITEN, 1967)

Der französische Filmregisseur und Komiker Jacques Tati realisierte insgesamt fünf Spielfilme, in denen er die von ihm selbst dargestellte Figur des Monsieur Hulot entwickelte. Diese avancierte, ähnlich wie Charlie Chaplin oder Buster Keaton, zu einem „Klassiker in der Geschichte der Filmkomödie“.¹ PLAYTIME, sein vierter Spielfilm, war der teuerste und zugleich wirtschaftlich erfolgloseste Film. Die immensen Produktionskosten von PLAYTIME (1967) standen in keinem Verhältnis zu den geringen Einspielkosten des Films und trieben Tati, der für die Produktion dieses Films mit seinem Privatvermögen haftete, letztlich in den finanziellen Ruin. PLAYTIME wurde, wie Brent Maddock schreibt,

in 70 mm und Stereoton gedreht, mit der bis dahin größten Besetzung, dem aufwendigsten Filmteam und den kostspieligsten Bauten. Tati verpflichtete die Darsteller und das Filmteam für die Dauer eines Jahres, was sehr ungewöhnlich ist [...].²

Playtime wurde in einer Kulissenstadt aus Wolkenkratzern und Straßenzügen gedreht, die eigens für die Dreharbeiten dieses Films erbaut wurde.

Außerhalb von Paris wurde innerhalb von fünf Monaten eine riesige Kulissenstadt von Hunderten von Arbeitern errichtet. Sie sollte die Straßenschluchten und Glasbauten des modernen Paris darstellen. Jeder Wolkenkratzer hatte bewegliche Wände, um die Aufstellung der Kamera bzw. deren Fahrten zu erleichtern. Jedes Gebäude war mit einer eigenen Heizung ausgestattet. Tativille, wie es schon bald genannt wurde, hatte alles, was zu einer richtigen Stadt gehört. Zwei Elektrizitätswerke produzierten Strom, der für eine Stadt von 15000 Einwohnern ausgereicht hätte. Alle Straßen waren gepflastert, die Ampelanlagen funktionierten, ebenso die Neonreklamen.³

Doch obwohl PLAYTIME wirtschaftlich ein Misserfolg war (was mitunter auch daran lag, dass Tati den Film ausschließlich in Kinos mit 70 mm-Projektion und Stereoton abspielen lassen wollte, eine Auflage, die er zumindest in Frankreich durchzusetzen

1 Heller 2001, S. 155. Allerdings tauchte, wie man hinzufügen muss, die Figur des Monsieur Hulot erst in Tatis zweitem Spielfilm auf. Die Spielfilme Tatis in der Reihenfolge ihrer Entstehung sind: JOUR DE FÊTE (TATIS SCHÜTZENFEST, 1949), LES VACANCES DE MONSIEUR HULOT (DIE FERIEEN DES MONSIEUR HULOT, 1953), MON ONCLE (MEIN ONKEL, 1958), PLAYTIME (1967) und TRAFIC (TATI IM STOBVERKEHR, 1971). Nach TRAFIC drehte Tati noch einen Zirkusfernsehfilm für Kinder mit dem Titel PARADE (1974), bevor er sich schließlich ganz aus dem Filmgeschäft zurückzog.

2 Maddock 1993, S. 95.

3 Ebd., S. 96.

konnte), gilt dieser Film in der Filmkritik gemeinhin als Meisterwerk. Doch nicht nur seine Kritiker, sondern auch Tati selbst war mit dem Ergebnis zufrieden:

Ich bin stolz auf Playtime, es ist genau der Film, den ich machen wollte. Ich habe zwar physisch und finanziell ganz schön gelitten, aber es ist wirklich der Film, den ich machen wollte.⁴

PLAYTIME spielt im (ultra-)modernen Paris der 1960er Jahre, in dessen Straßenschluchten und Wolkenkratzern Monsieur Hulot (Jacques Tati) herumirrt und auf der Suche nach Monsieur Giffard (Georges Montant) mit den Widrigkeiten des Alltags kämpft. Nach mehrjähriger Abwesenheit ist Hulot in die französische Metropole zurückgekehrt, in der fast nichts mehr an das Paris erinnert, das er damals verlassen hatte. Statt der gemütlichen Winkel und Gassen reihen sich nun moderne Bürogebäude aus Glas und Stahl, die sich vor allem durch Uniformität auszeichnen, aneinander. Die alten Sehenswürdigkeiten der französischen Hauptstadt erscheinen lediglich als Spiegelungen in den überdimensionalen Glasflächen der neuen Bürogebäude, wie der Eiffelturm und der Triumphbogen, die beim „Öffnen und Schließen einer Glastür“ auftauchen.⁵

Ebenso, wie das alte Paris verschwunden ist, ist auch eine handlungsorientierte Erzählweise, wie sie noch für den klassischen (Hollywood-)Film bezeichnend war, verschwunden. Stattdessen stehen nun die episodenhaften Abenteuer des Monsieur Hulots, die weniger narrativ oder kausal angeordnet, als vielmehr lose aneinander gereiht sind, im Mittelpunkt des Films.

