

There's no time like *Playtime*

DVD-anmeldelse af Jacques Tatis *Playtime* fra 1967.

Af [PIA STRANDBYGAARD FRANDBSEN](#)

"Playtime vil altid være min sidste film," udtalte Tati efter premieren på filmen, der havde været tre år undervejs og kostet ham en formue.

Filmen floppede i biograferne, og de amerikanske distributører sprang fra. Specta Film, Tatis filmselskab, gik konkurs, og Tati mistede ikke blot hus og hjem, men tillige rettighederne til alle sine film.

Knap 40 år efter den katastrofale premiere, har Playtime for længst opnået den anerkendelse, den burde være blevet tildelt fra starten.

Filmen står i dag ikke blot som et hovedværk i Tatis beskedne produktion, men som en filmhistorisk milepæl, der udfordrede måden at se og tænke film på.

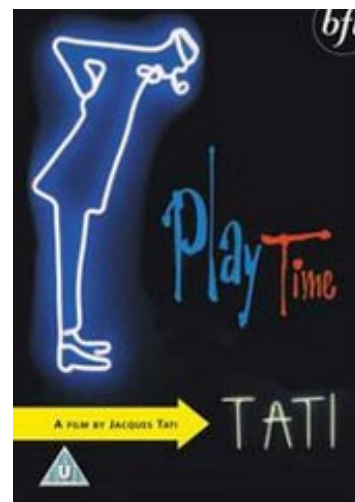
Jacques Tati havde en drøm: drømmen om den perfekte film. En demokratisk film, hvor ingen figurer var vigtigere end andre, en film uden stjerner og uden manipulerende redigering fra instruktørens side, en uhierarkisk film bestående af en serie visuelle situationer, som publikum selv skulle gå på opdagelse i. Efter de to succesfilm, komedierne *Les Vacances de M. Hulot* (1953) og *Mon Oncle* (1958), satte han alt ind på at realisere denne vision i sin tredje spillefilm. Resultatet blev en usædvanlig og for datiden meget moderne film; en film bestående udelukkende af lange indstillinger med stor dybdeskarphed, med mindst ti personer og næsten lige så mange handlinger i billedet på samme tid; en film stort set uden dialog, hvor billede, lydside, décor og mise-en-scene spiller den absolutte hovedrolle.

Playtime er mere end blot en komedie. Filmen er i sandhed en hybrid; på den ene side et satirisk lystspil fuld af gags og falden-på-halen-komik, på den anden et stiliseret kunstværk, grænsende til det abstrakte. Den amerikanske filmkritiker, Jonathan Rosenbaum, har kaldt *Playtime* 'en geometrisk vaudeville' - en særdeles passende betegnelse både hvad angår filmens muntre grundstemning samt den præcision og strengthed, der gennemsyrrer hver eneste scene ned til allermindste detalje.

Historien

En gruppe kvindelige, amerikanske turister besøger Paris. Fra lufthavnen i Orly fragtes de med bus ind til byen, hvor de præsenteres for den moderne, internationale metropol. Én af kvinderne, Barbara, er imidlertid på jagt efter det gamle, autentiske Paris, som imidlertid kun er til stede som antydninger, glimt og spejlinger; de arketyperiske parisiske bygningsværker, Eiffeltårnet og Triumfbuen, optræder kun som refleksioner i glasdøre og vinduer, som en slags moderne fata morgana, flygtige og umulige at fastholde.

Samtidig med de amerikanske turister ankommer Monsieur Hulot, Tatis sympatiske, men notorisk uheldige alter ego, til Paris for at træffe en vis Monsieur Giffard. Dette viser sig at være forbundet med store vanskeligheder. I den enorme, ultra-moderne, glasbeklædte kontorbygning havner Hulot, efter kort at have hilst på Giffard, ved en fejl i en elevator, som transporterer ham et helt andet sted hen. I sin desperate forfølgelse af Giffard forvilder Hulot sig ind i en anden, lige



Playtime (Jacques Tati, 1967) - 125 min. The British Film Institute 2004.



