



Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

mónica silvia gosso mardegan

**A APROPRIAÇÃO CRÍTICA DA ARQUITETURA E
URBANISMO MODERNOS ATRAVÉS DA
LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA**

playtime, 1967, de jacques tati

Dissertação apresentada à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da
Universidade de São Paulo para obtenção do título de
Mestre em Arquitetura e Urbanismo

Área de concentração
História e Fundamentos da Arquitetura e Urbanismo

Orientador
Prof. Dr. Agnaldo Aricê Caldas Farias

São Paulo, 2009

AUTORIZO A REPRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO TOTAL OU PARCIAL DESTE TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO, PARA FINS DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

E-MAIL: monicamardegan@usp.br

M322a Mardegan, Mónica Silvia Gosso
A apropriação crítica da arquitetura e urbanismo modernos através da linguagem cinematográfica: Playtime, 1967, de Jacques Tati / Mónica Silvia Gosso Mardegan.
-- São Paulo, 2009.
196 p. : 207 il.

Dissertação (Mestrado - Área de Concentração: História e Fundamentos da Arquitetura e Urbanismo) - FAUUSP.
Orientador: Agnaldo Aricê Caldas Farias

1.Cinema 2.Arquitetura – Representação 3.Planejamento Territorial Urbano 4.Cidades 5.Comédia 6.Tati, Jacques, 1908-1982 I.Título

CDU 791.43

À presença amorosa de
Sérgio, Jennifer, Leslie e Taryn

Ao orientador

Prof. Dr. Agnaldo Aricê Caldas Farias,
pela orientação atenta e pelo rigor inquieto de sua produção acadêmica e intelectual.

Aos membros da Banca de Qualificação, Profa. Dra. Fernanda Fernandes e
Prof. Dr. Luís Antônio Jorge,
pelas sugestões nessa importante etapa.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) ,
pela concessão de bolsa de estudo durante o período de 2007-2009.

Aos professores da pós-graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (FAU-USP).

Aos professores da Escola de Comunicação e Artes (ECA-USP), especialmente Prof. Dr.
Eduardo Morettin, Prof. Dr. Rubens L R Machado Jr. e Prof. Dr. Ismail Xavier.

Aos colegas Jorge Zanetti, Sonia Gouveia e Fernando Zanforlin,
pelas reflexões e discussões em grupo.

Aos funcionários das Bibliotecas da FAU-USP, ECA-USP, FFLCH-USP, UNICAMP, UFSCAR,
Centro Universitário Belas Artes, Museu Lasar Segall e Cinemateca Brasileira.

A Paulo Miyada e Rodrigo Minoru Hayakawa,
pelo projeto gráfico e revisão.

Ao meu marido,
pelas incontáveis leituras das versões.

A Márcio Samis, José Zanforlin, Leslie G Mardegan Samis, Jennifer G Mardegan,
Taryn G Mardegan, Larissa M Camargo e Paulo Andrade,
pela colaboração inestimável durante e nos momentos finais.

Ao acolhimento de minha família e dos amigos Alessandra, Clélia,
Eduardo, Emilio, Graciela, Helga, Julio, Jacqueline, Ilda, Liliana, Márcia,
Susana, Teresa Cristina, Tatiana, José, Márcio, Taryn, Leslie, Jennifer, Sérgio e,
especialmente, dos meus pais.

**A APROPRIAÇÃO CRÍTICA
DA ARQUITETURA E
URBANISMO MODERNOS
ATRAVÉS DA LINGUAGEM
CINEMATOGRAFICA:
PLAYTIME, 1967, DE
JACQUES TATI**

**A CRITICAL APPROPRIATION
OF MODERN ARCHITECTURE
AND URBANISM THROUGH
CINEMATOGRAPHIC
LANGUAGE: PLAYTIME, 1967,
BY JACQUES TATI**

resumo A relação do cinema com outras linguagens e outras artes tem despertado grande interesse em novos trabalhos de pesquisa no âmbito da pós-graduação, e se insere no interior de uma pluralidade de posturas de investigação adotadas a partir dos anos 1980 acerca do espaço fílmico. Partindo da relação entre arquitetura/urbanismo e cinema, este trabalho se constitui numa interação de linguagens dinâmicas, tomando por princípio a polissemia dos interesses estéticos e das formas artísticas atuais. A escolha de nosso objeto de pesquisa, *Playtime* (*Tempo de diversão*, 1967) do cineasta Jacques Tati (1907-1982) nasceu do interesse em tratar uma questão central na experiência do cinema francês, qual seja seu diálogo crítico com a mudança de sensibilidade cultural provocada pela arquitetura e urbanismo modernos. A demanda gerada pela inserção criativa do cinema na reflexão sobre a sociedade e a cultura é correlata a uma vontade de questionar a arquitetura como instância de poder e representação, privilegiando a qualidade de interação entre pessoas e grupos sociais na vida urbana. O foco de análise, ao desvelar a realidade proposta, visa entender a relação entre obra e público numa busca de atualização das discussões entre arte e sociedade.

abstract *The relation between cinema and other forms of expression, as well as other kinds of art, has raised great interest among academic research, especially post-graduation studies, as part of a variety of investigative approaches to the subject of filmmaking from the 1980s onwards.*

Based on the relation between architecture/urbanism and cinema, this work focuses on the interaction of dynamic forms of expression, taking into account the polysemic context under which aesthetic interests and artistic forms operate.

*The choice of the object of study, the film *Playtime* (*Tempo de diversão*, 1967) by French filmmaker Jacques Tati (1907-1982), was due to address a central issue in the French cinema experience, namely its critical view in the dialogue with the cultural sensitivity changes caused by modern architecture and urbanism. Cinema became an important topic in the discussion of society and culture, as a means to question the role of architecture as an instance of power and representation, as opposed to the quality of interaction between individuals and social groups in urban life. The focus of the analysis, by uncovering the proposed truth of the film, aims to understand the relation between work and audience in a search for renewing the discussion of art and society.*

sumário

13 | **introdução e questões teóricas e metodológicas**

23 | **1. inter-relações arquitetura e urbanismo modernos e cinema**

25 | 1.1. O documentário e a ficção como produtos cinematográficos - a predileção dos modernos pelo documentário e pela comédia burlesca

30 | 1.2. Os múltiplos gêneros e tendências do produto cinematográfico a partir das Guerras Mundiais: a interação entre os movimentos de arte moderna e cinema

35 | 1.3. Cinema e Arquitetura/ Urbanismo modernos

36 | 1.3.1. Cinema e o modo de vida moderno

36 | 1.3.2. Crítica à vida moderna

41 | **2. o olhar de jacques tati: biofilmografia e identidade cinematográfica**

43 | 2.1. Biofilmografia

56 | 2.2 A identidade cinematográfica de Jacques Tati

60 | 2.2.1 Playtime: a construção do diálogo crítico com a arquitetura e urbanismo modernos