Hulots simpler Versuch, M. Giffard zu verfolgen, ein recht dünner Aufhänger der ohnehin nur bruchstückhaften Handlung, gerät zu einem wahren Abenteuer [...] Ebenso wie die Helden der Stummfilmkomödien kämpft Hulot tapfer gegen die Widrigkeiten der viel zu komplexen Zeit.⁶

Ähnlich den alten Sehenswürdigkeiten von Paris, die „nur mehr Reflexionen in den Glastüren der zahllosen Hochhäuser“ darstellen,⁷ tauchen auch die Erzählmuster des klassischen Films nur noch als Reflexion auf, indem sie in episodenhafte Strukturen aufgelöst werden. Bei „Tati ersetzt“, wie Deleuze schreibt, „die Szenerie die Situation und das Kommen und Gehen die Handlung.“⁸ Indem nicht mehr die Bewegung, sondern die „akustischen und visuellen Figuren“ im Mittelpunkt stehen, der Film also weniger auf Handlung, als vielmehr auf die Zeit hin aufgelöst wird, hat Tati, so Deleuze, ein „neues Stadium des Slapsticks“ erreicht. Wobei sich diese Entwicklung, wie Deleuze in Anlehnung an Bazin schreibt, bereits in *LES VACANCES DE MONSIEUR HULOT*, in dem sich die Situationen ebenfalls auf ein Zeit-Bild hin öffnen, angedeutet hat.⁹ Diese „neue optische [op’art] oder akustische Kunst [son’art]“ tritt nun an die

4 Jacques Tati, zit. nach Maddock 1993, S. 114.

5 Ebd., S. 96.

6 Ebd., S. 100.

7 Ebd. 1993, S. 96.

8 Deleuze 1997, S. 94.

9 Ebd., S. 376. Vgl. auch Bazin 2004.

Stelle von Handlung und Aktion, wobei das Medium Glas dabei eine zentrale Rolle spielt:

Bei Tati erhält die Glasscheibe und das »Schaufenster« einen optischen und akustischen Stellenwert *par excellence*. Die Wartehalle in *PLAY TIME* und das Ausstellungsgelände in *TRAFIC* [...] bildeten eine Vielzahl von Kulissen-Beschreibungen, Opto- und Sonozeichen, die die neue Materie des Slapsticks ausmachten [...] Wir werden sehen, daß der Ton in ein außerordentlich schöpferisches Verhältnis zum Visuellen tritt, da beide nicht mehr in einfache sensomotorische Schemata integriert sind.¹⁰

Wie sich dieses schöpferische Verhältnis von Bild und Ton in *PLAYTIME* konkret äußert, soll im Mittelpunkt meiner Untersuchungen stehen. Wobei Tati nicht nur das Verhältnis von Sichtbarem und Hörbarem, sondern auch das Verhältnis von Hörbarem und Nichthörbarem sowie das Verhältnis verschiedener Formen des Hörbaren reflektiert.¹¹ Anhand ausgewählter Filmszenen sollen die Stille und die Lautstärke (zwei genuin akustische Merkmale) sowie weitere Aspekte des Tons wie die Stereophonie, die Aufwertung des Geräuschs, der komische Klang und die Polyglossie, die Verwendung mehrerer Sprachen im Film, ins Zentrum der Betrachtungen gerückt werden. Denn Tati nutzt, so meine These, das Experiment mit dem Ton vor allem dazu, um auf die Konventionen des klassischen Tonfilms aufmerksam zu machen. Dies zeigt, dass der Akt des Reflektierens in *PLAYTIME* ebenso wie in anderen Filmen europäischer Autorenfilmer der 1960er und 1970er Jahre (etwa in Filmen von Jean-Luc Godard, Federico Fellini oder Wim Wenders) in den Vordergrund gerückt wird, um ein Nachdenken des Films über sich selbst, seine Traditionen und seine Geschichte zu ermöglichen.

Die Differenz von Bild und Ton reflektiert Tati insbesondere mit Hilfe der Glasscheibe, die zwar das Licht, nicht jedoch den Schall „passieren lässt“. „D. h. die Differenz von Sichtbarem und Hörbarem wird ausgenutzt bzw. thematisiert [...].“¹² Dies wiederum kann, so Lorenz Engell, als „Kino-Analogie“ verstanden werden, da „diese Differenz (was ist sichtbar, was ist hörbar) [...] die relevante Differenz für den (Ton)Film auf[spannt]; etwa bei Chion.“¹³ Wobei es sich dabei nicht nur um eine einzelne Szene handelt, sondern sich das Motiv der Glasscheibe vielmehr durch Tatis gesamten Film zieht. So ist etwa in einer der ersten Szenen des Films, in der ein Portier versucht, mit einem Mann auf der Straße durch eine Glasscheibe zu kommunizieren, der Straßenlärm nicht zu hören. Erst als der Mann das verglaste Gebäude betritt, kann auch der Schall passieren. Der Zuschauer sieht also zunächst die Straße durch die Glasscheibe, doch hört er sie nicht. Erst mit dem Öffnen der Glastür wird auch der Straßenlärm hörbar. In einer anderen Szene wechselt die Perspektive mehrfach von außen nach innen und von innen nach außen. Ist zunächst der Straßenlärm zu hören, gekoppelt an einen Blick der Kamera von außen in das gläserne Gebäude, in

10 Deleuze 1997, S. 93.

11 Vgl. Engell 2002.

12 Ebd..

13 Ebd..Vgl. dazu die Chion'sche Dreiteilung des filmischen Hörraums in *in*, *hors-champ* und *off* (Chion 1990, S. 65).

dem Monsieur Hulot herumspaziert, folgt schließlich ein Wechsel nach innen in den verglasten Warteraum, in dem ein Brummgeräusch und die Schritte Hulots zu hören sind. Schließlich wechselt die Perspektive wieder nach außen, Straßengeräusche, und wieder nach innen, das Brummgeräusch wird dumpfer, ein zweiter Mann betritt das Gebäude. Er liest, schreibt und packt seine Unterlagen ein. Dabei ist sein Tun überdeutlich zu hören, selbst das Klatschen seiner Hände und der Reißverschluss seiner Tasche treten akustisch überdeutlich hervor, was nicht nur auf die Geräusche selbst, sondern auch auf deren Lautstärke verweist. Selbst das Geräusch des Sessels (*Pffff*), das beim Sitzen durch das Knautschen des Leders entsteht, ist deutlich zu hören.