Barbara foran glasdøren ind til udstillingsbygningen. Eiffeltårnet reflekteres i glasset som et glimt af det 'autentiske' Paris. Jokes omkring glas er et andet hovedmotiv i *Playtime*.

så forvirrende glasbygning, som huser en udstilling af tidens nyeste brugsgenstande som f.eks. den græsk-inspirerede søjle-affaldsspannd og den lydløse dør. - "It's so modern!" udbryder de amerikanske kvinder begejstret, da de samme sted præsenteres for 'the view-ty glasses'- makeup-brillen med opklappelige glas, og den elektroniske kost med påmonterede lygter. Hulot og de amerikanske kvinders veje krydser hinanden i udstillingsbygningen, og det lykkes efter nogen tid Hulot at finde Giffard igen. Ud på aftenen mødes alle i den nyåbnede, mondæne restaurant, *the Royal Garden*, hvor stemningen bliver stadig mere løssluppet i takt med, at restaurantens interiør falder fra hinanden. Efter et kaotisk crescendo, hvor loftet falder ned om ørerne på gæsterne, godt hjulpet af Hulot og akkompagneret af hidsige jazzrytmer, finder folk sammen i spontant samvær omkring gamle, franske viser. Om morgenen køber Hulot en afskedsgave til Barbara, før hun sammen med de andre turister på ny begiver sig mod lufthavnen. Afslutningssekvensen kulminerer i en tivoliagtig scene, hvor trafikken forvandles til en enorm karrusel, en farvestrålende 'merry-go-round', ledsaget af munter cirkusmusik.

Modernitet og mise-en-scene

På trods af dette overordnede 'plot' er *Playtime* på mange måder en abstrakt film motiveret af ønsket om at lade betydningerne strømme umedieret og direkte fra filmens visuelle materiale. Tati betragtede selv *Playtime* som en film om "straight lines gradually becoming curves." Et tema, der allerede slås an i filmens første scene fra lufthavnen.

I en gang bag en glarude, der fordobler billedet på mærkværdig vis, kommer to nonner gående side om side. De drejer skarpt til venstre og kommer ind i ankomsthallen, hvor de med taktfaste skridt fortsætter ligeud, drejer skarpt til højre og forsvinder bag en væg. Deres hovedbeklædning vipper lystigt i takt med de målrettede skridt, som et par malplacerede havmåger, og som et glimt af noget fundamentalt komisk. Deres hviskende samtale lyder overdrevet hvislende som et par susende vinger, ligesom lyden fra deres skridt er meget markant.

Et ægtepar sidder og taler sammen i forgrunden. I midterplanet skramler en lidt fortabt, tyk mand i blå uniform med sin fejebakke, idet han uden held leder efter noget at feje op, og i baggrunden i den fjerne ende af rummet står tre ubevægelige stewardesser foran et stort vinduesparti. Rummet gennemkrydses af stadig flere mennesker, som alle følger arkitektens rette linier, og ankomsthallen fyldes langsomt af den gennemtrængende lyd af fodtrin i forskellige tempi og brudstykker af samtaler. Billedplanet er dybt og alt står skarpt. Der er ingen nærbilleder, som fortæller os, hvad vi skal fokusere på. I stedet er der en mangfoldighed af mennesker, handlinger, lyde og begivenheder i et rigt, detaljeret billede, som vi kan gå på opdagelse i efter forgodtbefindende.

Ankomsthallen er klinisk ren og meget moderne med skinnende blanke gulve og enkle, funktionalistiske møbler. Glas, stål og plastic er de dominerende materialer. Her inddeler den funktionelle arkitektur rummet i geometriske sektioner og lige linier, som ikke blot dikterer folks måde at gå, stå og agere på, men også skærper rummet akustisk, så lydene bliver særdeles påtrængende. Folk bevæger sig med effektive, klaprende fodtrin på komisk vis i lige linier fra ét punkt til et andet, aldrig i cirkler eller kurver.



Scenen er paradigmatisk for filmens første halvdel, som introducerer os for en moderne verden i stål og glas, hvor alt er rent og skinnende, funktionelt, retlinet og rensset for enhver uregelmæssighed, og hvor det ikke skorter på den slags teknologiske indretninger, automatiserede dimser og high tech-dippedutter, som uden tvivl har virket meget moderne i 1960'erne, men som forekommer håbløst forældede for et publikum anno 2004. Det er et univers, som består af imponerende moderne bygninger med anonyme facader, der intet afslører om den indvendige funktion, og af stiliserede interiørs med uniforme kontorlandskaber, upersonlige venterum og alenlange, sterile gange. En parodi på tidens funktionelle, modernistiske arkitektur, som hyldede det internationale, det enkle og det retlinede, men som i *Playtime* udstiller som anonym og fremmedgørende.

Omgivelsernes konformitet afspejles i filmens stiliserede formsprog og farveskalaen, som konsekvent er holdt i nuancer af gråt og blå. De ganske få steder, farven rød optræder, fungerer den som en stærk visuel effekt, som i scenen i begyndelsen af filmen, hvor portneren ikke kan finde ud af at betjene et avanceret samtaleanlæg, der giver sig til at blinke hidsigt rødt, fordi staklen har gjort Gud må vide hvad forkert.

