

Architécriture: Jaques Tatis *Playtime* (1967)

Birgit Maria Leitner

1. Einleitung

Im cinéma dient die sichtbare Städtearchitektur der räumlichen Imagination und Orientierung innerhalb einer Handlung. Die visuellen Zeichen präsentieren die Architektur in der Regel als effektvolle Kulisse oder in ihrer historischen Bedeutsamkeit. Primär ist sie dann einem fotografischen Abbild-Verhältnis verhaftet, das heißt, die Architektur steht in direktem Bezug zu einem wiedererkennbaren Objekt. Dieses ist, um mit dem Semiotiker Charles Sanders Peirce zu sprechen, „zeichenextern“ gegeben.¹ Beispiele dafür sind die Kaiser-Wilhelm-Gedächtniskirche in *Der Himmel über Berlin* (Wim Wenders, 1987) oder die Bauwerke von London in *Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, 1971) oder die Brücke Pont Neuf von Paris in *Les Amants du Pont Neuf* (Leo Carax, 1991).² Auch für den Fall, dass die Städtearchitektur in einem Film Spuren der Erinnerung verkörpert, es sich bei ihr um eine architektonische Vision handelt oder die Darstellung nicht sofort auf einen zuordenbaren Referenten rekurriert,³ bleibt die sichtbare Architektur der Handlung untergeordnet. In zahlreichen Filmen geht das architektonische Objekt in den räumlich-zeitlichen Intervallen der Montage oder in den Kamerabewegungen bzw. -fahrten „verloren“ und beruht in zeichentheoretischer Hinsicht auf einer oft nur ‚schwachen Interpretation‘.

Anders wird Architektur in Jacques Tatis (1907–1982) *Playtime* auf den Plan gerufen. In dem Film vollzieht sich das architektonische Ereignis in einem ununterscheidbaren Kreislauf von selben Codierungsweisen zwischen Architektur und Film. Schrift der Architektur und Filmschrift überlagern sich hier, sodass im Folgenden in begrifflicher Neuschöpfung von einer *architécriture* gesprochen werden soll. Sie bringt in der Montage unterschiedlicher Perspektiven und in Kombination mit den Möglichkeiten der Kamera, die mittels Kadrierung, veränderbarer Objektivgröße und Blendenzahl singuläre Effekte erzielt, ein höchst modernes Paris hervor. Mit ihrer Hilfe scheint die sichtbare Architektur auf einem nach innen verlegten Baukastenprinzip zu beruhen, auf Basis einer quadratischen Grundform und mit unzähligen Stockwerken, eingezogenen Glaswänden, Terrassen, Plattformen etc. Ihr hervortretendes

Charakteristikum bildet eine Universalität, hinter der sich die modernen Ideen eines Charles-Édouard Le Corbusier,⁴ eines Walter Gropius⁵ mit dem Ziel, Technik und Kunst zu einer rationalen Einheit zu verbinden, oder eines Ludwig Mies van der Rohe⁶ mit seinen Glashochhäusern auftun.

In der ersten totalen bis halbtotalen Einstellung des Films, die quasi als „Nullpunkt einer Ableitung“ für alle weiteren Einstellungen des sich entfaltenden architektonischen Plans von Paris firmiert, zeigt die *architécriture* ein einzelnes Hochhaus bzw. einen Wolkenkratzer (siehe Filmstill 1). Das dystopische Moment, das an dieser Stelle zum Ausdruck kommt, liegt in der Form der „Wiederholung desselben“. Dadurch wird einem Continental-Design Rechnung getragen, so, wie es eine Stimme aus einem Lautsprecher bei einer Verkaufsausstellung im Film verkündet.⁷ In dieser Hinsicht erzeugt die moderne Architektur Monotonie, zeitliche Leere und Oberflächlichkeit in den Beziehungen der Menschen zueinander. Nicht von ungefähr erhalten zu Beginn von *Playtime* die Hallen eines Flughafens Aufmerksamkeit. Die Aufhebung räumlich-zeitlicher Distanzen, die technologische Gleichschaltung aller Metropolen der Welt tritt metaphorisch hervor. Es ist das Ergebnis eines architektonischen Denkens, das sich auf rechteckige Winkel, auf die immer selben Proportionen und auf Serialität stützt (siehe Filmstill 2). Anhand der „Wiederholung desselben“ wird in *Playtime* eine negative Totalität filmisch umgesetzt.