Doch sind in *PLAYTIME* nicht nur Glasscheiben, sondern auch andere architektonische Elemente wie Türen von akustischem Interesse, wie in der Szene, in der Monsieur Hulot ein Gebäude betritt und die Kamera ihm von außen nach blickt. Da die Tür offen steht, sind alle Geräusche, sowohl von innen als von außen, zu hören. Dies zeigt, dass eine geöffnete Tür - anders als eine geschlossene Tür oder eine Glasscheibe - den Schall passieren lässt. In einer anderen Szene geht Monsieur Hulot durch eine Glastür hinaus und ein anderer Mann hinterher, wobei der zweite Mann gegen die Scheibe läuft. Dies wiederum zeigt, dass die Dinge zwar durch eine Glasscheibe sichtbar sind, die Glasscheibe selbst jedoch nicht, und zwar unabhängig davon, ob es sich um eine Tür handelt oder nicht. Bemerkenswert ist außerdem, dass der Zuschauer durch das Medium Glas Dinge sieht, die er nicht hört und in Folge dessen Klänge zum Bild assoziiert, die nur in seinem Kopf stattfinden. Dabei ermöglichen die langen, ungeschnittenen Einstellungen von *PLAYTIME* die überwiegend in Totalen gezeigt werden, dem Zuschauer nicht nur, das auszuwählen, was er sehen möchte, sondern auch das zu assoziieren, was er hören möchte. Wobei Tati mit Hilfe des Glases noch auf eine andere Eigenschaft des Akustischen verweist. Als Hulot in der Restaurantszene ein Gebäude betritt, geht eine Glastür zu Bruch und zerspringt in tausend Teile, akustisch begleitet von einem Klirren des Glases. Das Glas macht, wie diese Szene zeigt, selbst kein Geräusch, außer es wird zerstört. Das heißt, die Dinge sind nur hörbar, wenn sie in Bewegung sind, wie Arnheim feststellt: „denn wenn ein Ding tönt, so bewegt, so verändert es sich“.¹⁴ Im Gegensatz dazu sind die Dinge auch ohne Bewegung sichtbar, allerdings nur bei ausreichenden Lichtverhältnissen.¹⁵

Ein weiteres architektonisches Element, das in *PLAYTIME* von akustischem Interesse ist, ist die Klapptür. Diese gliedert in der Restaurantszene das Bild nicht nur visuell, sondern auch akustisch in Vorder- und Hintergrund. Während es vorne ruhig ist - der Kellner, der neben der Tür steht, spricht nicht - sind hinten in der Küche hingegen verschiedene Stimmen zu hören. Dazwischen ist nur das gleichmäßige, dumpfe Hin und Her der Tür. Etwas später, als ein Kellner mit einem Fishtablet durch die Tür geht, ist sie jedoch nicht zu hören. Neben Glasscheiben und Türen thematisiert Tati auch Raumdecken, die fehlen und dadurch den Schall passieren lassen. Wobei der Zuschauer die fehlenden Decken nur mit Hilfe eines anderen architektonischen Elements, der Rolltreppe, bemerkt, die den Blick über die Halle mit deckenlosen Büros

14 Arnheim 2001, S. 19.

15 Ebd..

freigibt. Diese Beispiele zeigen, dass Tati mit Hilfe von architektonischen Elementen andere Grenzen von Sichtbarkeit und Hörbarkeit entfaltet, als sie normalerweise im Film existieren. Denn diese befinden sich nicht (mehr) jenseits des Bildfeldes, sondern vielmehr innerhalb des Bildes selbst.

Die Grenze von Sichtbarem und Hörbarem wird auch in einer anderen Szene deutlich, in der eine Touristin eine Blumenverkäuferin auf der Straße fotografiert und zwei Jugendliche zur Musik tanzen. Als die beiden auftauchen, ist plötzlich Musik zu hören. In dem Moment, in dem die beiden hinter einem Stand verschwinden, wird die Musik wieder abrupt ausgeblendet. Mit den Figuren verschwindet also auch die Musik aus dem Bild. Das heißt, Tati reflektiert die Grenze von Sichtbarkeit und Hörbarkeit, indem er das klangliche Umfeld des Bildes, das *hors-champ*, eliminiert. Wobei nicht nur die Jugendlichen, sondern auch andere Figuren mit überdeutlichen Geräuschen, mit Schritten und Geplauder die Szene betreten und so auf das fehlende klangliche Umfeld des Bildes aufmerksam machen.

Auch in einer anderen Szene verweist Tati auf das *hors-champ* - allerdings nicht, indem er es verschwinden lässt, sondern, im Gegenteil, indem er es in den Vordergrund rückt. Denn in der Nachtszene, in der verschiedene Personen durch vier große Glasscheiben eines Gebäudes beim Fernsehen zu sehen sind (und der Zuschauer somit auch auf seine Position als Zuschauer aufmerksam gemacht wird), ist lediglich der Verkehrslärm von außen zu hören, da sich die Kamera jenseits des verglasten Gebäudes auf der Straße befindet. Das relativ statische Bild - die Kamera bewegt sich kaum - wird im Vordergrund von rechts nach links und von links nach rechts von Fahrzeugen und Personen durchquert. Diese sind jeweils kurz bevor, während und kurz nachdem sie im Bild erscheinen zu hören. Das Betreten und Verlassen des Bildes mit einer auffälligen akustischen Begleitung macht auf das in, das Innen des Bildes, und dessen klangliches Umfeld, das *hors-champ*, aufmerksam. Zeitweise, wenn die Kamera ihre Position etwas nach vorne, näher an das Gebäude heran, verlagert, sind die Fahrzeuge und Personen, die das Bild passieren, nur zu hören und nicht zu sehen. Diese Änderung der Kameraposition teilt das Bild in einen hinteren Teil, der sichtbar ist (die Menschen beim Fernsehen) und einen vorderen Teil, der hörbar ist (der Verkehrslärm und die Gespräche der Passanten). Der Ton der hinteren Ebene ist dabei ebenso wenig hörbar wie das Bild der vorderen Ebene sichtbar ist. Hier gliedert sich der Film, um mit Deleuze zu sprechen, in ein visuelles und ein akustisches Bild, deren Verbindung zwar offensichtlich ist, zwischen denen aber dennoch eine Trennung existiert.¹⁶ Diese Szene zeigt folglich innerhalb einer Einstellung zwei Filme, einen akustischen und einen visuellen, getrennt durch eine Glasscheibe, die den Hintergrund vom Vordergrund trennt und dabei zugleich die Verbindung zwischen beiden markiert. Wobei zwischen diese Einstellungen eine andere Einstellung geschnitten wird, in der die Bereiche des Visuellen und des Auditiven wieder vereint werden. Denn als ein Mann im Eingangsbereich des Hauses Monsieur Hulot verabschiedet, sind beide Ebenen, die hintere und die vordere, zu sehen und zu hören. Akustisch interessant ist auch die erste Szene des Films, die in zahlreichen wissenschaftlichen Texten zu Tati Erwäh-