Monsieur Hulot

Ind i denne uniforme verden af glas og effektivitet træder den sympatiske Hulot, upåvirket og nysgerrig som et lille barn. Som filmhistorikeren, Philip Kemp, bemærker på kommentatorsportet, er vi ikke et øjeblik i tvivl om, at ræven er lukket ind i hønsehuset fra det øjeblik, Hulot entrér scenen. Det kan kun gå galt! Hulot passer ligesom ikke rigtigt ind. Han taber sin paraply på gulvet i lufthavnen med et brag; han kan ikke finde vej mellem de parkerede biler; han glider på den hypermoderne lejligheds spejlblanke gulv; han slår hovedet ind i restaurantens glasdør, så den splintres i tusind stykker og han river loftsgitteret over dansegulvet ned i den klimaktiske scene i *the Royal Garden* - alt sammen ganske utilsigtet.

Hulot er den nødvendige elefant i glasbutikken. Han repræsenterer det individuelle, det personlige og det uforudsigelige - kort sagt: den menneskelige dimension og alt dét, der er naturligt og umuligt at kontrollere. Alligevel er han ikke nogen helt almindelig protagonist, ikke blot fordi flere begivenheder finder sted uden hans deltagelse, eller fordi der optræder adskillige Hulot-look alike i filmen, men fordi han på mange måder fungerer som et komisk element i det Tati'ske univers på linie med filmens décor og genstandene omkring ham.

Den første scene, der beskriver Hulots karakter, er en scene i begyndelsen af filmen, hvor han netop er ankommet til kontorbygningen for at træffe M. Giffard. Han er blevet henvist til at vente i et sterilt rum med glasvægge. Som en guldfish i et akvarium kan han ses fra gaden af de forbipasserende, derimod kan lydene fra gaden ikke høres indenfor i det sterile, lufttomme rum, som udover Hulot kun indeholder et lavt bord, en række store fotografiske portrætter og nogle modernistiske hvilestole a la Le Corbusier - og så en række højst interessante lyde! Stilheden i rummet brummer elektrisk som et lysstofrør, glasdøren lukker sig med en markant, dump lyd, Hulots gummisåler lyder som ... nå ja ... gummisåler på glat gulv, og så er de komiske lyde fra stolens plasticbetrukne puder, når Hulot sætter sig og rejser sig: whoooosh - puff.



Hulot venter på at hilse på M. Giffard, som nærmer sig ad en uendelig lang gang. Det føles som evigheder, før han når frem. Da det sker, har vi kunnet høre hans hurtige fodtrin nærme sig meget længe. Stor humor med enkle midler.



Det labyrintiske kontorlandskab, hvor Hulot forsøger at lokalisere Giffard, demonstrerer med al tydelighed det moderne livs paradoks. Fremfor at skabe overskuelighed og effektivitet, får de uniforme, systematiserede miljøer den stik modsatte virkning i en verden af spejlinger og glas, hvor alt ligner hinanden og intet er, hvad det ser ud til. Et grundtema gennem hele filmen og et eksempel på Tatis originale mise-en-scene og hans visuelle ironi.



Scenen når sit komiske klimaks, da en forretningsmand kommer ind i rummet og sætter sig for at underskrive et dokument. - En ganske almindelig handling, som imidlertid udføres med en rytmisk præcision, der forvandler ham til en effektiv, men temmelig komisk menneskesmaskine og situationen til en grinagtig moderne koreografi, som inkluderer en næsespray. Vi kan blot se til med samme ugenerte forundring og fascination som Hulot.

Kurvens sejr over linien

Som filmen skrider frem, begynder der at optræde kurver på de lige linier. Handlingen i filmens anden halvdel er henlagt til restauranten, *the Royal Garden*, et yderst mondænt etablissement, som netop har åbnet for publikum uden dog af den grund at være hverken helt eller halvt færdigt. I køkkenet, bag spiserummets fornemme vægge og bandets lækre cha cha cha-rytmer, hersker det absolutte kaos. Her huserer tømrere og elektrikere, alt imens kokke og tjenere forsøger at udføre deres arbejde. Arkitekten bag stedet løber forvildet rundt med papirruller og tegninger under armen.