65 | **3. descrição e análise fílmica de playtime (jacques tati, 1967)**

67 | 3.1. Macroanálise

71 | 3.2. Microanálise

71 | [A] Primeira parte: trajetos retilíneos

71 | [A.1] Apresentação até o surgimento do problema

85 | [A.2] Desenvolvimento do problema

117 | [A.3] Indícios de ruptura: falhas na linha reta

125 | [B] Segunda parte: movimentos circulares

125 | [B.1] Indícios de desvios: a linha se curva

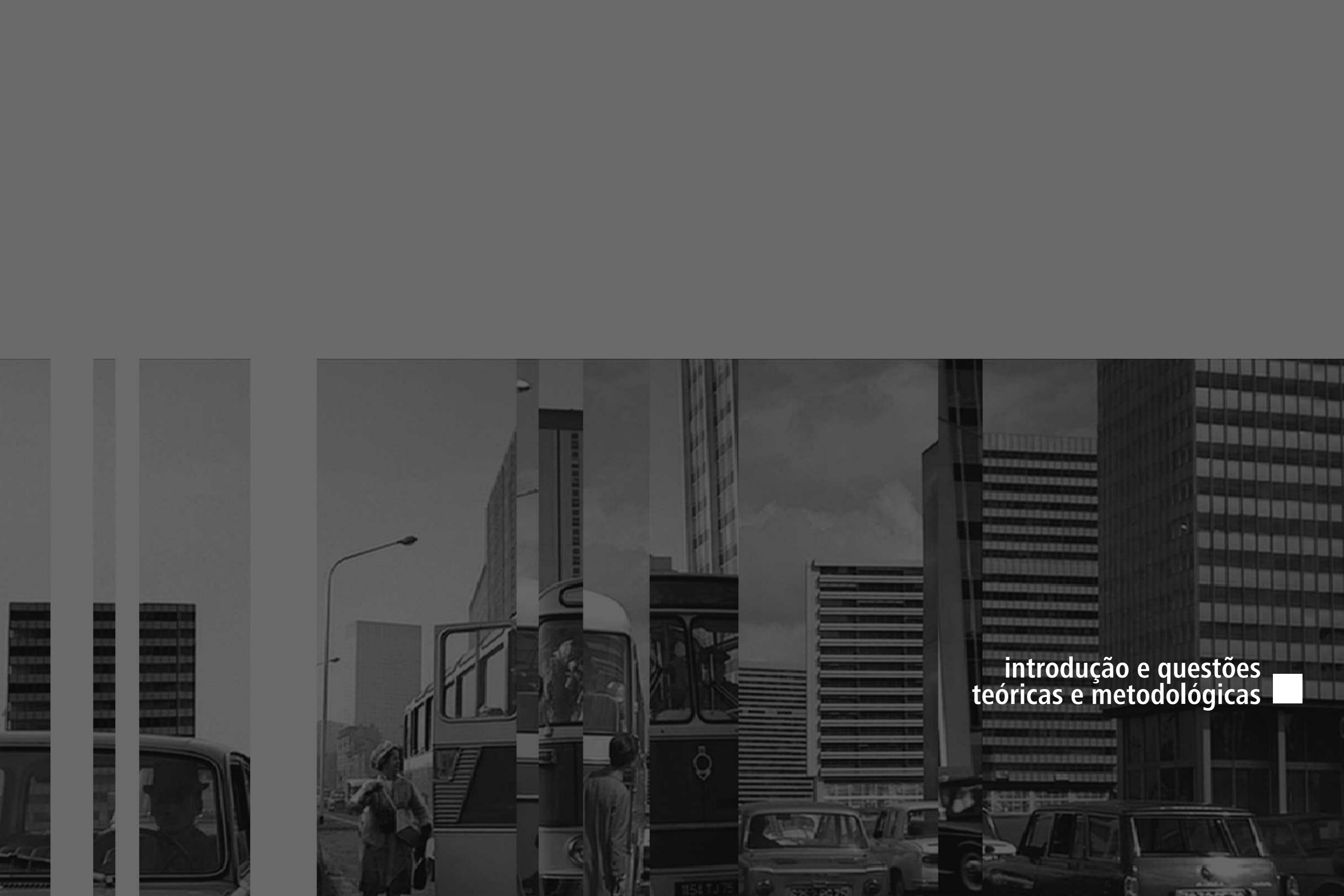
133 | [B.2] Desenlace: a celebração do triunfo do círculo

141 | **4. conclusão e considerações finais**

164 | **bibliografia**

174 | **índice de imagens**

176 | **anexos**



introdução e questões
teóricas e metodológicas



introdução A crença na existência de um intercâmbio entre cinema e arquitetura/urbanismo, aqui estendida ao modernismo, baseia-se na compreensão da linguagem cinematográfica como um produto da percepção daquele que o realiza e que incide na percepção daquele que a ele assiste e, simultaneamente, como um fato histórico. Partindo desse pressuposto, efetuou-se uma revisão de filmes considerados significativos no que se refere à visão da arquitetura e do urbanismo, uma cumplicidade que se manifesta desde o surgimento da linguagem cinematográfica e que, como foi dito, faz com que melhor se compreenda o ambiente em que vive uma coletividade.

O interesse pela arquitetura e urbanismo modernos, adicionado à busca de uma obra cinematográfica consistente, dotada de um estilo claro e voltada à discussão desse binômio, fez com que esta dissertação convergisse para um único filme: *Playtime*, do diretor francês Jacques Tati.

O exame de alguns filmes de Tati leva-nos a perceber uma narrativa cíclica na qual ecoa certa preocupação de nossa época: a denúncia da uniformização dos modos de vida e das arquiteturas, satirizando a americanização da linguagem e evidenciando a marginalização da natureza e do ser humano. Em termos estéticos, o cineasta aborda o desaparecimento da palavra e do herói, recusa a narrativa clássica e propõe a democratização do cômico, suscetível de surgir em qualquer instante, qualquer que seja o espaço e o personagem.

A análise pormenorizada de *Playtime*, precedida pela apresentação sumária de outras obras cinematográficas, irá permitir que se vislumbre o modo peculiar com que Tati questiona a visão atraente exercida pela arquitetura do alto modernismo, aceita em diversos países europeus, e a influência da nova organização urbana nos comportamentos sociais, com a crise em que ela submergiu.

Playtime leva-nos a pensar: qual o papel da arquitetura moderna na construção de uma nova realidade? De que maneira ela se associa a uma realidade otimista ou pessimista?

Segundo essa ordem de ideias, pretendemos nos incorporar dentro de uma perspectiva segundo a qual os filmes materializam na sua representação determinadas formas de consciência e atuam numa sociedade que está em movimento contínuo.

QUESTÕES TEÓRICAS E METODOLÓGICAS

Sabe-se que a linguagem cinematográfica — os movimentos de câmera, a imagem ampliada na tela — desenvolve mecanismos de olhar que potencializam os modos de percepção da realidade social, alterando os sentidos e as sensações físicas e mentais do espectador.

Tomamos como premissas de nossa investigação algumas considerações teóricas e metodológicas, no sentido da compreensão do cinema como um dispositivo que colabora para a percepção de seus espectadores e, simultaneamente, atua como documento histórico.

Importante destacar as reflexões de Walter Benjamin em *A arte na era da sua reprodutibilidade técnica*, que concebe a linguagem cinematográfica como um elemento que atua na percepção humana ao dizer que:

“O filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana. Fazer do gigantesco aparelho técnico do nosso tempo o objeto das inervações humanas — é essa a tarefa histórica cuja realização dá ao cinema o seu verdadeiro sentido” [BENJAMIN, 1993 : 174].

Nesse parágrafo, Walter Benjamin enfatiza a importância do cinema na medida em que este desenvolve no homem novas formas de sensibilidade e percepção, resultando em uma visibilidade das experiências culturais da modernidade. Outro aspecto defendido por Walter Benjamin diz respeito ao cinema entendido como a melhor forma de arte para representar a metrópole.

O ponto central desse estudo de Walter Benjamin é a análise das causas e consequências da destruição da ‘aura’ que envolve as obras de arte, enquanto objetos individualizados e únicos. Com o progresso das técnicas de reprodução, principalmente do cinema, a ‘aura’, dissolvendo-se nas várias reproduções do original, destituiria a obra de arte de seu *status* de raridade. Para o autor, no momento em que a obra, como objeto de culto e para poucos, fica excluída dessa atmosfera elitista, ocorre a dissolução da ‘aura’, e ela atinge proporções efetivamente sociais.

Essas dimensões seriam resultantes da estreita relação existen-

te entre as transformações técnicas da sociedade e as modificações da percepção estética. A perda da ‘aura’ e suas consequências sociais são particularmente sensíveis no cinema, no qual a reprodução de uma obra de arte, ao permitir uma pluralidade cultural, carrega consigo a possibilidade de uma radical mudança qualitativa na relação das massas com a arte. Em outras palavras, o cinema surge como uma possibilidade de arte não pela sua ‘autenticidade’, mas devido justamente à sua possibilidade de reprodução; ou seja, aquilo que era único, feito por um artista único, em uma época única, e somente possível de ser observada em um único local (salas de concerto, museus etc.), pode ser sentido em diferentes lugares e épocas, ou em vários lugares ao mesmo tempo em contextos e circunstâncias diferentes. A esta nova possibilidade de arte, vincula-se também um novo modo de percepção do espectador.

Em suma, a análise de Benjamin mostra que as técnicas de reprodução das obras de arte, provocando a queda da ‘aura’, promovem a liquidação do elemento tradicional da herança cultural; mas, por outro lado, esse processo contém um germe positivo, na medida em que possibilita outro relacionamento das massas com a arte, dotando-as de um instrumento eficaz de renovação das estruturas sociais.

Nessa linha de raciocínio, o cinema constitui-se como uma possibilidade de captar e perceber o tempo-espço descontínuo. Benjamin desenvolve uma crítica à história como uma temporalidade contínua, linear e passível de ser resgatada na íntegra. Ele ressalta a necessidade de explodir o *continuum* da história e, desse modo, considerar os instantes, as reminiscências e imagens do passado e trazer à tona os fragmentos do cotidiano vivido [BENJAMIN, 1993].

Dessa forma, a linguagem cinematográfica constitui-se como linguagem do fragmentário e dos ritmos irregulares e, apesar de suas ressalvas em relação ao progresso tecnológico, Benjamin entende que, diante do filme, o espectador trafega por novos territórios de sensibilidade estética e visual.