¹⁶ Deleuze 1997, S. 322.

nung findet¹⁷ und anhand derer Maddock die Uniformität der Gebäude, die keine eindeutige Funktionszuweisung mehr zulassen, beschreibt:

Zu Beginn des Films glaubt man in der Eingangshalle eines modernen Bürohause zu sitzen. Nach und nach füllt sich der fast leere Raum: mit einigen Nonnen, einem Herrn, der einem Arzt ähnelt, einem älteren Ehepaar. Nun stellt sich der Eindruck her, daß man es mit dem Wartesaal eines Krankenhauses zu tun hat. Schließlich versammeln sich immer mehr Leute, und man begreift endlich, daß es sich bei diesem Raum um die Wartehalle des Pariser Flughafens Orly handelt.¹⁸

Doch merkt der Zuschauer erst durch einen Gong und die lasziv vorgetragene Durchsage eines Flugs, dass es sich bei diesem Gebäude um einen Flughafen (und nicht um ein Bürogebäude oder Krankenhaus) handelt. Weniger die visuellen, als vielmehr die akustischen Hinweise charakterisieren dieses Gebäude als Flughafen. Der Schalter, an dem die junge Dame die Ankunft des Flugs (zunächst auf französisch, dann auf englisch) ankündigt, erscheint erst im Bild, als die Ansage bereits begonnen hat. Doch nicht nur die Durchsage des Flugs, sondern auch das Gespräch des älteren Ehepaars, das im Bildvordergrund sitzt, ist zweisprachig. Während die Frau mit hartem Akzent Englisch spricht, antwortet ihr Mann hingegen, etwas mürrisch und kurz angebunden, französisch („Qui, qui, d'accord“). Doch wird in *PLAYTIME* nicht nur englisch und französisch, sondern auch deutsch gesprochen, wie beispielsweise in der Szene, in der ein Verkäufer bei einer Möbelausstellung eine Tür anpreist, die lautlos schließt. Der Verkäufer, der zunächst mit südländischem Akzent Englisch spricht, wechselt schließlich, als der nächste Kunde (oder ist es sein Vorgesetzter?) eintritt, zur deutschen Sprache. Seinem Akzent nach ist er Italiener oder Spanier, während sein Gesprächspartner vermutlich aus dem deutschsprachigen Raum kommt, da dieser ohne Akzent, jedoch mit leichtem süddeutschen Dialekt spricht. Doch spricht der Verkäufer nicht nur verschiedene Sprachen, sondern er lässt diese auch ineinander übergehen, so dass man den Eindruck bekommt, mehr Geräusch als Sprache, oder besser: Sprache als Geräusch zu vernehmen. Auch das Gespräch der Frauen im Bus ist mehr Lärm als Rede, bis sich aus den Geräuschen Wörter und Sätze formen, die am Ende wieder in Geräusche übergehen. Die Gespräche in *PLAYTIME* stellen demnach nicht nur eine Mischung aus verschiedenen Sprachen, sondern auch eine Mischung aus Sprache und Geräusch dar. Indem sich Sprachen abwechseln, durchdringen und ineinander übergehen, wird die Grenze zwischen den verschiedenen Sprachen sowie die Grenze zwischen Sprache und Geräusch bis zur Unkenntlichkeit verwischt. Dies zeigt, dass es in *PLAYTIME* weniger auf den Inhalt des Gesagten als vielmehr auf das Sagen selbst ankommt, dass also das Gleiten von einer Sprache in die andere bzw. von Sprache zu Geräusch weniger auf das hinweist, was gesprochen wird, als vielmehr auf den Umstand, dass gesprochen wird. Wobei die „Dialoge“, so Bazin, dabei nicht „unverständlich“, sondern vielmehr „bedeutungslos“ sind. „Noch nie ist der physische Aspekt des Redens, seine Anatomie so unbarmherzig bloßgelegt wor-

17 Vgl. Maddock 1993. Vgl. auch Butzmann 2005 und Chion 1997.

18 Maddock 1993, S. 100.

den“.¹⁹ Denn die Sprache in Tatis Filmen sei, so Heinz B. Heller, „von ihrer traditionellen, literarisch-theatralisch geprägten Funktion, sinnträchtige Sprechhandlungen zu konstituieren entbunden“.²⁰ Doch stellt nicht nur die Bedeutungslosigkeit der Rede, sondern auch deren Verhältnis zu sinnträglichen Spracheinheiten einen wesentlichen Aspekt in der Tonregie Tatis dar, wie Frieder Butzmann schreibt:

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.²¹

Allerdings macht Tati mit derartigen Unterbrechungen und Störungen in den Dialogen der Figuren - ähnlich wie Godard in *WEEK END* – nicht nur auf das Sagen, sondern auch auf das Hören aufmerksam, wie Chion schreibt:

Bei Godard oder Tati ist man sich dessen bewusst, dass man hört, denn es bedarf einer Anstrengung, den häufig unterbrochenen, überdeckten, undeutlichen Text wahrzunehmen. Bei Tati erscheint es wie eine Notwendigkeit, dass unaufhörlich der Faden des Hörens zerstört wird; sanft, um das Hören bewusst zu machen und ein Hören zu ermöglichen, das einem ‚objektiven‘ Hören ähnelt.²²