Dennoch, so lautet meine These, konstituiert die *architécriture* keine „negative Schrift“. Grund



Filmstill 1



Filmstill 2

hierfür ist, dass die Materialität der filmischen Zeichen die Vorstellung von Negativität im Sinne der ontologischen Abwesenheit vereitelt. Stattdessen beruhen die Zeichen auf einer a-repräsentativen Struktur, in der das Moment der „Wiederholung desselben“ eine „metaphorische Negativität“ kreiert. Die *architécriture* entwickelt eine Spielprogrammatik, die in der „Wiederholung desselben“ eine ungewöhnlich komische Narration entfaltet. Die Perspektivierungen beruhen auf dem „Charakter eines Einflechtens“⁸ und lassen sich mit dem von Jacques Derrida eingeführten Begriff der *différance* treffend kennzeichnen. Damit ist ein sich dynamisch konstituierendes, teilendes Intervall gemeint, das als ‚Verräumlichung‘ und ‚Temporisation‘ firmiert: „Raum-Werden der Zeit oder Zeit-Werden des Raumes“.⁹

Die *différance*, die als Bewegung das repräsentative Zeichen ersetzt, ist bei Derrida jedoch von einer die Negativität aufhebenden Dialektik abzutrennen. In der *différance* bedingt vielmehr der Zufall die zeitlich-räumlichen Ereignisse in Form von Reflexionen, Verdopplungen, Irritationen oder sich verschiebenden Fluchtpunkten.¹⁰

Im Verlauf des Films führt die *architécriture* zu einer Selbstreflexion der „Wiederholung desselben“ sowohl in der Konstruktion als auch hinsichtlich ihrer Effekte in der Dekonstruktion. Die *architécriture* entwickelt also in doppelter Hinsicht eine „metaphorische Negativität“. Sie soll nachfolgend im Rückgriff auf ausgewählte Sequenzen erörtert werden. Zuvor aber gilt es zu präzisieren, wie sich die Verwendung des Begriffs *architécriture* denken lässt.

2. *Architécriture* und (De-)Konstruktion

Inwiefern kann in Bezug auf *Playtime* von einer „*architécriture*“ gesprochen werden? Der Zusammenschluss der Begriffe „architecture“ und „écriture“ ist dadurch zu begründen, dass Film und Architektur mit gleichen Codierungsweisen in der Darstellung bzw. Sichtbarmachung von „Bauwerken“ operieren: Das sind erstens Perspektivierung und zweitens Montage (das Zusammensetzen von Bauteilen).¹¹

Mit der Bezeichnung *architécriture* werden die „Schrift der Architektur“ und die „Filmschrift“ miteinander verbunden. Das Augenmerk liegt somit auf keiner *architecture-écriture*, womit die Schrift der Architektur in realiter bedeutet wäre. Mithilfe der begrifflichen Neuschöpfung soll der gemeinsame asymmetrische und ahistorische Charakter der Codierungsweisen von *architecture* und *écriture* im Film zum Ausdruck gebracht werden.

In der *architécriture* werden die Symmetrie (Spiegelung, Verdoppelung) geometrischer Bauformen und die historische Verortung von Stilmerkmalen permanent zerstört. Insofern verkörpert sie

keine direkte Schrift, der ein systembezogener Sprachcharakter oder ein Wesenssinn zukommen würde. Die *architécriture* bedeutet keinen kodifizierten Text, der anhand einer ikonografischen Analyse in seiner eigentlichen Bedeutung entzifferbar wäre (auch wenn Tati auf ironische Weise die „göttliche Repräsentativität“ in ihrer symmetrischen Abbildungslogik zum Ausdruck bringt, indem er zwei Klosterschwestern zeigt, die in schwarz-weißem Gewand im synchronen Laufschrift durch die hohen lichtdurchlässigen Hallen wandeln).¹²

Bei der *architécriture* von *Playtime*, kann gesagt werden, handelt es sich um eine „Befragung, die an die Technik selbst rührt, an die Autorität der architektonischen Metapher“,¹³ die „ihre eigene architektonische Rhetorik dekonstruiert“.¹⁴ (De-)konstruiert wird ein hoch hinausragender Baustil mit seriellem Oberflächendesign, der sich aus geometrischen Figuren zusammensetzt und ohne Bauornamente rational gegliedert ist. (De-)konstruiert wird die logische (sensomotorische) Form einer Montage, deren Haupt- und Nebenstränge Geschlossenheit bzw. Repräsentativität erzeugen. Stattdessen haben wir es mit deskriptiven Syntagmen zu tun, die räumliche Koexistenz gewährleisten.¹⁵

Gerade dadurch, dass die „Wiederholung desselben“ (de-)konstruiert auftritt, werden die im Film sichtbare „moderne Architektur“ und die architektonische Filmmontage lesbar. Die *architécriture* wird lesbar. Die moderne Architektur gelangt „als Text“ in den textuellen Zeichen (in Analogie zu Textbausteinen) zur Darstellung.¹⁶ Die Codes, auf denen die *architécriture* beruht, lassen sich insofern nicht unter dem Begriff eines Zeichens erfassen, der allein Repräsentation bedeutet und der sich in einem Denk- oder Sprachsystem konstituiert, das von der Präsenz her und im Hinblick auf sie geregelt würde. Vielmehr beruht die (De-)Konstruktion der *architécriture* im Sinne Derridas auf dem „Spiel der Differenz als Bedingung der Möglichkeit des Funktionierens eines jeden Zeichens“¹⁷ – das ist die bereits erwähnte *différance*. Ihr liegt ein semiotisches Konzept zugrunde, das nicht auf der Autorität der Anwesenheit oder ihres einfachen symmetrischen Gegenteils, der Abwesenheit oder des Fehlens, beruht. Stattdessen impliziert es den Bruch“,¹⁸ der zu metaphorischen Verschiebungen führt. Es gehört somit zur Möglichkeitsstruktur der Zeichen der *architécriture*, als leere Referenz oder als von ihrem Referenten abgeschnittene Referenz funktionieren zu können. „Ohne diese Möglichkeit, die auch die generelle, generierbare und generalisierende Iterabilität eines jeden Zeichens ist, gäbe es keine Aussage“,¹⁹ betont Derrida. Die Abwesenheit des *einen* Signifikats betont jene „Krise des Sinns“,²⁰ auf der die (De-)Konstruktion bei dem Philosophen aufsitzt.