Efter at Hulot ved et uheld har smadret glasdøren til restauranten begynder det at myldre ind med alle mulige slags mennesker, og kaos trænger gradvist ind i restaurantens centrale spiserum. I takt med den stadig mere løsslupne stemning på restauranten bliver bevægelserne på dansegulvet vildere og vildere. Gæsternes glatte, kontrollerede overflader krakelerer, mens arkitekturen bogstaveligt talt dekonstrueres. Stedet forvandles langsomt men uafvendeligt til et karnevalesk kaos, som til sidst lader titlens lovede afslappede, uformelle rum træde frem. Vi er med andre ord nået fra 'Work Time' til 'Play Time'. En pointe, der understreges eftertrykkeligt af afslutningsscenen, hvor trafikken koncentriske karruselbevægelse endegyldigt opluger det rigide, geometriske bevægelsesmønster, som dominerede filmens første halvdel.

Lyd og billede

Som scenen med Hulot i venteværelset illustrerer, består *Playtime* af en række opfindsomme, nøje koreograferede og meget underholdende visuelle gags, som i høj grad er båret af lydeffekter. Dialog er ganske overflødig, alt fortælles gennem lyde, mimik, koreografi, rytme og i kraft af selve den visuelle situation. Som man ikke kan undgå at bemærke fra filmens første indstilling, spiller lyden, og især lydeffekterne, nøjagtig lige så stor en rolle som billedsiden.

Filmene blev oprindeligt optaget og vist på 70 mm, som ikke blot giver en fantastisk billedkvalitet, men som også på produktionstidspunktet blev betragtet som det bedste format til at præsentere lyd med en tilsvarende detaljerigdom, som ingen kan overhøre. *Playtime* er om noget fuld af overdrevne og underlige lyde, klaprende, slæbende, insisterende fodtrin, døre, der lukkes vacuumagtigt, rungende højtalerstemmer, elektriske brummelyde, mekaniske lyde, blib-blob-lyde, mærkværdige puf-lyde, bump-lyde, muzak, jazz og uforståelig snik-snak.

Filmens visuelle og auditive situationer er sjældent direkte handlingsmæssigt motiverede, men eksisterer for sig selv. Tilsammen udgør den uendelige række af komiske situationer, gags og hændelser en charmerende og humoristisk parodi på det moderne samfund, som ligger lige langt fra den løftede pegefingers pædagogik som den klassiske Hollywoodfilms konventionelle fortælleskema. *Playtime* er et sandt overflødhedshorn af opfindsomme detaljer, jokes og lyde. Hver indstilling er en show case af simultane hændelser, der udfolder sig på flere niveauer i billedet, ligesom hvert nyt gennemsyn af filmen afslører nye visuelle gags og spidsfindigheder

Ekstramaterialet

En genvej til nogle af de pointer og jokes, man typisk overser ved første og måske også andet gennemsyn af *Playtime* er ekstramaterialet. Her er der adskillige muligheder for at komme med 'bag om filmen' og for at få indblik i nogle af de tricks og finter, Tati opfandt og flittigt benyttede sig af for at opnå præcis de ønskede effekter. Særligt Philip Kemps



Monsieur Hulot i kontorbygningens glasindfattede venteværelse. Et eksempel på den særlige Tatiske humor, der gennemsyrrer hele filmen og som retter en særdeles underholdende kritik mod det moderne samfund ved hjælp af simple, visuelle og auditive effekter samt et skarpt blik for situationens ironi.



The Royal Garden, hvor filmens anden halvdel foregår. Arkitekturen dekonstrueres i takt med, at den løsslupne atmosfære tager over.



Afslutningssekvensens *grand finale*; trafikken, der forvandles til en gigantisk, farvestrålende karrusel. Kurvens absolutte sejr over linien.



Et eksempel på én af de visuelle jokes, *Playtime* er fuld af: En tjener på *The Royal Garden* skænker champagne op til de amerikanske turister på en måde, så det ser ud, som om han vander blomsterne i deres hatte.