Die Überlagerung in den Dialogen macht jedoch nicht nur auf das Sagen und Hören im Allgemeinen, sondern auch auf das Sagen und Hören von verschiedenen Sprachen aufmerksam. Denn die Verwendung mehrerer Sprachen ist zwar narrativ motiviert (die Figuren kommen aus verschiedenen Ländern und Sprachräumen), doch sie weist auch auf die Nationalisierung des Films, die mit der Einführung des Tonfilms in den 1920er Jahren verstärkt einsetzte. Denn war das Medium Film bis dahin weitgehend international (Zwischentitel konnten ersetzt werden), erforderte der Tondurchbruch die Übersetzung fremdsprachiger Filme in die jeweilige Landessprache. Dies führte zur Einführung von Sprachversionsfilmen und schließlich zu Übersetzungstechniken wie Sprachsynchronisation und Untertitelung. *PLAYTIME* ist also, so meine Überlegung, nicht nur ein polyglotter Film, sondern auch ein Film über Polyglossie, ein Film in mehreren Sprachen über mehrere Sprachen, ein Film in Englisch, Deutsch und Französisch über Englisch, Deutsch und Französisch. Wobei nicht nur Tati, sondern auch andere moderne Regisseure wie Godard oder Wenders, etwa in *LE MÉPRIS* (F 1963, Jean-Luc Godard) oder *LISBON STORY* (D/P 1994, Wim Wenders), mit der Polyglossie experimentieren, um auf die Funktion von (Fremd-)Sprache im Film aufmerksam zu machen.

Interessant ist in diesem Zusammenhang auch, dass derartige Filme oftmals synchronisiert sind, obwohl eine Sprachsynchronisation im Grunde genommen überflüssig

19 Bazin 2004, S. 73.

20 Heller 2001, S. 217.

21 Butzmann 2005, S. 47.

22 Chion 2008, S. 578.

oder sogar unsinnig ist, da es ja primär nicht um die Verständlichkeit der Filme, sondern vielmehr um deren Vielsprachigkeit geht. So existiert etwa von *LE MÉPRIS* eine italienische und eine deutsche Synchron-Fassung, die erhebliche Kürzungen nach sich ziehen und anhand derer man, wie Christoph Wahl schreibt, „die Zerstörung eines polyglotten Films durch Synchronisation“ nachweisen kann.²³ Die deutsche Synchronfassung von *PLAYTIME* allerdings zerstört die Polyglossie nicht, sondern verlagert den sprachlichen Schwerpunkt des Films auf die deutsche Sprache. Denn in der deutschen Synchronfassung von *PLAYTIME* spricht das ältere Ehepaar am Anfang des Films ebenfalls zweisprachig, doch spricht die Frau nicht wie in der Originalfassung Englisch mit Akzent, sondern vielmehr Deutsch ohne Akzent, während ihr Mann hingegen in beiden Fassungen auf Französisch antwortet („Qui, qui, d'accord“). Auch die Flugdurchsage der ersten Szene ist in der deutschen Synchronfassung zweisprachig, jedoch nicht wie in der Originalfassung französisch und englisch, sondern stattdessen deutsch und englisch. In der Verkaufsszene spricht der Verkäufer nicht wie in der Originalfassung mit südländischem Akzent englisch und danach deutsch, sondern die gesamte Szene hindurch deutsch mit französischem Akzent, wobei sich gegen Ende des Gesprächs nicht nur in der Originalfassung, sondern auch in der deutschen Synchronisierung Fragmente anderer Sprachen (insbesondere Französisch) mischen. Dies zeigt, dass die Sprachen und Akzente in der deutschen Synchronfassung von *PLAYTIME* zwar ausgetauscht werden, die Idee der Polyglossie in *PLAYTIME* dadurch aber nicht zerstört wird. Bemerkenswert ist zudem, dass sich nicht nur verschiedene Sprachen und Geräusche in *PLAYTIME* überlagern, sondern dass auch der Übergang zwischen Musik, Sprache und Geräusch fließend ist, wie Engell schreibt:

Die Grenzen zwischen Sprache, präzisiertem Dinggeräusch, Hintergrundgeräusch, Lärm und Musik (und sogar Stille: bei der Türöffnungsszene) werden verwischt. Das Lautmaterial verdichtet sich zu den verschiedensten Formen; es generiert Klangobjekte, löst sie wieder auf, verdichtet sich wieder usw.²⁴

So ist beispielsweise am Anfang von *PLAYTIME* im Hintergrund nur Stille, dann ein Brummen und schließlich, am Ende des Films, „die viel zu laute Musik“ zu hören.²⁵ *PLAYTIME* spielt nicht nur, wie dieses Beispiel zeigt, mit den verschiedenen Ebenen des Tons, sondern auch mit der Stille/Lautstärke sowie dem akustischen Vorder- und Hintergrund. Denn während es sich im Hintergrund weniger um einzelne Klänge als vielmehr um einen breitflächigen akustischen „Begleitklang“ handelt, der sich im Laufe des Films umformt und immer lauter wird (Stille, Brummen, laute Musik), treten die Töne im Vordergrund hingegen überwiegend isoliert und pointiert auf, wie in der Eröffnungssequenz des Films, in der die Schritte der Figuren beim Durchschreiten der Halle überdeutlich zu hören sind. Wobei das Geräusch der Schritte durch die Stille im Hintergrund hervorgehoben wird und umgekehrt die Stille und das Fehlen eines akustischen Hintergrunds durch die exponierten Geräusche der Schritte im Vorder-

23 Wahl 2003, S. 206. Zum polyglotten Film als Genre vgl. außerdem Wahl 2005.

24 Engell 2002.

25 Ebd..

grund betont wird. Denn außer den Schritten und dem Gemurmel der Figuren ist in dieser Szene nichts zu hören. Indem die Schritte der Protagonisten, die die Halle durchschreiten, isoliert und überdeutlich zu hören sind, kann man außerdem von einer akustischen Kadrierung sprechen, die aus dem akustischen Kontinuum, das lediglich aus Stille besteht, hervortritt.²⁶