Pode-se conceber então a linguagem cinematográfica como especialmente favorável para narrar a descontinuidade típica da vida moderna, com esse modo de ver o filme, pois colabora decodificando as complexidades da vida urbana e recuperando vozes em silêncio.

Bruno Zevi, em *Architettura per il cinema e cinema per l'architettura* (1950), afirma que será:

“a linguagem do cinema, seja por suas características, seja pelo modo como articula espaço e tempo, a que mais se aproxima da vivência moderna do espaço arquitetônico urbano. [Afirma inclusive que,] no âmbito da crítica, a arquitetura se vale da literatura e da fotografia, porém, o cinema pode sintetizar ambas, sendo um modo diverso de expressão crítica histórica. [Segundo esse autor,] trata-se de impor em larga escala, vizinho à poesia e à literatura cinematográfica, uma crítica de arte pensada e expressa cinematograficamente” [ZEVI, 1950 : 62-63; ver anexo b].

Também, Giulio Carlo Argan, em *Lo spazio visivo della città: urbanística e cinematografo* (1969), afirma que a cultura cinematográfica está tão difundida que dificilmente se pensa uma cidade moderna sem articular imagens de natureza cinematográfica, e que devemos nos referir a elas quando:

“queremos estabelecer um significado psicológico e ecológico da cidade. Ou seja, o cinema visualiza, ao mesmo tempo, o espaço urbano em conexão a um acontecimento existencial simbólico ou sintomático da existência urbana. [...] Somente o filme enfatiza a unidade espaço-tempo como dimensão da existência, ou mais precisamente, do visual. [...] Mais do que informar sobre a forma ou sobre o espaço visível da cidade, o cinema fornece a chave da leitura do fenômeno urbano” [ARGAN, 1969 : 9-16, grifo do autor; ver anexo c].

Além desses pressupostos do cinema como instância de construção da percepção humana, cabe ressaltá-lo como documento histórico.

Para Marc Ferro, todo filme é um documento. Toda imagem é histórica, na medida em que ela é um produto do seu tempo. Para esse historiador, o resgate da historicidade das relações sociais a partir do cinema só é atingido se a análise fizer referência às intencionalidades do cineasta, ou seja, suas representações da realidade. Dentro dessa dimensão de análise, o filme pode representar contestações sociais, de modo a aflorar o latente por trás do aparente [FERRO, 1992].

Essa análise coincide com a de Carlo Ginzburg que, por sua vez, trabalha com a concepção de que sinais e pistas que fluem dos documentos devem servir de guia ao historiador que deixa essas fontes falarem por si [GINZBURG, 1990].

Torna-se importante recuperar as discussões propostas por Jacques Le Goff no célebre artigo *Documento/Monumento* (1984), no qual o autor, recuperando uma espécie de construção dos discursos da tradição sobre o monumento, lugar de reafirmação de uma memória coletiva, problematiza as relações entre história, documento e monumento, alargando o conceito de documento — gesto já iniciado desde os fundadores da *École des Annales* — e partilhando, inclusive, da ideia foucaultiana de suspeitar do monumento. Numa espécie de síntese de seu pensamento, Le Goff sentencia:

“A intervenção do historiador que escolhe o documento, extraindo-o do conjunto dos dados do passado, preferindo-o a outros, atribuindo-lhe um valor de testemunho que, pelo menos em parte, depende da sua própria posição na sociedade da sua época e da sua organização mental, insere-se numa situação inicial que é ainda menos ‘neutra’ do que a sua intervenção. O documento não é inócuo. É antes de mais nada o resultado de uma montagem, consciente ou inconsciente, da história, da época, da sociedade que o produziu, mas também das épocas sucessivas durante as quais continuou a viver, talvez esquecido, durante as quais continuou a ser manipulado, ainda que pelo silêncio. O documento é uma coisa que fica, que dura, e o testemunho, o ensinamento (para evocar a etimologia) que ele traz devem ser em primeiro lugar analisados desmistificando-lhe o seu significado aparente. O documento é monumento. Resulta do esforço das sociedades históricas para impor ao futuro — voluntária ou involuntariamente — determinada imagem de si próprias. No limite, não existe um documento-verdade. Todo o documento é mentira. Cabe ao historiador não fazer o papel de ingênuo. Os medievalistas, que tanto trabalharam para construir uma crítica — sempre útil, decerto — do falso, devem superar esta problemática porque qualquer documento é, ao mesmo tempo, verdadeiro

— incluindo, e talvez sobretudo, os falsos — e falso, porque um monumento é em primeiro lugar uma roupagem, uma aparência enganadora, uma montagem” [LE GOFF, 1984 : 94-95].

Jacques Le Goff adverte que o historiador, ao atribuir valor a um documento, extraindo-o do conjunto de dados do passado, não o faz com isenção, mas intencionalmente. O documento, por sua vez, tampouco é neutro, pois é resultado de uma montagem.

Embora consideremos a linguagem cinematográfica como um documento a ser desconstruído, não podemos esquecer os múltiplos modos de abordar os documentos, nem isolá-la do conjunto de monumentos de que faz parte [LE GOFF, 1984].

Cabe ao historiador a análise fílmica, o que, segundo afirmação de Jean Louis Leutrat, significa examinar como o sentido é produzido; mas este simples exame exige atenção, saber e precaução. *“Tal enfrentamento, portanto, não se esgota nas leituras da obra, tais como as expressas nas críticas de época e mesmo nas falas do diretor, mas sobrevive no sentido que emerge de sua estrutura.”* [LEUTRAT, 1995]. Isto porque, como nos diz Ismail Xavier, *“cada filme define um modo particular de organizar a experiência em discurso, sendo um produto de múltiplas determinações”* [XAVIER, 2007 : 15].

Seguindo estas posturas teórico-metodológicas, pode-se interpretar o conteúdo das imagens como o emissor de olhares plurais e subjetivos sobre os fragmentos da vida na modernidade.

A presente proposta de trabalho pretende fazer uma leitura de alguns aspectos das intrincadas relações entre arquitetura, urbanismo e cinema através da desconstrução da linguagem do último. Para tanto, serão analisadas as imagens no sentido de perceber seus diversos níveis de articulação. Muitas vezes o fascínio de algumas imagens nos faz esquecer que estamos tratando de escolhas e manipulações por vezes extremamente complexas e elaboradas. Analisar, portanto, significa não se deixar levar pelo poder da imagem, de modo a buscar e perceber as construções e significados compostos através de sua própria linguagem.

Partimos, portanto, das perguntas postas pela obra, no sentido de desvendar os projetos ideológicos que a obra corporifica. Como afirma Morettin, *“Se não conseguirmos identificar, através da análise fílmica, o*

discurso que a obra cinematográfica constrói sobre a sociedade na qual se insere, apontando para suas ambigüidades, incertezas e tensões, o cinema perde a sua efetiva dimensão de fonte histórica” [MORETTIN, 2007 : 64].

Os filmes, assim como outras formas de produção artística, não são percebidos como ecos ou reflexos da realidade, mas possuem uma via de mão dupla, que é a arte em relação com o seu respectivo meio social e tempo.

Cada obra emerge em uma dada época e meio e possui uma linguagem e experiências comuns com os demais grupos sociais. E, por sua vez, os grupos sociais, no momento em que leem, olham ou veem as obras de arte, delas se apropriam. A partir do momento em que se estabelece essa relação entre quem produz e quem consome, produz-se um diálogo constante sobre os significados possíveis de serem inscritos.

Cada obra de arte testemunha seu tempo e permite construir a representação que os homens fazem de seus modos de vida. As obras de arte não são puros símbolos, mas objetos necessários à vida dos grupos sociais, e constituem um meio de expressão e de comunicação dos pensamentos desses grupos [FRANCASTEL, 1990].

É pela representação que os homens entendem a si mesmos e ao seu mundo.

Num momento de necessidade de revisão do cinema, Jacques Tati se destaca como um cineasta autônomo, com sensibilidade peculiar e clara sintonia com os problemas de sua época. Isso se evidencia em seus filmes e declarações, mas de modos distintos, pois a palavra do cineasta não se projeta automaticamente nos filmes. Estes não são apenas resultado das ideias, mas sofrem inflexões provenientes das circunstâncias e abrigam conflitos nem sempre declarados.



inter-relações arquitetura e urbanismo modernos e cinema 1

inter-relações arquitetura e urbanismo modernos e cinema

Sabe-se que o cinema se tornou uma das melhores maneiras de representar a vida metropolitana, assim como o imaginário cinematográfico demonstrou uma potência inesperada na remodelação desta mesma vida por meio de novos hábitos e comportamentos.