3. Die *architécriture* von *Playtime* und ihre „metaphorische Negativität“

Der architektonische Plan der Metropole Paris wird anhand von zahlreichen Blickperspektiven hervorgebracht. Das filmische Subjekt der *architécriture* wird als bewegliche Skizze austauschbarer Module und verschiebbarer Figuren innerhalb einer (a-)symmetrischen Architektur von Winkeln, Fluchten, Vordergrund-/Hintergrundgeschehen, Perspektiven, Kubus-im-Kubus-Verschachtelungen, verglasten Zwischenräumen, unterschiedlicher Höhen- und Tiefenausrichtungen und Lichtstimmungen erzeugt. Im Film ersetzt das Zusammenspiel verschiedener Standpunkte und Perspektiven in der Montage das architektonische Verfahren der Axonometrie, wodurch Verhältnisse von Fläche und Tiefe, Körper und Raum, Statik und Dynamik in größtmöglicher Variationsbreite ausgeschöpft werden.²¹

In ihrer Konstruktion beruht die *architécriture* auf codifizierten Bildzeichen, wie zum Beispiel der Vogelperspektive oder der Froschperspektive (in architektonisch-axonometrischer Begrifflichkeit wäre damit eine Militärperspektive oder eine Kavalierverspektive bezeichnet, wobei zu beachten ist, dass die Axonometrie stets ein von schräg oben gesehenes Bild markiert²²). Von den beiden Grundbildtypen, die sich im Sinne einer „symbolischen Form“ entwickelt haben und die der konkreten Darstellung in ästhetischer Hinsicht vorausgehen, machen Film und Architektur gleichermaßen Gebrauch.

In Filmstill 3 haben wir es mit einer solchen Vogelperspektive zu tun. Dementsprechend dominiert in statischer Hinsicht die Vertikale. Der Horizont der Bildperspektive liegt tief. Filmstill 4 zeigt eine Froschperspektive. Die Perspektive funktioniert deshalb, weil der Horizont der Bildperspektive hoch liegt. In den Bildzeichen beider Einstellungen wird ein besonderes Spannungsverhältnis erreicht. Die architektonischen Bewegungen durch Vertikale, Horizontale und Diagonale werden mit einer unbewegten Kameraeinstellung kombiniert. Die Kamera „zeichnet“ in beiden Fällen ein geometrisches optisches Größenverhältnis, in dem die Grundebene parallel zur senkrecht stehenden Bildebene verläuft. In den gewählten Ausschnitten ist ein innerer perspektivischer Fluchtpunkt der Akteure integriert, der die Kameraperspektive durchkreuzt, sodass die Symbolformen Froschperspektive und Vogelperspektive in (de-)konstruierter Form auftreten. Obwohl die asymmetrischen Perspektiven in *Playtime* Verzerrungen und Brüche hervorbringen, behält die Differenzierung in der Montage, unabhängig davon, ob die Formen geradlinig, schräg, isometrisch, dimetrisch usw. verlaufen, in der „Tiefendimension“ ihre proportionalen Größen bei.

In einer anderen Szene im Film wird eine *Fluchtperspektive* (Zentralperspektive) gezeigt, die

ein weiteres codifiziertes Zeichen der *architécriture* durch Perspektivierung hervorbringt. Die unbewegte Kamera erzeugt hier ein (de-)konstruierendes Spiel mit der Dauer in der Einstellung. Die Fluchtperspektive eines langen Gangs ist mit kurzer Brennweite aufgenommen und Schärfe im Vordergrund. Folglich unterliegt die Dauer des Gangs eines Akteurs, der sich von hinten auf die Kameraposition zubewegt, einer optischen Täuschung. Im Zusammenwirken mit seinen hörbaren Schritten entsteht der Eindruck, dass der Weg länger ist, als er in der Wahrnehmung erscheint.

Anhand der ausgewählten Sequenzen soll deutlich werden, inwiefern sich die *architécriture* in *Playtime* durch eine „mediale Form“²³ auszeichnet, in der das Spiel der *différance* den filmischen Zeitraum mithilfe der Iterierbarkeit der filmischen Zeichen hervorbringt. In der *architécriture* entstehen die Codes der „Wiederholung desselben“ durch ihre Selbstidentität. In ihrer Gebrochenheit erweisen sie sich, wie Derrida betont, als „die Möglichkeit und die Unmöglichkeit der Schrift, ihrer wesensmäßigen Iterabilität (Wiederholung, Andersheit)“.²⁴

In der Auffächerung der filmischen Blickperspektiven, der Dekonstruktion des einen bzw. des Geschlossenen (vgl. Filmstill 1), wird die „Wiederholung desselben“ jedoch erst nachvollziehbar.

