

Michael Glasmeier; Heike Klippel

Einleitung

2005

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1231>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Glasmeier, Michael; Klippel, Heike: Einleitung. In: Michael Glasmeier, Heike Klippel (Hg.): »Play Time« – Film interdisziplinär. Ein Film und acht Perspektiven. Münster: LIT 2005 (Medien'welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur), S. 8–11. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1231>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>

EINLEITUNG

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

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

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

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

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

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

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

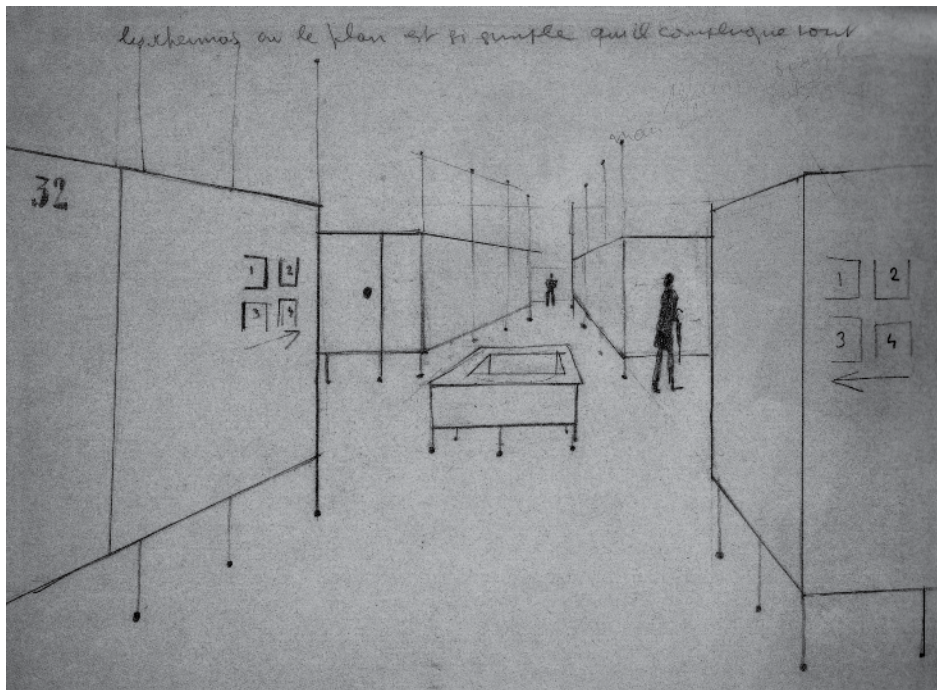
Mit dem Beitrag Michael Glasmeiers erweitert sich der Raum um *PLAY TIME*. Der Film wird hier einerseits im Kontext einer Geschichte der komischen Kunst behandelt, andererseits auf seine malereispezifischen Grundlagen hin untersucht, also ausdrücklich im kunsthistorischen Umfeld interpretiert. Erich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

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

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

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

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



Jaques Lagrange: Produktionskizze der Büros, 1967