Dabei macht das Geräusch der Schritte in der Anfangssequenz von *PLAYTIME* auch auf die Stereophonie des Films aufmerksam. Denn indem Tati die Protagonisten die Halle, die in einer Totalen gezeigt wird, auf allen erdenklichen Wegen durchqueren lässt und dies überdeutlich zu hören ist, verweist er auf die Stereophonie und Räumlichkeit des Films. Nachdem zwei Nonnen durch die Halle gelaufen sind, deren Absätze deutlich hörbar klacken, durchschreitet ein Mann in Uniform den gesamten Raum und somit das Bild von hinten nach vorne und von vorne nach hinten, wobei auch dessen Schritte deutlich hörbar sind. Im Anschluss daran dreht eine Krankenschwester mit einem Baby auf dem Arm eine Runde um die Wand in der Mitte des Bildes, begleitet von Babygeschrei und dem Geräusch ihrer Schritte, während sich das ältere Ehepaar im vorderen Teil des Bildes unterhält. Indem die Protagonisten nicht nur visuell, sondern auch auditiv im Bild lokalisiert werden können, nimmt der Zuschauer die Räumlichkeit und Stereophonie des Films bewusst wahr. Mit der klanglichen Platzierung der Figuren entsprechend ihrer Position im Bild fächert Tati den Bildraum akustisch auf und nutzt die Technik der Stereophonie, um die Räumlichkeit des Films für den Zuschauer erfahrbar zu machen. Interessant ist in diesem Zusammenhang auch Barbara Flückigers Vermutung, dass „das Stereoformat an sich komplexere Kompositionen begünstigt“.²⁷ Denn während bei der Technik des Monotons

die Klangobjekte entlang einer einzigen Achse angeordnet werden, gestuft nur durch unterschiedliche Lautstärke und allenfalls noch entfernungsmarkierende Raumindikatoren²⁸

ist es hingegen beim Stereoton so, dass dieses einen „Horizont von 30° bis 360°“ zur Platzierung der „Klangobjekte“ ermöglicht. „Stereoaufnahmen präsentieren ein transparentes Klangbild, in dem die Hörer ihre Aufmerksamkeit gezielt fokussieren können [...]“.²⁹ Auch Michel Chion beschäftigt sich mit dieser Thematik und führt die „Rückkehr des Geräuschs in die Tonspur“ auf die Stereotechnik von Dolby zurück. Wobei er damit nur „bedingt Recht“ hat, wie Flückiger schreibt, „[...] bedingt deshalb, weil es eben nicht das spezifische Dolby-Format, sondern ganz allgemein die Stereotechnik ist, also auch alle magnetischen Vorgängerformate“.³⁰ Dies zeigt, dass die Komplexität der Tonspur und die Aufwertung des Geräuschs in *PLAYTIME* auch der Technik des Magnet-Stereotons zu verdanken ist, die in den 1950er Jahren auf-

26 Wobei die akustische Kadrierung hier nicht aus einem „Sprechakt“, einem „musikalischen Akt“ oder einem „Akt der Stille“ besteht, wie Deleuze schreibt, sondern aus einem Geräuschakt. Dieser wiederum tritt nicht aus einem hörbaren Kontinuum, das „[...] in den Geräuschen, den Tönen, den Worten und der Musik gegeben ist [...]“ (Deleuze 1997, S. 322) hervor, sondern vielmehr aus einem Kontinuum, das aus Stille besteht.

27 Flückiger 2002, S. 53.

28 Ebd..

29 Ebd..

30 Flückiger 2002, S. 53. Vgl. auch Chion 1994, S. 147.

kam und die eine Tonästhetik, wie sie in PLAYTIME realisiert wurde, ermöglichte. Doch hat die Aufwertung des Geräusches nicht allein mit der Stereotechnik zu tun, sondern diese verweist auch auf die *Musique concrète*:

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 [...].³¹

Die *Musique concrète* stellt eine Musikrichtung dar, deren Ursprung auf das Jahr 1948 und die radiophone Ausstrahlung von Pierre Schaeffers Werk *Etudes de bruits* datiert wird.³² Schaeffer, der den Begriff der *Musique concrète* geprägt hat, machte Geräusche und Klangobjekte zu Musikobjekten und ging nach anfänglichen Schallplattenexperimenten dazu über, Bandstücke vorgefundener Klänge zusammenzukleben und zu manipulieren.³³ Insbesondere Tatis „bewusste Aufnahme von akustischen Signalen auf einen Tonträger“ erinnert, wie Butzmann schreibt, an die *Musique concrète*. „Die Aufforderung, die Umwelt musikanalytisch zu hören, ist eine Idee der *Musique concrète*, der Tati ganz offensichtlich gerne nachkommt“.³⁴ Wobei sich die Geräuschregie von Tati, wie Butzmann schreibt, auch von der *Musique concrète* unterscheidet. Denn während diese die Geräusche durch „tonbandtechnische Manipulationen“ wie „Beschleunigung, Verlangsamung, Beschneidung oder Umkehrung des Bandes“ mitunter bis zur „Unkenntlichkeit“ abstrahiert, ist

Tatis kompositorischer Einsatz [...] 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, die Krankenschwester usw. Tatis Welt ist der komische Klang.³⁵

Denn die „Schrittouvertüre“ in der Eröffnungssequenz des Films besteht, wie Butzmann schreibt, aus „sympathietragenden Peinlichkeiten“, die durch die „hohe Lautstärke“ akustisch hervortreten und im Widerspruch zu ihrer „erhabenen“ visuellen Erscheinung stehen. „Die Vortragenden sind klanglich zumeist eine Karikatur ihrer selbst“.³⁶ Denn