Die Filmstills 5.1–5.3 bilden Ausschnitte, in der die „Wiederholung desselben“ in der modernen Architektur, konkret von Apartments, durch Variation in der Montage, Kadrierung und Perspektive auftritt. Die *mise en scène* lässt nicht sofort erkennen, dass es sich hinter den Glasfassaden um keinen durchgehenden Raum handelt. Filmisch gelingt



Filmstill 3



Filmstill 4

das Moment der „Wiederholung desselben“ hier durch die Konstruktion ähnlicher Einstellungsgrößen und isometrischer Blickwinkel auf die Apartments und ihre Typenmöbel, die –gleichsam wie „Bildobjekte“ – hinter den großen Glasfenstern erscheinen und durch die wir das innere Geschehen verfolgen können. Zugleich verhindert die architektonische Irregularität die „Wiederholung desselben“ bzw. sie erzeugt Asymmetrie in den Zeichen, etwa im Zusammenspiel mit dem nahezu identischen („spiegelverkehrten“) Raumgeschehen durch die Akteure (ihren Gesten, mit denen sie sich – getrennt durch die Wände – gegenüberstehen).

Die Filmstills 6.1–6.3 zeigen Ausschnitte aus einem Großraumbüro mit kubusförmig angeordneten kleineren Zwischenbüros (mit Schränken und flachen Schubladen als *funktionale* Fassade, im Bauhausstil). Im Ganzen bilden die Abtrennungen identische Sektionen, wodurch die Form der „Wiederholung desselben“ entsteht. In der Montage von zwei Einstellungen, die fast identisch konzipiert sind (beides Halbtotale), bildet sich die „Wiederholung desselben“ anhand einer zeitlichen Alogik, die im Spiel der Irritation und Orientierungslosigkeit mit Monsieur Hulot generiert wird, heraus. Die Filmstills zeigen, wie die Perspektive der Kamera

jedes Mal frontal auf eine Hostess gerichtet ist, die im Gang zwischen den Außenseiten zahlreicher Minibüros in Form von Stellwänden sitzt. In der ersten Einstellung (6.1.1–6.1.2) betritt Monsieur Hulot das Bild von rechts, er sieht die Hostess und verschwindet links aus dem Bild. Dann dreht sich die Dame um 90 Grad. In der Anschlusseinstellung (6.2) befindet sie sich abermals im Zentrum der Blickachse, die Bildzeichen sind nahezu identisch. Im Film kommt nun Monsieur Hulot erneut von rechts nach links ins Bild – er befindet sich also in „derselben Situation“ wie zuvor. Bedingt durch die Montage verschluckt die zeitliche Ellipse einen Teil seines Wegs im architektonischen Labyrinth. Die (De-)konstruktion der „Montage auf Anschluss“ lässt die „Wiederholung desselben“ als komischen Effekt wirksam werden.

Das Moment der „Wiederholung desselben“ führt dazu, dass die *architécriture* in „negativer Metaphorik“ eine architektonische Universalschrift in Bezug auf die Metropolen der westlichen Welt wie Paris, London, Berlin verkörpert. Darin wiederholt sich konstant ein und dasselbe Einheitsgrau als farblicher Grundton, wodurch die „Wiederholung desselben“ von räumlich-zeitlicher Leere spricht, mehr noch von einer ahistorischen Gegenwart. Die



Filmstill 5.1–5.3



Filmstill 6.1–6.3

Universalschrift kreiert Bewegungen, in der sich die Menschenmassen mechanisch im Stop and Go-Verfahren (im Aufzug, auf der Rolltreppe) analog zu den Bewegungen des Straßenverkehrs verhalten. Eine Unterscheidung von innen und außen wird durch die spiegelnden Glasfassaden, die zudem „Unfälle“ bedingen, zum Beispiel weil Eingang oder Ausgang eines Gebäudes nicht mehr erkennbar sind, erschwert. Anhand von Plakaten und Postern entstehen „Dopplungen desselben“. Sie führen zu reflexiven Bildereignissen, zum Beispiel wenn sich an verschiedenen Stellen im Film der Eiffelturm, der Mont Martre oder Arc de Triomphe in den Glastüren oder -fenstern spiegeln. Im Zusammenspiel von Perspektive und Montage bezeugt die *architécriture* überdies die Reproduktion der globalen Architektur, wenn in einer Einstellung zwei nebeneinanderhängende Plakate in einer Innenfassade aus Glas gleich zwei Augen auf die äußere Umgebung zurückstrahlen. Beide Male ist das sichtbare Motiv eines Hochhauses in Kubusform zu erkennen, in der Variation mit einer Palme und einem exotischen Ureinwohner davor. Das Bild wirkt wie die aktuelle Variante der humoristischen Karikaturen eines William Hogarth aus dem 18. Jahrhundert.²⁵ Für die *architécriture* ist hier „metaphorische Negativität“ insofern kennzeichnend, als es sich bei der sichtbaren modernen Architektur scheinbar um einen neuen Historismus handelt, in dem sich die simultane Kollektivrezep­tion durch „die Ausrichtung der Realität auf die Massen und der Massen auf sie“²⁶ widerspiegelt.