kommentatorspor skal fremhæves. Udover at forsyne os med interessante faktuelle oplysninger omkring *Playtime*'s tilblivelse, fremfører Kemp adskillige indsigtsfulde analytiske pointer, som på fornemmeste vis bidrager til forståelsen af filmen. Et kapitel for sig er konstruktionen af filmens enorme set, kaldet 'Tativille'. Den historie fortælles i den korte dokumentar, *Au-delà de Playtime*, som giver os et fascinerende glimt af projektets omfang. Tativille blev opført uden for Paris udelukkende til indspilningen af *Playtime* og bestod bl.a. af en række mobile 15 m høje konstruktioner med fotografiske billeder af moderne facader i stål og glas, optaget i Orly og forstørret til 'life size'. Det var en genial, men afsindig dyr måde at opnå fuldstændig kontrol over alle visuelle effekter, inklusive refleksioner. Et trick, som Tati genbrugte flittigt i forbindelse med de mange statister, der ofte optræder som todimensionelle papfigurer i de detaljerige long takes. En anden interessant beretning er Sylvette Baudrots, scriptgirl på *Playtime*. Hun beskriver Jacques Tati som en fantastisk skuespiller og komiker, men også som notorisk perfektionist og en ambitiøs og kompromisløs instruktør. Hun er fuld af anekdoter om filmen og kan berette mangt og meget om Tati. Bl.a. fortæller hun, at han ønskede at benytte non-professionelle aktører i filmen. Hvis de kvindelige amerikanske turister derfor forekommer en kende for autentiske, er det fordi, de er det; alle de amerikanske kvinder var ægte 'house wives', gift med soldater fra en nærliggende NATO-base, da de blev tilbudt at spille med i filmen.

Det biografiske materiale giver et godt indblik i Tatis personlige baggrund. Interessant er det for eksempel, at Tati før sin karriere inden for filmen havde begejstret publikum i de franske 'music halls' og cabaret'er med eminente imitationer af sportsbegivenheder og sportsudøvere. Noget, han må siges at have taget med sig over i filmen og ikke mindst brugte i den figur, han først og fremmest blev elsket for på lærredet: den komiske M. Hulot, som altid blev formidabelt spillet af Tati selv med stor humor, varme og sans for detaljen, altid med en pibe i munden, iført et par alt for korte bukser og genkendelig på lang afstand på grund af sin mærkværdig gangart.

Playtime er simpelthen udtømmelig og intet mindre end et visuelt og auditivt mesterværk. At den kostede Tati og hans medarbejdere blod, sved og tårer kan ikke mærkes på det færdige resultat. På trods af det kritiske indhold forbliver stemningen gennem hele filmen legende let, munter og optimistisk som de hvide lammeskyer, der driver dovent hen over en lyseblå himmel i filmens begyndelse.

Jonathan Rosenbaum bemærkede i 1973, at det er umuligt at opfatte *Playtime*'s fulde kompleksitet eller den radikale ændring af filmsproget, filmen lægger op til ved ét gennemsyn. Han citerer sin kollega, filmteoretikeren, Noël Burch, der udtalte følgende om filmen: "*Playtime* is the first in the history of cinema, that must be seen not only several different times, but from several different distances."

DVD-versionen efterlader ingen tvivl: *Playtime* leverer stadig varen; en visuelt imponerende og meget underholdende satire over det moderne samfund ud fra devisen; det sku' være så godt og så er det faktisk skidt. Der er kun ét tilbage at sige: play it again!

Faktaboks

Playtime - Jacques Tati 1967 – 125 min. The British Film Institute 2004.

Ekstramateriale:

- Kommentatorspor til *Playtime* af filmhistoriker, Philip Kemp
- *Au-delà de Playtime* - kort dokumentar med kommentarer skrevet af Stéphane Goudet
- *Notes de tournage* - script girl, Sylvette Baudrot, om Tati og *Playtime*
- Instruktørbiografi
- Biografisk kortfilm om Tati
- Originale trailers for *Play Time*, *Mon Oncle* og *Les Vacances de M. Hulot*

Tati filmografi:

- *L'Ecole des facteurs* (1947)
- *Jour de fête* (1949)
- *Les Vacances de M. Hulot* (1953)
- *Mon Oncle* (1958)
- *PlayTime* (1967)
- *Trafic* (1971)
- *Parade* (1974)

Litteratur:

- "Tati's Democracy". Interview og introduktion af Jonathan Rosenbaum IN *Film Comment* 37, maj 1973.
- "Play Time: Comedy on the Edge of Perception" af Kristin Thompson IN *Breaking the Glass Armor* (Kristin Thompson). 1988.
- "Waiting for Hulot" af Anthony Lane. Boganmeldelse af David Bellos' bog, *Jacques Tati: His Life and Art*, IN *The New Yorker*, 13. november, 2000.

Se også: www.tativille.com



[Udskriv denne artikel](#)



[Gem/åben denne artikel som PDF \(? Kb\)](#)



[Gem/åben hele nummeret som PDF \(??? Kb\)](#)

|| [forrige side](#) | [næste side](#) ||



16:9, november 2004, 2. årgang, nummer 9

10