Antes do cinema, a imagem das cidades dependia de narrativas literárias, da imprensa escrita e da progressiva difusão de gravuras e fotografias. A partir dos primeiros filmes, a interconexão com o mundo se deu de forma distinta. Devido ao forte impacto visual dos filmes mudos, os espectadores foram capazes de imaginar e compreender melhor a vida na cidade.

Por isso, é importante apontar a trajetória do documentário e da ficção, numa seleção mínima de filmes, todos associados à representação do contexto arquitetônico e urbano, uma vez que eles permitiram mostrar tanto as suas contradições como, ao mesmo tempo, disfarçá-las através da exposição das novas condições ambientais de vida.

1.1. O DOCUMENTÁRIO E A FICÇÃO COMO PRODUTOS CINEMATOGRAFICOS — A PREDILEÇÃO DOS MODERNOS PELO DOCUMENTÁRIO E PELA COMÉDIA BURLESCA

Quando surgiu no fim do século XIX, tanto na Europa como nos Estados Unidos, o cinema foi marcado pela emergência de novas técnicas e invenções no interior de um processo industrial.

O súbito aumento da população urbana, a intensificação da atividade comercial, a proliferação de sinais e a nova densidade e complexidade do trânsito nas ruas tornaram a cidade um ambiente muito mais abarrotado, caótico e estimulante do que jamais havia sido no passado. No interior dessa agitação, o cinema foi uma novidade dentre tantas outras, fazendo parte do conjunto de espetáculos dentro de uma proposta de mostrar algo novo a espectadores em busca de atrações. Sua crescente popularidade e difusão nas grandes cidades e sua penetração em locais distantes dos centros produtores trouxeram alterações na relação produção–consumo.

O desenvolvimento do cinema como espetáculo dirigido para as



Figura 1.1: *La Sortie des usines Lumière*
(Saída dos operários da Fábrica),
Auguste e Louis Lumière, 1895

grandes massas estabeleceu algumas condições e favoreceu certas características nos filmes. Estes eram construídos tomando como base espetáculos populares de entretenimento e diversão, vindo a coexistir e, muitas vezes, substituir atrações mais antigas como o circo, certas formas de teatro e show de variedades.

O cinema, ao superar os espetáculos congêneres, tornou-se crescentemente diversificado até que, no período que antecede a 1ª Guerra Mundial, desenvolveu mais decisivamente seu caráter industrial. A partir daí, a posse de capitais, o domínio de condições tecnológicas e de distribuição, ao lado de uma crescente organização dos centros produtores, levaram à estratificação de um mercado internacional caracterizado por um centro exportador e uma periferia importadora. Alguns países europeus como Alemanha, Itália e França, liderados pelo último, tornaram-se centros produtores. Nos Estados Unidos, já no início do século XX, desenvolveu-se a indústria cinematográfica.

Dentro dessa evolução geral, o produto cinematográfico sofreu transformações. De um lado, uma tradição ficcional se consolidou em oposição ao ‘filme natural’, identificada pelas formas de representação como truques de prestidigitador, shows, *gags* e *sketches* de um teatro popular, ou pela encenação de narrações tradicionais. De outro, ocorre a ampliação do recurso de documentação, através do registro de ambientes naturais, de curiosidades locais na visualização de regiões distantes e de acontecimentos históricos [SINGER, 2001] [XAVIER, 1978].

Semelhante aos veículos modernos, o cinema toma a atitude de trazer ao alcance da visão o que está distante, ou de fixar o que está próximo, consolidando uma imagem que se transporta no tempo e no espaço.

A busca pela representação objetiva por meio da câmera dependia do convencimento desta para captar a realidade tal qual se apresentava. Tais filmes eram atraentes não por suas histórias, mas pelas imagens de instâncias comuns da vida cotidiana no contexto natural das cidades.

Os gestos humanos e a agitação das cidades, captados fortuitamente pela câmera dos filmes dos irmãos Lumière, estabeleceram as visões urbanas originais da época. Apesar de os eventos cotidianos estarem parcialmente refletidos nos filmes, não houve intenções de retratar a atmosfera caótica da cidade [BARBER, 2002].

Tal projeção da vida urbana apontava apenas uma relação superficial dos indivíduos metropolitanos. Mas, como Walter Benjamin aponta, a busca de lugares ocultos, fora dos âmbitos fotogênicos da cidade, deveria ser o objetivo comum do criador cinematográfico e do *flanêur* [BENJAMIN, 1993].

Os filmes narrativos continuaram a projetar as áreas urbanas como cenários de fundo, inclusive depois dos primeiros documentários. Na representação desses cenários, não houve a preocupação de retratar os complexos motivos urbanos da vida moderna e as condições de vida.

O período da guerra foi o momento de consolidação do cinema americano, através de Griffith e da ascensão de Chaplin junto ao público e à crítica europeia; coincidiu com o período do cinema russo e o da tomada de consciência dos franceses em relação à sua situação no contexto internacional modificada pela guerra.

Dentro de um contexto já complexo para admitir a identificação de gêneros e tendências nacionais, havia as atualidades, os documentários ‘antropológicos’, as reconstituições históricas, os seriados, as superproduções, os melodramas e as comédias [XAVIER, 1978].

Na Europa, desenvolveu-se, com maior intensidade nos anos 1920, uma complexa interação entre dois fenômenos, o cinema e as vanguardas artístico-literárias que se relacionaram com formas, finalidades e resultados profundamente diferentes.

O cinema, em seus vários aspectos de dispositivo técnico-científico, de indústria cultural, de novo instrumento de comunicação, constituía por si só um fenômeno profundamente inovador ou até revolucionário, justamente em relação ao plano tradicional das artes. Tudo isso foi bem entendido por Benjamin, que estabeleceu uma profunda ligação entre o novo estatuto da arte “*na época de sua reprodutibilidade técnica*” e o desenvolvimento de um possível uso revolucionário [BENJAMIN, 1936].

Diante do uso inovador do cinema, as vanguardas históricas voltaram o olhar na sua direção. Daí tiraram muitas vezes indicações para o questionamento radical dos valores estéticos tradicionais, conforme propôs o futurismo, e para o trabalho ‘destrutivo’ em relação à cultura burguesa, como ocorreu no dadaísmo. Em outros casos, o cinema se tornou o ponto de referência ou um campo de experiência para a elabo-



Figura 1.2: *Rien que les heures*, (Apenas as horas), Alberto Cavalcanti, 1926



Figura 1.3: *Berlin: Die Sinfonie einer Großstadt* (Berlim: Sinfonia de uma metrópole), Walter Ruttmann, 1927

ração de uma nova estética e para a atribuição de novas funções à linguagem artística, como o que aconteceu, ainda que em formas diversas, no surrealismo e na vanguarda soviética.

No âmbito da interação entre cinema e vanguardas, podem caber fenômenos muito diferentes. Artistas de vanguarda, como Viking Eggeling e Hans Richter, anteciparam ou concretamente experimentaram o emprego do cinema, dando a ele uma dimensão dinâmica, rítmica e plástica. Suas pesquisas sobre formas abstratas ficaram de fora ou na fronteira da instituição cinematográfica. Há também o caso de cineastas que se inspiraram nas elaborações formais e temáticas das vanguardas artístico-literárias para a realização de seus filmes, como aconteceu com o cinema alemão, que constituiu um importante polo de expansão e difusão do que o expressionismo tinha elaborado no campo literário, pictórico e teatral.

Entre os vanguardistas ou não, alguns demonstravam interesse em representar o urbano. Nessa linha cabe destacar o filme *Rien que les Heures* (Apenas as horas, 1926), do brasileiro Alberto Cavalcanti, atuante no cinema francês e inglês. Inovador, transformou a cidade de Paris na verdadeira personagem desse filme em parte documental, em parte ficcional. Outro aspecto importante é que a obra prenuncia, por exemplo, as sinfonias urbanas de Walter Ruttmann e Dziga Vertov.

Em *Berlin: Die Sinfonie einer Großstadt* (Berlim: Sinfonia de uma Metrópole, Walter Ruttmann, 1927), filme visionário, é também marco do cinema de vanguarda documentarista. O diretor, influenciado pelos pioneiros do cinema abstrato alemão dos anos 1920, que tinha como pensadores Eisenstein e Dziga Vertov, realizou uma obra repleta de imagens de impacto, estruturada numa montagem arrojada. O filme é um registro realista de Berlim dos anos 1920, da aurora ao anoitecer, sobre a movimentação urbana, a cultura, o lazer, os trabalhadores e suas máquinas.

Kracauer acentuou o caráter superficial de Walter Ruttmann em *Berlin: Die Sinfonie einer Großstadt*:

“por ter adotado um método superficial baseado nas qualidades formais dos objetos em vez dos seus significados. [...] Sua inclinação pela montagem rítmica revela que na realidade tende a

evitar qualquer comentário crítico da realidade sobre a qual se defronta” [KRACAUER, 1988 : 215, 218].