Der Ausstellungscharakter der reproduzierten Dinge firmiert anhand einer Ästhetik der Reproduktion, wodurch die Beziehungen der Menschen in Form von Warenverhältnissen konstituiert werden.²⁷ In der Szene einer Verkaufsgalerie wird der Effekt des strahlenden roten Lichts (Rotlichts!) einer modernen Lampe jedoch doppelt gewendet. Die durch den Warenaustausch bedingte „dingliche Beziehung der Menschen“ (Karl Marx) wird anhand der Wirkung des schönen warmen Lichts, das die zwei Damen und den Verkäufer entzückt, (de-)konstruiert, das heißt, die negative Konnotation des Verkaufsschlagers erhält durch die Begeisterung der beiden Damen eine positive Zuschreibung.

Das Moment der „Wiederholung desselben“ in *Playtime* symbolisiert den Verlust des geschichtlichen Raums als Ort, an dem bedeutungsvolle Erinnerungen haften könnten – dies wird deutlich in einer Sequenz, in der eine Touristin an einer Hauptverkehrsstraße den einzigen Blumenstand als Motiv für ein Foto wählt. Inmitten der Unbedeutbarkeit der immer selben kubischen Hochhäuser wird das Bedürfnis spürbar, eine, ästhetisch gesprochen, einzigartige naturschöne Form²⁸ zu erinnern, im Unterschied zur Sinnlosigkeit des immer selben als Motiv. Wieder gelingt das spielerische Moment, das der *différance* innewohnt, zum Beispiel wenn die moderne architektonische Funktionalität und

Geometrie von Damen mit auffällig manieristischem (und funktionslosem) Blumenfirlefanz auf dem Tellerrand ihrer Hüte „durchkreuzt“ wird. Im Verlauf des narrativen Geschehens häufen sich die komischen Ereignisse zunehmend: so vor der Durchreiche einer Küche, deren Breite nicht mit der ovalen Länge einer Fischplatte kongruiert, was bei den Akteuren zu einem Rätselraten solange führt, bis einer von ihnen die Fischplatte um 90 Grad dreht (Filmstill 7). Nun ist es nicht mehr die architektonische Konstruktion, die dekonstruiert, sondern der konstruierende Verstand selbst... Wenn das homogene Grau der *architécriture* durch den komischen Effekt eines farblich giftgrünen Lichts in einer Snack-Bar ausgehebelt wird, haben wir es mit einer „doppelten metaphorischen Negation“ zu tun. Negiert wird das bislang homogene Grau als Form der „Wiederholung desselben“ anhand des Lichts, das von einer Pharmacie herüberstrahlt. Sie wiederum ist jedoch im Unterschied zum Giftgrün mit „Gesundheit“ konnotiert. Am Ende des Films fällt auf einer prominenten Abendveranstaltung in einem Hotel die Deckenfassade zu Boden – in der (De-)konstruktion wirken die herabhängenden Teile wie ein abstraktes Kunstwerk im Stil Wassily Kandinskys (Filmstill 8).

Im Film entsteht die „metaphorische Negativität“ somit nach zwei Richtungen: einerseits durch die „Wiederholung desselben“ als Universalität in der Konstruktion, andererseits durch eine zweite Linie der „Wiederholung desselben“, die sich in der Dekonstruktion aufbaut.

Spätestens an diesem Punkt stellt sich die Frage, ob dem Film eine Interpretation gerecht wird, die das in den filmischen Zeichen ausgedrückte Moment der „Wiederholung desselben“ allein als ein Spiel der *différance* begreift. Muss nicht im Ganzen des Films festgestellt werden, dass hier eine *Dialektik* am Werk ist, nicht in metaphysischer oder spekulativer Hinsicht, jedoch im Bezug zwischen Filmtext und Kontext, die es überhaupt erst ermöglicht, von einer „metaphorischen Negativität“ zu sprechen? Die Bewegung der *différance* im Film ist es, die m. E. diese Frage provoziert. Zu Beginn wurde darauf hingewiesen, dass die *différance* von einer die Negativität aufhebenden Dialektik zu



Filmstill 7

unterscheiden sei. Ab er lässt sie sich mit einer Dialektik bedingt durch die Bilder vereinbaren? Ein letztes Beispiels aus *Playtime* soll darüber Aufschluss geben.

