

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*-Trilogie (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 futuristische 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 Versuchsordnung, 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 Stumpfen 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 Cafes 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 symphatisch 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 französischer 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 Strategiegeschichte 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 Physiognomien, 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 im *Genetiv 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 Ikarussturz* 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 Weltthetater wird zu einer digressiven Schmierkomödie, 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).



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

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

der Beschreibung auflösen. Lichtenberg ist somit der ideale Betrachter digressiv aufgebaute 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 Heiligschein 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: Pförtner 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 vollkommenen 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 Frühstücksbar. 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 plaziert, 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 Belebung sein will und doch nichts anderes ist als Wiederbelebung... Aber statt die gesamte Kultur zu zerstoßen 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 folgeschwere Ungeschicklichkeit Hulots eine Barrikade, ¹² 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.