Apesar da visão caótica das cidades no cinema, não há qualquer crítica quanto às mudanças sócio-culturais ou problemas habitacionais.

Devido à crise da sociedade burguesa e dos aspectos negativos da vida urbana, intelectuais e artistas em prol da justiça social direcionaram o olhar às caóticas metrópoles da época [WEIHSMANN, 1997]. Essa atmosfera foi representada por alguns cineastas como um pesadelo, e, por outros de vanguarda, como um potencial para fins revolucionários.

A postura muitas vezes é contraditória, conforme Frampton assinala:

“durante o século e meio passado a cultura vanguardista tem assumido diversos papéis, em alguns momentos facilitando o processo de modernização e atuando portanto de uma forma progressista e liberal; em outras, opondo-se virulentamente ao positivismo da cultura burguesa” [FRAMPTON, 1998 : 18].

A modernização, avaliada ocasionalmente como um meio para liberar as pessoas, também é criticada como um obstáculo para a liberdade, devido ao seu poder para neutralizar as adversidades [FRAMPTON, 1998].

Mas o que queremos destacar é que foi através da correlação de uma imagem que se transporta no tempo e no espaço que o cinema documental se aproxima dos meios intelectuais e literários da modernidade. E é também por ela que uma das modalidades ficcionais do cinema passa a constituir a preferência dos intelectuais modernos: a comédia burlesca, que com sua agitação, correria, perseguições e efeitos surpresa será objeto de elogio aliado à condenação ao ‘teatro filmado’ [XAVIER, 1978].

Como exemplos de comédia, citamos o filme *One week* (Uma semana, 1920), de Buster Keaton e Edward F. Cline e *The High Sign* (Melhor que a encomenda, Keaton e Cline, 1921). O humor nos filmes de Buster Keaton se fazia basicamente através das chamadas *gags*: corridas, quedas, fugas. Sua comédia se baseia num personagem impassível, que mantém as mesmas feições diante dos fatos ocorridos. Em *One week*, ironiza a modernização ao tratar do tema de uma casa do tipo ‘faça você mesmo’,



Figura 1.4: *One week* (Uma semana), Buster Keaton e Edward F. Cline, 1920

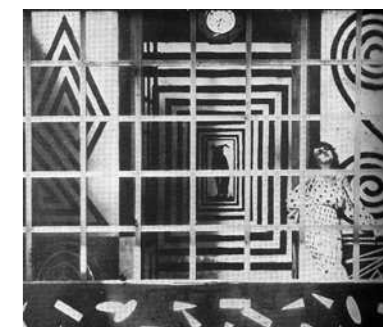
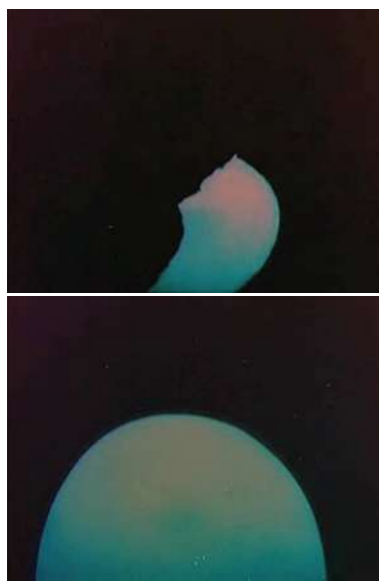


Figura 1.5: *Perfido Incanto* (Pérfido Encanto), Anton G. Bragaglia, 1916



Figuras 1.6 | 1.7: *Opus I*, Walter Ruttmann, 1922



Figuras 1.8 | 1.9: *Ballet Mécanique*, Léger e Murphy, 1924

no qual um casal ganha uma casa pré-fabricada de presente e todo tipo de confusão acontece.

Ambos, documentário e comédia, apresentavam o culto à velocidade e ao primitivismo, próprios do mundo moderno. Neles, esse culto encampava a convivência contraditória do elogio à civilização burguesa representada na técnica e também da sua negação, na medida em que ela mascara relações humanas e sociais. As correntes que denunciaram esse mascaramento estavam presas aos interesses burgueses que mercantilizavam os objetos. Essa denúncia é fundamental para entender a posição de certos grupos burgueses e intelectuais que, em nome de valores estéticos tradicionais, decidem ignorar o divertimento popular por considerá-lo 'vulgar'. Por outro lado, houve, num primeiro momento, como já foi dito, uma reação vinda de outro grupo de intelectuais que, sintonizado com o mundo moderno e a técnica, apresentou uma defesa sistemática do cinema como arte, aliada a uma definição e destino especulativos.

1.2. OS MÚLTIPLOS GÊNEROS E TENDÊNCIAS DO PRODUTO CINEMATOGRAFICO A PARTIR DAS GUERRAS MUNDIAIS: A INTERAÇÃO ENTRE OS MOVIMENTOS DE ARTE MODERNA E CINEMA

O dinamismo causado pelo movimento da câmera no espaço e no potencial estético dos efeitos e técnicas de montagem permitiu que artistas e arquitetos prestassem mais atenção ao cinema. Os artistas vanguardistas buscavam modos mais sofisticados de expressão visual utilizando o espaço, o movimento e a luz.

Segundo Kule, Hans Richter, em *A History of Avantgarde*, avalia a situação geral do pós-guerra na Europa que permitiu o desenvolvimento dos filmes de vanguarda. Para este autor, a intranquilidade política e econômica, a oposição contra a rotina fílmica convencional, o clima artístico da Europa e a influência da nova tecnologia e de uma nova arte relacionada com o público foram as principais razões desse movimento artístico independente na cinematografia [KULE, 2003].

Donald Albrecht assinala que os futuristas, nos seus manifestos na Itália, desprezaram o realismo fotográfico, enquanto promoviam filmes abstratos compostos de velocidade, violência e cacofonia, como reflexos do espírito da era moderna. Para os artistas futuristas, que estabeleceram

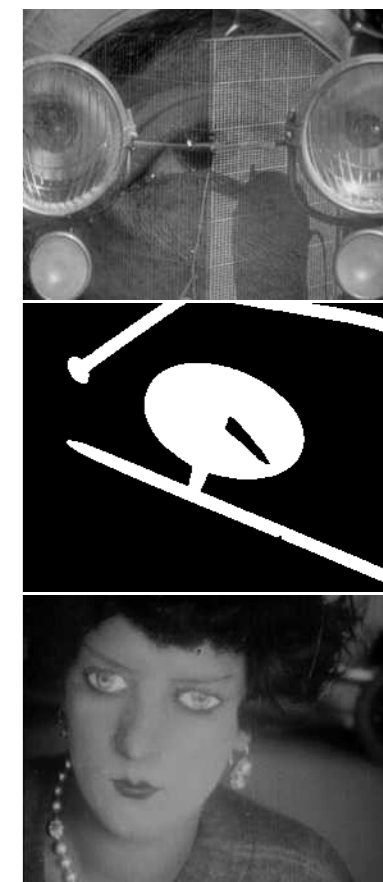
o mito da época em termos de velocidade, dinamismo e temporalidade, o cinema era uma forma artística que podia inspirá-los em seus desenhos, além de enriquecê-los no âmbito experimental para obter seus próprios meios de expressão. Em 1916, Anton Giulio Bragaglia fez *Perfido Incanto* e *Il mio Cavadere*, enquanto que na mesma época foi escrito *Manifesto of Futurist Cinema* e foi realizado *Vita Futurista* [TISDAL, 1996]. As inovações técnicas recomendadas no manifesto foram utilizadas posteriormente nos filmes abstratos como *Opus I* (Hans Richter e Walter Ruttmann, 1922) e em animações de objetos como *Ballet Mécanique* (Léger e Murphy, 1924) e *Emak Bakia* (Man Ray, 1926) [TISDAL, 1996], [VILA, 1997].

Donald Albrecht acresce que a indústria italiana de filmes teria inicialmente desprezado tais experimentos futuristas, porém, a partir de 1930, reconsiderou essa posição e chegou até a adotar a influência abstrato-geométrica em seus sets [ALBRECHT, 2000].

Opus I é um raro curta experimental com imagens abstratas em que o diretor desenha e coloriza a própria película. Formas geométricas se movimentavam seguindo a partitura ou efeitos sonoros de uma música de Max Butting que acompanhava seus filmes ao vivo. Antes de cultivar o filme abstrato, Ruttmann foi pintor dadaísta.

O filme *Ballet mécanique*, de Fernand Léger e do produtor americano Dudley Murphy, reúne o par homem/máquina em um movimento mecânico, criando um baile automático baseado nas relações métricas que constituem o ritmo.