In den Filmstills 9.1 und 9.2 wird die „Wiederholung desselben“ als Nachahmung einer perfekten Form des „Naturschönen“ begriffen. Die „metaphorische Negativität“ der *architécriture* durch die „Wiederholung desselben“ beruht hier auf der Montage zweier Einstellungen, die organisch miteinander verbunden sind. In der ersten wird der Blick einer Akteurin in einem Bus auf ein künstliches Schneeglöckchen aus Plastik gezeigt, dessen gebogene weiße Köpfchen an grünen blättrigen Stielen hängen. Die Frau wendet den Blick nach draußen. In der zweiten Einstellung erfassen wir ihren Blick aus dem Fenster auf dieselbe, um ein vielfaches vergrößerte Form eines Schneeglöckchens anhand von Straßenlampen. Die naturschöne Form eines natürlichen Schneeglöckchens findet ihre Nachahmung bzw. Reproduktion im Kunstschönen²⁹ („Schneeglöckchen aus Plastik“) und letzteres wiederum, so lässt sich der Zusammenprall der Bilder lesen, in der technischen Reproduktion (durch die Lampen). Die *architécriture* bringt hier den Verfall der Aura zum Ausdruck, den Walter Benjamin an den natürlichen Gegenständen im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit des Kunstwerks illustriert hat.³⁰ In der Verkettung der Bildzeichen (gleich „Hieroglyphen“ [Eisenstein], die etwas grafisch nicht Darstellbares veranschaulichen³¹) bildet sich nämlich ein drittes Element heraus, ein qualitativer Sprung, der eine geistige Idee zum Ausdruck bringt. Der subjektive Blick in Kombination mit dem Bewegungsschnitt und die „Wiederholung desselben“ erzeugen ein ideelles Zeichen. In ihm teilt sich das Eine in eine Einheit und seinen Gegensatz auf. Der Gegensatz, den die „Wiederholung desselben“ erkennen lässt, wird somit nicht allein durch den Sinn einer metaphorischen Verschiebung hervorgebracht, sondern im Sinne einer dialektischen Einheit konzipiert, indem die perfekte Form des künstlichen Schneeglöckchens bzw. der technisierten Lampe im Widerspruch zur einzigartigen Form eines jeden natürlichen, echten Schneeglöckchens steht – das *abwesend* ist.

Die Negativität, soll theoretisch deutlich werden, kann aus dem Spiel der *différance* nicht grundsätzlich verbannt werden. Konstruktion und Dekonstruktion lassen sich nicht allein unter dem Aspekt des Misslingens oder Gelingens betrachten. Im Film offenbart die *architécriture* eine dialektische Reflexion, die im Bezug zwischen Text und Kontext entsteht. Sie ist allerdings so zu denken, dass das dialektische Prinzip in der Montage erst nachträglich entzifferbar ist, weil die Zeichen der *architécriture* auf keinem repräsentativen sprachlichen Sinn beruhen. Ferner markiert das bildliche dialektische Verfahren hier kein „historisches Entwicklungsgezet“.

Die *architécriture* von *Playtime* beruht nicht allein auf der ästhetischen Form einer (De-)konstruktion. Anhand einer offenen dialektischen Form gelingt es, „metaphorische Negativität“ hervorzu bringen. Im Bezug zwischen Film und äußerer Realität wird eine kritische Interpretation realer gesellschaftlicher Verhältnisse dadurch möglich, dass sich frühere hierarchische Gesellschaftsformen in der gezeigten Architektur auf andere, „moderne“ Weise wiederholen.³² Die *architécriture* gibt somit Zeugnis von einer Ordnung, in der Heerscharen von Arbeitern und Angestellten, Dienst- und Wachpersonal neue Hierarchien und Kontrollformen ausbilden statt einer, wie es zunächst scheinen mag, klassenlosen Gesellschaft. Die neue Bürgerlichkeit, die in der modernen Architektur Platz findet, führt zu einer Verschiebung der fluktuierenden Arbeitswelt dahingehend, dass männliche Chefs in oberen Stockwerken Konferenzen leiten (vgl. Filmstill 3), weibliche Bürokräfte und Wachpersonal in kubusförmigen Zwischenbüros sitzen (vgl. Filmstill 6) und Arbeiter dem Funktionieren des komplexen archi-



Filmstill 8



Filmstill 9.1-9.2

tektonischen Gebäudesystems dienen (vgl. Filmstill 7).

Die Bewegung der *différance* ist mit einer die Negativität aufhebenden Dialektik auf keinen Fall gleichzusetzen.³³ Sie beruht vielmehr auf der Erzeugung von Sinn innerhalb einer „Krise des Sinns“.³⁴ Wenn jedoch das Verhältnis von Text und Kontext, das auf einem „Bruch“ beruht, eine Veränderung in Aussicht stellt, die zu einem qualitativen Sprung führt und so die Möglichkeit einer Veränderung im Ganzen impliziert, scheint sich die *différance* mit einer *dialektischen Form* zu überschneiden. Adorno hat Dialektik nicht mehr als Methode betont (d. h. nicht mehr als historisches oder logisches „Gesetz“). Er schreibt: „die unversöhnte Sache, der genau jene Identität mangelt, die der Gedanke surrogiert, ist widerspruchsvoll und sperrt sich gegen jeglichen Versuch einer einstimmigen Deutung“.³⁵ Wenn Adorno Widersprüchlichkeit als Reflexionskategorie betont wissen will, dann offenbar, um die „aufhebende Bewegung durch die Negation“ zurückzuweisen. Deshalb betont er die Dialektik als *Verfahren*. Adorno schreibt: „Dialektik als Verfahren heißt, um des einmal an der Sache