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 [...].³⁷

31 Butzmann 2005, S. 43.

32 Vgl. Schaeffer 1974.

33 Vgl. Großmann 2005, S. 316.

34 Butzmann 2005, S. 44.

35 Ebd..

36 Ebd., S. 45.

37 Butzmann 2005, S. 45.

Die Klänge stehen also in einem „spannungsreichen, komisch verwunderlichen Verhältnis“ zu ihrer visuellen Erscheinung.³⁸

Interessant ist in diesem Zusammenhang auch die letzte Szene des Films, in der sich Autos, Busse und Motorräder in einem Kreisverkehr zur Musik drehen. Denn als die Musik aussetzt, bleiben abrupt alle Fahrzeuge stehen. Schließlich, als ein Mann eine Münze in eine Parkuhr wirft und wieder Musik erklingt, dreht sich das Fahrzeugkarussell weiter. Dies irritiert und amüsiert den Zuschauer, denn die Jahrmarktstanzmusik ist, wie Butzmann schreibt, „[...] für ein Karussell die einzig richtige Musik aber für einen Autostau irgendwie komisch“.³⁹ Abgesehen davon ist ein Kreisverkehr, der per Parkuhrmünze gestartet wird, ebenfalls amüsant. Wobei sich die Komik der Tonspur nicht nur auf die Ebene der Musik, sondern auch auf die Ebene des Geräuschs bezieht, wie in der Szene, in der der Restaurantchef eine Bodenfliese deutlich hörbar an seinem Schuh durch das gesamte Restaurant schleift. Auch das überlaute Knirschen der Pfeffermühle oder das Quietschen des Sahnependers ist komisch. Auf der sprachlichen Ebene ist es vor allem die Bedeutungslosigkeit der Rede, die dem Zuschauer komisch vorkommt, wie Heinz B. Heller feststellt:

In diametralem Gegensatz etwa zur »screwball comedy« der 30er und 40er Jahre, aber auch im Unterschied noch zu den Jerry-Lewis-Filmen oder den Billy-Wilder-Komödien der 50er Jahre, die aus dem dialogischen Prinzip witzige und aberwitzige Funken zu schlagen vermögen, offenbart sich in der formelhaft erstarrten und konventionalisierten Sprache des Tatischen Figurenarsenals dramatischer Leerlauf. Komik stellt sich hier vor allem dann ein [...], wenn er [der Zuschauer] entdeckt, daß diese sprachlichen Bruchstücke in ihrer konnotativen Qualität überlaut registrierten mechanischen Geräuschen der Dingwelt gleichgestellt werden [...].⁴⁰

Darüber hinaus nimmt auch die Stille einen zentralen Stellenwert in der Tonregie von *PLAYTIME* ein, insbesondere hinsichtlich ihres Verhältnisses zum Hörbaren. So betritt Monsieur Hulot etwa einen Konferenzraum, in dem es totenstill ist und in dem sich alle umdrehen, als er eintritt. Ein anderes Beispiel ist die Verkaufsszene, in der ein Verkäufer eine Tür anpreist, die lautlos schließt. Als er den Werbeslogan zitiert, der auf einem Plakat an der Wand des Verkaufsstandes steht („Slam your Doors in Golden Silence“) knallt er die Tür lautlos zu. Auch bei dem folgenden Verkaufsgespräch wird die Geräuschlosigkeit der Tür beworben. Ein anderer Verkäufer spricht mit Monsieur Hulot (oder seinem Doppelgänger?) deutsch und englisch, mit übertriebener Gestik und Mimik, und es scheint, als verstehe Hulot ihn nicht. Der Verkäufer wird immer lauter, wild gestikulierend, bis er schließlich wütend die lautlose Tür zuknallt und Dummkopf schreit, weil dieser ihn nicht versteht.⁴¹

38 Ebd..

39 Ebd., S. 51.

40 Heller 2001, S. 217.

41 Die Verwendung von Stille als akustisches Gestaltungsmittel in *Playtime* erinnert auch an John Cage, der der Stille mit dem Stück *4'33* (1952), das lediglich aus den Geräuschen der Anwesenden besteht, zu großer Popularität in der Modernen Kunst verhalf. Vgl. Butzmann 2005, S. 49.

Interessant ist außerdem, dass die Musik im Laufe des Films zunehmend mehr Raum einnimmt. Denn während am Anfang des Films im Hintergrund nur Stille zu hören ist, ertönt langsam und zögerlich ein Brummgeräusch, dessen Quelle nicht zu sehen ist. Später wird das Brummgeräusch von beschwingter Hintergrundmusik abgelöst. Der Anteil der Musik nimmt stetig zu und dauert immer länger an, wobei diese ständig ein- und ausgeblendet sowie leiser und lauter wird. Dies deckt die Funktion von (Film-)Musik auf, die im Film normalerweise nicht bewusst wahrgenommen wird. Denn indem die Musik kommt und geht, lauter und leiser wird, anwesend und abwesend ist, ein- und ausgeblendet wird, reflektiert Tati die Verwendungsweise von (Film) Musik in klassischen Filmen, die sich in erster Linie durch Unhörbarkeit, oder besser: Überhörbarkeit, auszeichnet. Bemerkenswert ist außerdem die Beiläufigkeit und Beschwingtheit der Musik in Tatis Filmen, die von Chion als eine aus dem Hintergrund des Radio-Kosmos kommende Musik beschrieben wird, die die akustische Szenerie des Films bildet:

Tatis's world is tuned to this radio. And if on the soundtracks of his films we can hear music by Jean Yatove, Alain Romans, Frank Barcellini, Francis Lemarque, James Campbell, Charles Dumont, it is never imposed on you by the characters or director. The music comes from the film's direct link to Radio-Cosmos.⁴²