Man Ray, pseudônimo de Emmanuel Radnitsky, realizou um cinema experimental surrealista nas décadas de 1920 e 1930, como por exemplo no filme de 1926, *Emak Bakia* (título em basco que significa 'Deixe-me em paz'). O artista buscava um cinema além do visível, o que é representado pela inserção aqui e ali de imagens de um olho humano em fusão com os faróis de um carro e olhos bem abertos pintados sobre as pálpebras dos olhos fechados de uma mulher. Além dessas inserções, o filme inclui formas abstratas e outras semiabstratas que seguem os movimentos da luz. Man Ray utilizou alfinetes, tachinhas e sal sobre a película virgem, desafiando toda estética tradicional. Marcel Duchamp¹ trabalhou com Man Ray em projetos fotográficos, exposições artísticas e filmes.



Figuras 1.10 | 1.11 | 1.12: *Emak Bakia*, de Man Ray, 1926

1. Marcel Duchamp, precursor da arte conceitual, é responsável pelo conceito de *readymade*, que consiste em trazer, para o campo das artes, um elemento da vida cotidiana *a priori* não reconhecido como artístico.



Figuras 1.13 | 1.14: *Un chien andalou* (Um cão andaluz), Luis Buñuel e Salvador Dalí, 1929



Figura 1.15: *Der Golem* (O Golem), Paul Vegener, 1920

Na França, durante o início da década de 1920, ocorreu a interação de cineastas surrealistas e vanguardistas que resultou em trabalhos conjuntos de poetas, pintores, arquitetos, músicos e cineastas. Segundo Buñuel, as estreias eram apresentadas a pequenos grupos de artistas vanguardistas em seus locais de encontro, teatros como *Ursulines Studios* e *Studio 28*.

Un chien andalou (*Um cão andaluz*), lançado em 1929 na França, com direção de Luis Buñuel em parceria com o pintor surrealista Salvador Dalí, na época do ápice das vanguardas europeias, é considerado o mais importante filme experimental surrealista. Seu contexto poético utiliza a lógica dos sonhos, baseado em conceitos de psicanálise de Freud como o subconsciente e as fantasias. Suas imagens desconexas e perturbadoras parecem ter sido retiradas diretamente do inconsciente e prescindir de qualquer traço de explicação racional. Um dos diretores, Buñuel, direcionou o cinema para o sensível. Para ele, a realidade contém a surrealidade e vice-versa, e sua câmera é o “*olho no estado selvagem*”.

No entanto, esses filmes que reuniam artistas de vanguarda representam uma exceção na cultura cinematográfica então predominante.

Na Rússia, as vanguardas revolucionárias, sob a influência das teorias futurista e construtivista, em busca de uma forma moderna de arte, desenvolveram esforços experimentais de expressão visual [KULE, 2005].

Nos filmes vanguardistas alemães, a câmera adquire dimensão de protagonista no texto, no sentido que indica Metz (1979): “*O ângulo estranho, precisamente porque é estranho, nos leva a sentir melhor o que simplesmente, na sua ausência, já tínhamos esquecido um pouco: nossa identificação com a câmera.*”

Os cenários e objetos têm também um papel especialmente importante como metáforas das situações e caráter dos personagens, principalmente no espaço fílmico expressionista. Nesse espaço utilizam-se, em geral, a arquitetura gótica deformada, laboratórios de atmosfera inquietante, corredores largos e escuros, escadas como significantes psíquicos e ruas noturnas ameaçadoras.

No início do século XX, na Alemanha, o expressionismo estava presente em diversas formas de arte como a pintura, a música e a arquitetura. Consequentemente, influenciou os cineastas na sua forma de expressar ideias e emoções.

Um dos exemplos expressionistas é o filme *Der Golem* (*O Golem*, Paul Vegener, 1920), que adequa perfeitamente o habitat arquitetônico e os habitantes no que se refere à forma expressiva, segundo Lotte Eisner. Como sistema compositivo, o diretor emprega uma metáfora conhecida como ‘fachada-rostos’, baseada no antropomorfismo da arquitetura e no caráter expressivo das fachadas das casas em relação aos seus moradores [EISNER, 2002].

No filme *Metropolis* (*Metrópolis*, Fritz Lang, 1927), há a utilização metafórica dos cenários que propõe uma dualidade espacial, claramente representada pela oposição entre o lugar da classe que está no poder, funcional e sofisticado, e o espaço subterrâneo onde o trabalhador vive em função apenas do trabalho, representado como um lugar opressor, ora rodeado de máquinas, ora ambientado de formas retilíneas. O tema do filme vai ao encontro de algumas discussões arquitetônicas da época, como a que considerava o arranha-céu alemão como símbolo de pujança, espécie de ‘coroa da cidade’, ao redor do qual se organizaria toda a moderna metrópole alemã [SUPPIA, 2002].

Conforme afirma Dietrich Neumann, “*as silhuetas das cidades do futuro, que os arquitetos da época discutiam, deveriam ser dominadas não por torres de igrejas, mas por modernos ‘templos de trabalho’: os arranha-céus*” [NEUMANN, 1999].

De acordo com Vidler, a arquitetura de um filme atua desde o início do século como um laboratório do mundo construído, ou seja, da arquitetura e da cidade. Existem exemplos desta experiência em todos os gêneros de filmes o que inclui *Das Kabinett des Doktor Caligari* (*O Gabinete do Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920) e *Metropolis* [VIDLER, 1999].

Segundo Kracauer, o estilo expressionista adotado em *Das Kabinett des Doktor Caligari* tornou-se uma projeção externa de eventos psicológicos ocorridos na Alemanha do período entreguerras. Na medida em que estabelecia uma ligação do filme com a estrutura da sociedade, foi um dos filmes mais discutidos da época e serviu de modelo para tentativas artísticas [KRACAUER, 1988].

Outra visão da cidade moderna pode ser encontrada em *The crowd* (*A Turba*, King Vidor, 1929). Numa crítica à enorme competição no mercado de trabalho, o filme destaca-se pelo modo como o dire-



Figuras 1.16 | 1.17 : *Metropolis* (*Metrópolis*), Fritz Lang, 1927



Figura 1.18: *The crowd* (*A Turba*), King Vidor, 1929



Figuras 1.19 | 1.20 | 1.21: *The Man with the Movie Camera* (O homem com auma câmara), Dziga Vertov, 1929

2. Dziga Vertov era o pseudônimo de Denis Arkadievich Kaufman.

tor americano Vidor dispõe as imagens em seu filme. As janelas dos arranha-céus transformam-se em múltiplas fileiras de mesas, revelando o simétrico e frio interior daqueles edifícios. O *close* dos protagonistas durante um passeio de bonde contrasta com os milhares de pedestres sem rosto que lotam as ruas da cidade. O néon de um parque de diversões emoldura os personagens em uma das raras cenas felizes da obra. A imagem de um cemitério, com as lápides distribuídas de forma análoga a um jogo de dominó, antecede uma sequência com homens formando filas de desempregados. Há ainda o plano final, quando a câmera passeia por cima de uma infinita plateia que assiste a um espetáculo circense.

Desde o início do século xx, ocorreram tentativas radicais para desenhar os entornos arquitetônicos de acordo com uma expressão espacial e visual considerando o movimento, o que levou os arquitetos modernos a se reunirem com os cineastas com propósitos similares. Os arquitetos, através de desenhos ou de montagens filmicas, envolveram-se profundamente na produção cinematográfica e, por sua vez, os cineastas estavam em sintonia com as inovações estéticas e novas formas de experimentação do espaço.

Le Corbusier, ao converter a casa em uma “*máquina para olhar o mundo*”, faz com que a maneira moderna de ver se torne irrestrita. Assim, a arquitetura moderna liberava o olhar de um referencial fixo, imprimindo movimento à visão. Estímulos e imagens, que mudam permanentemente, tendem a criar um efeito similar ao do cinema de Vertov, que multiplica infinitamente os pontos de vista [COLOMINA, 1996 : 6-11].

Em *The Man with the Movie Camera* (O homem com uma câmera, Dziga Vertov², 1929), o objetivo não era representar a realidade, mas as imagens de uma vida urbana influenciada pelo dinamismo e mecanização da cidade industrializada com fins de revolução. Vertov utilizou a câmera como um espelho para refletir o mundo de diferentes pontos de vista, introduzindo a surpresa do novo, de forma que os espectadores pudessem ver e criticar detalhes que não se distinguiam na realidade.

Para Colomina, o ponto de vista do cinema convencional é neutro, porquanto naturalizado, e se converte no que o olho vê realmente, mas o que ocorre nesse filme de Vertov é uma reversão do olhar e do ponto de vista.