erfahrenen Widerspruches willen und gegen ihn in Widersprüchen zu denken. Widerspruch in der Realität, ist sie Widerspruch gegen diese.“³⁶ Die besondere Kraft der *architécriture* von *Playtime* liegt nun m. E. darin, als unvollendete dialektische Bewegung zwischen Text und Kontext zu firmieren. Die dialektische Bewegung kehrt nicht zu einem Identischen zurück, sondern gestaltet sich offen (ohne telos). Im theoretischen Rückgriff auf Adorno wäre dadurch ferner zum Ausdruck gebracht, dass die Möglichkeiten des Films als Kunstwerk in der Utopie liegen.³⁷ Die *différance*, die bei Derrida „Entfaltung des Gleichen“³⁸ (nicht Identischen) und „Gleichheit der Verschiedenheit“³⁹ meint, birgt die Utopie als über der Identität und über dem Widerspruch liegend, als, wie Adorno wiederum sagt, „Miteinander des Verschiedenen“.⁴⁰ In solcher Befassung zeugt das am Schluss entstandene symbolische Zeichen der *architécriture* in *Playtime* von einer Utopie, in der die moderne Architektur zahlreiche architektonische Stile integriert und folglich auch die Möglichkeit zur Veränderung der gesellschaftlichen Verhältnisse – nicht mehr nur in metaphorischer Hinsicht.

Anmerkungen:

- 1 Peirce betont die ontologische Priorität des realen oder dynamischen Objekts „vor“ dem Zeichen. „Das externe Objekt hat ein ‚unabhängiges Sein‘ (8.3.444), eine unabhängige Existenz als Einzel Ding, so daß es ontologisch in seinen naturkausalen Wirkungen dem unmittelbaren Objekt vorhergeht.“ Charles Sanders Peirce, *Phänomen und Logik der Zeichen*, hrsg. und übersetzt von Helmut Pape, Frankfurt/Main, 1998³, S. 27.
- 2 Siehe auch Claudia Hellmann/Claudine Weber-Hof, *Locations, Städte der Welt im Film*, mit einem Vorwort von Wim Wenders, München 2005.
- 3 In dem Film *Matrix* (Andy und Larry Wachowski (USA, 1999), vor der Kulisse von Sydney gedreht, soll der Handlungsort im Jahr 2199 auf Chicago verweisen.
- 4 1887–1965, Paris, Städtebauprojekte mit klarer Trennung der Funktionszonen.
- 5 1883–1969, 1919 Mitbegründer des Bauhauses.
- 6 1886–1969, Direktor des Bauhauses von 1930–1933.
- 7 Die Bezeichnung „Continental Design“ firmiert offenbar ironisch für den in der Architekturtheorie bekannten „International Style“. Siehe: Hitchcock, Henry-Russell und Philip Johnson, *The international Style*, New York, Norton 1995.
- 8 Jacques Derrida, „Die *différance*“, *Ausgewählte Texte*, hrsg. von Peter Engelmann, Stuttgart 2004, S. 111.
- 9 Ebd., S. 126.
- 10 Den übergreifenden Zusammenhang einer vorgelagerten Wirklichkeitsrelation ersetzt Derrida durch die *différance* als „Ankündigung“, wo sich die Grenze zwischen Denken und denkunabhängigen Objekten aufzulösen scheint, insofern auch Gegensätze wie das Innere und das Äußere, das Intelligible und das Sinnliche, das Identische und das Andere.
- 11 Tati filmte auf 70 Millimeter. Dadurch haben die Bilder die vierfache Oberfläche eines 35 Millimeterbildes. Schon Sergej Eisenstein hat sich für eine vertikale stehende Komposition statt einer horizontalen Rahmung der Leinwand eingesetzt, damit das architektonische höhere Entwicklungsniveau, das sich im Fortschritt manifestiert, adäquat zur Darstellung gebracht werden kann. „Die dynamische quadratische Leinwand ist eine Leinwand, die durch ihre Ausmaße die Möglichkeit bietet, in der Projektion jede nur denkbare geometrische Form einer Abbildungsfläche in voller Pracht zu fixieren.“ Sergej Eisenstein, *Das dynamische Quadrat, Schriften zum Film*, Leipzig 1988, S. 161.
- 12 Noch die gotische Architektur der Kathedrale als Hauptkirche eines katholischen Bistums (insbesondere ist Notre Dame de Paris mit ihren architektonischen Bauformen Kreuzrippengewölbe, Dienst, Spitzbogen, Strebewerk und Doppelturmfassade geltend zu machen) wurde als Abbildung der Sprache Gottes und legitimen Herrschaftsnachfolge, das heißt als „direkte Schrift“ und nicht als „metaphorische Schrift“ (vgl. die Renaissancearchitektur) begriffen. Siehe auch Markus Daus, *Architektur als Schrift – „Architektursprache“*, S. 1–15, www.tu-dresden.de/egk/Dresden2002.
- 13 Derrida Jacques, *Labyrinth und Archi/Textur, Ein Gespräch mit Jacques Derrida von Eva Meyer*, in: Claus Balduß/Vittorio Magnago Lampugnani, *Das Abenteuer der Ideen*, Internationale Bauausstellung Berlin 1987, S. 195–105, hier S. 101.
- 14 Ebd.
- 15 Christian Metz hat das deskriptive Syntagma als konträren Typ zum narrativen Syntagma herausgestellt. Christian Metz, *Probleme der Denotation im Spielfilm*, in: *Texte zur Theorie des Films*, hrsg. von Franz-Josef Albersmeier, Stuttgart 2005, S. 340.

