

## 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 funktionsstüchtig« (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 Betrunknen 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 entzerrt, 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 Vorschreiten 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, Zwielicht 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 Fahrstuhlüren 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 dezente 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. ◀3 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 ungelenkten 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, Gislind** (1995) Bildtheoretische Betrachtungen zu einer Kunstfigur: Jacques Tatis Lifestyle-, Urbanismus- und Designkritik der 50/60/70er Jahre. Diss. Lüneburg: Universität Lüneburg.