“O ponto de vista do sujeito vem depois do olhar, obrigando o espectador a dar-se conta que o que vê é uma construção [...] Não é por acaso que Vertov escolhe a cidade. Seu cinema deixa claro que o novo espaço da cidade não está definido pelas tecnologias de representação; essas tecnologias também são transformadas pela cidade” [COLOMINA, 1996 : 13].

Serguei Eisenstein³ assinalou que a montagem através da combinação rítmica tinha atributos similares aos do cinema e aos do desenho da arquitetura moderna, em termos de uma estrutura composta por muitos padrões organizados no tempo e no espaço [VIDLER, 1999]

As imagens que fluíam melodicamente frente aos olhos estáticos das audiências se convertiam num meio que permitia aos espectadores compreenderem os sucessos da paisagem urbana através de sua participação visual e mental.

1.3. CINEMA E ARQUITETURA/ URBANISMO MODERNOS

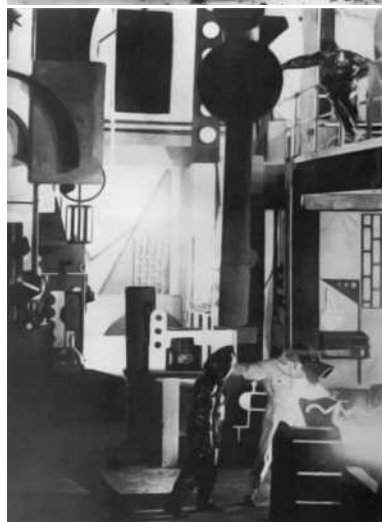
O poder do cinema na construção do olhar moderno foi sem dúvida considerado pelos arquitetos, fato esse que levou à interação entre cinema e arquitetura e urbanismo modernos e sua respectiva expansão mútua. Posteriormente, Giedion reconhece que o filme possui um potencial para explorar um novo caminho, base da estética modernista arquitetural, e caracterizado pela visão de espaço e tempo futuros [VIDLER, 1999].

Segundo Giedion, só o cinema poderia tornar inteligível a arquitetura moderna, sendo assim a melhor maneira de apresentá-la ao público. Com o êxito do cinema em alcançar grandes audiências, e também com os trabalhos experimentais de expressão de ideias inovadoras, os arquitetos perceberam que podiam usar o cinema para propósitos propagandísticos e para expor suas teorias. Tanto os arquitetos modernos — que se encontraram em La Sarraz para fundar o Congresso Internacional de Arquitetura Moderna (CIAM) em 1928 — como os cineastas vanguardistas — que se encontraram no mesmo lugar para fundar sua entidade de classe, o CICI — estavam em busca das mesmas tendências avançadas [JANSER, 1997].



Figura 1.22: *Die Frankfurter Küche*, Margarete Schütte-Lihotszky, 1926

3. Referente ao assunto, S. Eisenstein relaciona o cinema e a arquitetura desde uma concepção musical quando diz: “Minhas experiências como arquiteto-projetista e como cenógrafo teatral não foram muito prolongadas, mas duraram o suficiente como para captar um rasgo —importantíssimo— do processo de ‘criação’ das construções em volume-espaço. Não em vão se qualifica a arquitetura de ‘música congelada’ (‘gefrorene musik’, Goethe). Na base da composição de seus conjuntos, na base de harmonia da acumulação de suas massas, no devir de sua melodia, modulações futuras de suas formas, no latido de seus fragmentos rítmicos que harmonizam o cinzelado de seus conjuntos, há a mesma classe de ‘dança’ que constitui a base da criação das obras musicais, pictóricas ou da montagem cinematográfica” apud [VILA, 1997 : 14].



Figuras 1.23 | 1.24 | 1.25: *L'Inhumaine*, Marcel L'Herbier, 1924

4. Em *L'Architecture d'Aujourd'hui*, documentário vanguardista escrito por Le Corbusier e dirigido por Pierre Chenal, expõe-se a teoria da arquitetura moderna através de dois projetos de Le Corbusier: Villa Stein e Villa Savoye. A sequência de abertura declara que o movimento é o tema principal da nova arquitetura por estabelecer uma conexão implícita entre esta e as duas maiores descobertas na área de transportes. A seguir, surge a cena de um automóvel com um intertítulo “*a machine for driving*” (“uma máquina para dirigir”)

La Sarraz foi o encontro crucial para os arquitetos vanguardistas, assim como para os cineastas. Em 1930, os encontros dos dois movimentos vanguardistas foram mantidos em Bruxelas e o programa filmico organizado por CICI foi uma parte oficial das atividades do CIAM, apesar de não planejarem outros debates sobre a interrelação entre os dois meios [JANSER, 1997].

O crescente interesse pela importância do cinema fez com que os arquitetos modernos, inclusive Le Corbusier, expressassem suas ideias através de documentários⁴. As obras da arquitetura moderna foram captadas durante a sua construção ou já finalizadas, em filmes encomendados por clientes institucionais ou privados, cujos edifícios eram desenhados por arquitetos modernos.

1.3.1. CINEMA E O MODO DE VIDA MODERNO | *Die Frankfurter Küche*, 1926, foi um filme realizado para divulgar o planejamento de cozinhas desenhadas por Margarete Schütte-Lihotsky.

Inicialmente, os desenhos modernos foram utilizados pelo cinema segundo uma ótica otimista de promoção de novas condições de vida, como no caso do filme *L'Inhumaine* (Marcel Herbie, 1924), em que a imagem do luxo e do mundano apresenta-se associado à arquitetura moderna [ALBRECHT, 2000].

Cada cenário desse filme foi realizado por Diretores de Arte diferentes: conforme as figuras ao lado, a partir de cima, os responsáveis foram, no primeiro, Claude Autant-Lara e Alberto Cavalcanti; no do meio, foi Robert Mallet Stevens; e no último, foi Fernand Léger [ALBRECHT, 2000 : 46-49].

1.3.2. CRÍTICA À VIDA MODERNA | *À Nous La Liberté* (*À Nós a Liberdade*, René Clair, 1931), inaugurou uma outra aproximação ao modernismo passando a ver os desenhos modernos como destrutivos e ameaçadores. De acordo com Albrecht em *Designing Dreams; Modern Architecture in the Movies*:

“Embora ao longo das décadas de 1920 e 1930 as conotações fossem tipicamente positivas, ainda que não igualitárias, em *À nous la liberté* elas se tornaram negativas e ameaçadoras. A indústria racionalmente organizada é comparada a uma prisão, da qual os dois protagonistas escapam no início do filme” [ALBRECHT, 2000 : 59].

Posteriormente, a crítica à modernização no cinema foi desenvolvida em algumas ficções como: *Modern Times* (*Tempos Modernos*, Charles Chaplin, 1936)⁵, *The apartment* (*Se meu apartamento falasse*, Billy Wilder, 1960), *Mon Oncle* (*Meu Tio*, Jacques Tati, 1958) e *Playtime*.

Enquanto os impactos das inovações tecnológicas eram interpretados ironicamente nesses filmes, as mudanças nas estruturas sociais e culturais eram representadas através de narrativas e imagens.

Uma comédia no estilo clássico norte-americano é *The apartment*, de Billy Wilder, cuja história passa-se em Nova York, embora pudesse acontecer em qualquer cidade do mundo. Nela, o diretor demonstra sua ligação com a cidade através da representação de personagens comuns que repentinamente tornam-se heróis ao ajudar os vizinhos. O diretor incorpora o ritmo da cidade no filme e faz uma crítica ao capitalismo empresarial e aos funcionários sem escrúpulos para obter sucesso. Nesse filme, apesar da ironia e da recuperação de um sentimento perdido ao tratar do tema, a relação do espectador com a câmera não é de proximidade, mas de distanciamento.

A modernidade e o confronto com a sociedade mecanizada e despersonalizada podem ser vistos nos filmes de Jacques Tati.

Em *Mon Oncle* o cineasta faz uma crítica irônica à casa máquina-de-morar, colocada como traço distintivo no consumo da modernidade arquitetônica, ainda alvo de preconceitos, mas já presente na vida do cidadão comum. Os tempos mudaram e a modernização se faz inexorável. A casa moderna racional não cessa de mostrar irracionalidades; não massacra os personagens, mas estes são incapazes de lidar com as novidades tecnológicas. No espaço contínuo, tudo se intercomunica mas nem tudo funciona como originalmente proposto, daí a comicidade tanto dos personagens quanto da arquitetura.

No filme *Mon Oncle*, Jacques Tati expressa as divergências entre dois tempos, o antigo e o moderno, representados pela configuração de espaços antagônicos. Mais que mero *décor*, a arquitetura é também personagem.