- 16 Siehe auch Stephanie Gomolla, *Lesbare Architektur und architektonischer Text. Metaphern und deren Überwindung bei Michel Butor*, in: *Metaphorik*, Nr. 2, 2002, www.metaphorik.de/02/gomolla.htm. Gomolla legt strukturelle Analogien zwischen „Sprache als Baumaterial“ und „Architektur“ offen, mit Schwerpunkt auf der Literatur Michel Butors.
- 17 Jacques Derrida, „*Die différance*“, in: wie Anm. 8, S. 113.
- 18 Ebd.
- 19 Jacques Derrida, „*Signatur, Ereignis, Kontext*“, in: ebd., S. 86.
- 20 Ebd.
- 21 Die Axonometrie bildet ein Abbildungsverfahren zur Gewinnung anschaulicher ebener Bilder von räumlichen Körpern anhand einer schrägen Projektion im Unterschied zur Zentralprojektion mit Grund- und Aufriss. Siehe Rainer Thomae, *Perspektive und Axonometrie*, Stuttgart 1981².
- 22 Ebd., S. 83.
- 23 Jacques Derrida, „*Die différance*“, in: wie Anm. 8, S. 119.
- 24 Jacques Derrida, „*Signatur, Ereignis, Kontext*“, in: ebd., S. 84.
- 25 William Hogarth (1697–1764), sozialkritischer Maler.
- 26 Siehe Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit*, Frankfurt/Main 1977.
- 27 Vgl.: Karl Marx, *Das Kapital*, Bd. 25, Mew, Berlin 1956ff, S. 85–98 („Der Fetischcharakter der Ware und sein Geheimnis“).
- 28 Zum „Natuschönen“ und „Kunstschönen“, siehe Theodor Adorno, *Ästhetische Theorie*, Frankfurt/Main 2003, hier S. 103 und 108.
- 29 Zum Natuschönen in seiner Verklammerung mit dem Kunstschönen als ästhetisch gewordene Rationalität, siehe ebd., S. 104.
- 30 Benjamin, wie Anm. 26.
- 31 Vgl. Sergej Eisenstein, *Das dynamische Quadrat*, wie Anm. 11, S. 73–78.
- 32 An dieser Stelle lässt sich ein Vergleich mit der „Grande Arche“ (Architekt: Johann Otto von Sprekelsen u. a.) in Paris (La Défense) anbringen. Mit einer Höhe von 110 Meter, einer Länge von 112 Meter und Breite von 106 Meter sind hier die Ausmaße einer utopischen Architektur realisiert worden. Die „Grande Arche“ hat die Form eines Bogens, der von einem riesigen Würfel gebildet wird. Das monumentale Bauwerk, hauptsächlich aus Stahl und Glas erbaut (gleich einem „Monolithen“, fertiggestellt 1989), ist umgeben von riesigen Bürokomplexen und Geschäftshäusern sowie dem Megakino Dome Imax mit einer Screeningfläche von insgesamt 11.442 Meter.
- 33 Interessanterweise stellt Derrida die Frage nach dem Zeichen ausgehend von der Dialektik an anderer Stelle wie folgt neu: „Ist die Dialektik die Auflösung des Zeichens im Horizont des Nicht-Zeichens, der Präsenz jenseits des Zeichens? Ist es so, daß die Frage nach dem Zeichen schnell in die Frage ‚was ist Dialektik?‘ oder, besser, noch, in die Frage: ‚Können die Dialektik und das Zeichen in der Form des was ist? befragt werden?‘ überläuft?“ Jacques Derrida, „*Der Schacht und die Pyramide*“, in: wie Anm. 8, S. 164. „Was wäre ein ‚Negatives‘, das sich nicht aufheben ließe? Und das, im ganzen genommen als Negatives, aber ohne als solches zu erscheinen, ohne sich zu präsentieren, ohne im Dienste des Sinnes zu arbeiten, reüssieren würde? Vielleicht ganz einfach eine Maschine, eine funktionierende Maschine.“ Ebd., S. 203–204.
- 34 Jacques Derrida, „*Signatur, Ereignis, Kontext*“, in: ebd., S. 86–88.
- 35 Theodor W. Adorno, *Negative Dialektik*, Frankfurt/Main, S. 148.
- 36 Ebd.
- 37 Jacques Derrida, „*Signatur, Ereignis, Kontext*“, in: wie Anm. 8, S. 55. Adorno schreibt: „Erfüllt sich die Utopie von Kunst, so wäre das ihr zeitliches Ende.“ wie Anm. 35.
- 38 Jacques Derrida, *Die différance*, in: wie Anm. 8, S. 133.
- 39 Ebd.
- 40 Theodor W. Adorno, *Negative Dialektik*, wie Anm. 35, S. 153.