Während die beiläufige und unaufdringliche Musik, „[...] die zwar den Raum ausfüllt, illustriert, zuweilen karikiert, aber nie die Personen kommentiert [...]“ die akustische Kulisse des Films ist, stellen die Geräusche hingegen, wie Butzmann schreibt, die „eigentliche Filmmusik“ dar.⁴³ Interessant ist in diesem Kontext vor allem die filmtechnische Vorgehensweise des Films. Denn die meisten Szenen von *PLAYTIME* wurden ohne Ton gedreht. Das heißt, der Film wurde größtenteils akustisch separat aufgenommen und im Anschluss an die Dreharbeiten im Studio nachsynchronisiert:

Für Tati bedeutet die Herstellung der Tonspur praktisch eine Neuaufnahme des Films mit anderen Mitteln. Die meisten Szenen werden ohne Ton gedreht, um später die wenigen Stimmen und verschiedenen Geräusche in der Abgeschiedenheit des Studios hinzuzufügen.⁴⁴

Die Nachsynchronisation bot Tati die Möglichkeit, die Tonregie genauestens durchzuplanen und jeden einzelnen Ton detailliert auf das Bild abzustimmen. Wobei die Nachsynchronisation insbesondere für den klassischen Hollywoodton bezeichnend ist. „Tati durchbricht allerdings dieses Verfahren, indem er diese Methode aus gestalterischen Gründen sehr bewusst benutzt und nicht, um mangelhafte Aufnahmequalität auszugleichen“.⁴⁵ Die Tonspur wird im klassischen Hollywoodkino traditionell in drei Ebenen getrennt, nämlich in Sprache, Musik und Geräusch. Diese werden in der Postproduktion zunächst separat bearbeitet, um sie dann bei der Endmischung wieder zu kombinieren. Obwohl *PLAYTIME* ebenfalls wie in Hollywood üblich im Studio

42 Chion 1997, S. 157.

43 Butzmann 2005, S. 47.

44 Maddock 1993, S. 112.

45 Ebd., S. 158.

nachsynchronisiert wurde (bzw. die Aufnahme des Films auf akustischer Ebene sogar erst im Studio erfolgte), nutzte Tati die Nachsynchronisation nicht, um die Ebenen des Akustischen zu trennen. Vielmehr ließ er diese ineinander übergehen, um die Unterschiede zwischen Sprache, Musik und Geräusch zu verwischen und so auf die Differenz zwischen den drei Tonebenen, die normalerweise im Film existiert, aufmerksam zu machen. Dies zeigt, dass moderne Regisseure das Verfahren der Nachsynchronisation nutzten – neben Tati auch Godard, etwa in *À BOUT DE SOUFFLE* (F 1960) oder Fellini in *E LA NAVE VA* (I/F 1983) – um die klassischen Regeln der Tonverwendung zu reflektieren. In Abgrenzung zum klassischen Hollywoodfilm, der mit der Nachsynchronisation die Fiktion verstärken wollte, machte *PLAYTIME* durch die Nachbearbeitung der Tonspur und die daraus resultierende Manipulation und Differenz der Bild- und Tonebene auf sich selbst und seine Konventionen aufmerksam. Die vielfältigen Experimente mit dem Akustischen in *PLAYTIME* zeigen die Gemachtheit des Films, die den Zuschauer zu einer reflexiven Wahrnehmung der Artifizialität und Filmizität des Gesehenen und Gehörten veranlassen. Dabei kann der Akt des Reflektierens, der in *PLAYTIME* mit Hilfe der Klangregie ermöglicht wird, als ein wesentlicher Aspekt filmischer Modernität beschrieben werden.

Literatur

Arnheim, Rudolf (2001): *Rundfunk als Hörkunst*. Frankfurt am Main.

Bazin, André (2004): *Monsieur Hulot und die Zeit*. In: Ders.: *Was ist Film?* Berlin.

Butzmann, Frieder (2005): *Komische Geräuschkomposition und visuelle Musik in Jacques Tatis Film PLAY TIME*. In: Glasmeier, Michael/ Klippel, Heike (Hg.): *PLAY TIME – Film interdisziplinär. Ein Film und acht Perspektiven*. Münster.

Chion, Michel (1990): *L'audio-vision. Son et image au cinema*. Paris.

Chion, Michel (1994): *Audio-vision: sound on screen*. New York.

Chion, Michel (1997): *The Films of Jacques Tati*. Toronto u.a.

Chion, Michel (2008): *Les douzes oreilles/Die zwölf Ohren*. In: Meyer, Petra Maria (Hrsg.): *acoustic turn*. München.

Deleuze, Gilles (1997): *Das Zeit-Bild, Kino 2*. Frankfurt am Main.

Engell, Lorenz (2002): *Filme und Sachen. Vom Gesicht der Dinge zur Metaphysik des Dekors* (Vorlesung): http://www.uni-weimar.de/medien/philosophie/lehre/ss2002/filme_und_sachen.htm (gesehen am 06.03.2012).

Flückiger, Barbara (2002): *Sound Design: die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg.

Großmann, Rolf (2005): *Collage, Montage, Sampling – Ein Streifzug durch (medien-) materialbezogene ästhetische Strategien*. In: Segeberg, Harro/Schätzlein, Frank (Hg.): *Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien*. Marburg.

Heller, Heinz-B. (2001): *DIE FERIEEN DES MONSIEUR HULOT*. In: Koebner, Thomas (Hg.): *Filmklassiker*. Stuttgart.

Maddock, Brent (1993): *Die Filme von Jacques Tati*. München.

Schaeffer, Pierre (1974): *Musique concrète*. Stuttgart.

Wahl, Christoph (2003): *Das Sprechen der Filme. Über verbale Sprache im Spielfilm. Versionsfilme und andere Sprachübertragungsmethoden – Tonfilm und Standardisierung – Die Diskussion um den Sprechfilm – Der polyglotte Film – Nationaler Film und internationales Kino*. Diss. an der Ruhr-Universität Bochum.

Wahl, Christoph (2005): *Das Sprechen des Spielfilms, Über die Auswirkungen von hörbaren Dialogen auf Produktion und Rezeption, Ästhetik und Internationalität der siebten Kunst*. Trier.