Em *Playtime*, objeto de nosso estudo, a comicidade é direcionada à uniformização cultural pelo consumismo e pela burocracia tecnocrata. A crítica de Tati à assepsia e à pretensão elitista da arquitetura moderna e de seus consumidores enfatiza algumas críticas contemporâneas, como a crítica aos excessos do urbanismo racional funcionalista.



Figura 1.26: *À nous la liberté* (*A nós a liberdade*), René Clair, 1931



Figuras 1.27 | 1.28: *Modern Times* (*Tempos Modernos*), Charles Chaplin, 1936

e, imediatamente depois, a cena de um avião com o correspondente “*a machine for flying*” (“uma máquina para voar”) e finalmente a cena da Villa Savoye: “*a machine for living*” (“uma máquina para morar”) [ALBRECHT, 2000 : 14-15]

5. Segundo David E. Neves ao referir-se ao filme *Mon Oncle*, existe um paralelo entre Tati e Chaplin. Suas sátiras visam ao estado atual da humanidade, qual seja, prostrada sob a onda avassaladora do progresso [NEVES, 2004].



Como exemplo mais recente, podemos citar um filme de Godfrey Reggio que critica a modernização de modo contundente. *Koyaanisqatsi* (*Uma Vida Fora do Equilíbrio*, 1982), é um documentário sobre a vida de uma cidade moderna que está fora do seu eixo natural, cada vez mais acelerada sob a influência da tecnologia. O filme de Reggio, mostra a cidade tecnologicamente acelerada, onde permanecem motivos semelhantes aos de Tati: embarques em aeroportos, tráfego de carros, clichês de publicidade e da mídia, a arquitetura do Estilo Internacional revigorada e de segunda mão, a oposição entre natureza e artifício e a desarmonia da vida urbana em função de um 'esquecimento' ou 'apagamento' do outro 'natural' que a constitui.



Figura 1.31: *The apartment* (*Se meu apartamento falasse*), Billy Wilder, 1960



Figuras 1.32 | 1.33 | 1.34: *Koyaanisqatsi*, (*Uma vida em desequilíbrio*), Godfrey Reggio, 1982

Figuras 1.28 | 1.29: *Mon Oncle* (*Meu Tio*), Jacques Tati, 1958

Figura 1.30: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967



o olhar de jacques tati:
biofilmografia e identidade cinematográfica **2**

o olhar de jacques tati

2.1. BIOFILMOGRAFIA

Jacques Tatischeff nasceu em 1907, em Le Pecq, próximo a St. Germain-em-Laye, na França. Era neto, pelo lado paterno, de um adido militar da embaixada da Rússia em Paris e, pelo materno, de *Monsieur van Hoof*, moldureiro de arte holandês exilado em Paris, cuja boutique *Les Cadres Van Hoof*, na Place Vendôme, era referência para museus, colecionadores e pintores renomados [BELLOS, 2002].

Jacques Tati cresceu sob a influência familiar de diversas culturas: russa, francesa, holandesa e italiana. Dedicou-se primeiro ao atletismo, praticou futebol, tênis, boxe, natação e *rugby* e, posteriormente, trabalhou em confecção de molduras com seu pai na loja herdada do avô, onde conheceu diversos pintores e teve contato com obras artísticas.

Sua primeira interpretação como mímico ocorreu em 1924 em *Le football vu par un gardien de but*, e sua carreira artística teve início no *music hall Ballon d'essais* onde fazia pantomimas esportivas — graças a sua prática com exercícios — em um número intitulado *Sport muet*.

Só passou ao cinema em 1932, interpretando pequenos papéis e escrevendo roteiros para curtas-metragens como *Oscar Champion de tennis* (1932); *On demande un brute* (1934); *Gai dimanche* (1935), escrito e interpretado por Jacques Tati e o palhaço Rhum e realizado por Jacques Tati; *Soigne ton gauche* (1936), escrito e interpretado por Jacques Tati, realizado pelo iniciante René Clement; *Retour à la terre* (1938), escrito e interpretado por Jacques Tati. Em 1939, participou como soldado na Segunda Guerra; casou-se em 1944 e combateu até 1945.

Entre 1945-46, interpretou pequenos papéis em *Sylvie et le fantôme* e *Le Diable au corps*, dois longas-metragens do diretor francês Claude Autant-Lara.

Como diretor de cinema, além de roteirista e intérprete, começou realizando em 1946 o curta metragem *L'école des facteurs*, que recebeu o prêmio Max Linder.

No período inicial do cineasta Jacques Tati o cinema francês enfrentava uma crise de produção e identidade, sofria perda de público e era alvo de questionamentos de ordem geral [PRÉDAL, 1991].



Figura 2.1: Jacques Tati e seus personagens na caricatura de Cabu [CHION, 1987 : 121]



Figuras 2.2 | 2.3: *L'école des facteurs* (Escola dos carteiros), Jacques Tati, 1946

Figura 2.4: *Jour de Fête* (Carrossel da esperança), Jacques Tati, 1949

Pode-se ressaltar que, no conjunto de longas-metragens realizados entre os anos de 1949 e 1971, Tati projeta uma visão crítica da modernidade, e seus diversos temas assumem uma narrativa cíclica dentro do filme ou no conjunto deles, ecoando certas preocupações de nossa época, como a denúncia da uniformização dos modos de vida e das arquiteturas, através da sátira da americanização da linguagem e da evidência da marginalização da natureza e do ser humano. Em termos estéticos, ele aborda o desaparecimento da palavra e do herói, recusa a narrativa clássica e propõe a democratização do cômico, suscetível de surgir em qualquer instante, qualquer que seja o espaço e o personagem.

Atuando de forma independente, Tati apresenta afinidade com os cineastas da nova geração (como os precursores do novo cinema, a *Nouvelle Vague*) no desejo comum da transgressão aos padrões do cinema comercial e na promoção de algumas inovações que vão da estética às técnicas de realização.

Os recursos do som, da fotografia, da iluminação, do cenário, do roteiro, dos personagens e da câmera são os meios pelos quais Tati constrói a sua visão de mundo, em um estilo próprio de filmar.

O primeiro longa-metragem de Tati, *Jour de Fête* (*Carrossel da esperança*, 1949), prêmio de melhor roteiro em Cannes, é uma visão poética da província francesa, perturbada pelos indícios de modernidade.

A história do filme pode ser resumida assim: enquanto a aldeia de Saint-Sévère-sur-Indre — locação das filmagens — se prepara para um dia de festa, um carteiro locomove-se preguiçosamente em sua bicicleta, entregando cartas como se passeasse pelo campo, ajudando os moradores nas tarefas cotidianas, conversando com cada conhecido e brincando com as crianças. Após a exibição de um documentário exaltando o serviço veloz e eficiente dos correios americanos, graças aos mecanismos automáticos e recursos que incluem até aviões a jato, o carteiro se sente desafiado a seguir tal exemplo. Após a frustração, o entregador da aldeia passa a imitar o carteiro americano: faz da sua bicicleta um veículo a jato, automatiza o serviço enquanto pedala, não tem mais tempo para conversas e torna-se uma máquina a serviço dos correios. Na sequência da festa na aldeia, contudo, a poesia retorna, com guirlandas, bandeirinhas e balões, coloridos de maneira primitiva na película em preto e branco. Tati pintou de cinza as casas da cidade e fez os habitantes do



Figuras 2.5 | 2.6 | 2.7: *Jour de Fête (Carrossel da esperança)*, Jacques Tati, 1949



Figura 2.8 | 2.9 | 2.10: *Les vacances de M. Hulot (As férias do Sr. Hulot)*, Jacques Tati, 1953



Figuras 2.11 | 2.12 | 2.13: *Mon Oncle* (Meu Tio), Jacques Tati, 1958

lugar se vestirem de preto para dar uma aparência triste ao lugar. Só com o lançamento da versão colorida, foi possível perceber tal sutileza. Recentemente, descobriu-se que Tati havia rodado o filme com duas câmeras, uma delas com película colorida [PAJOT, 2006] [EDE, 1995].

Les vacances de M. Hulot (*As férias do Sr. Hulot*, 1953) foi rodado em Saint-Marc-sur-Mer e nos estúdios Boulogne-Billancourt. Nesse filme, Tati apresenta Hulot, o personagem de sua criação: alto, desajeitado, de pouca prosa, sempre de cachimbo, de calça curta e chapéu de abas, mas ainda sem a capa e o guarda-chuva que irão compor o mesmo personagem nos filmes seguintes. *Monsieur Hulot* lança um olhar crítico sobre o mundo e não se deixa enfeitiçar por avanços tecnológicos. Com a discrição de um herói burlesco, *Monsieur Hulot* despreza os valores da moda e satiriza a estética dominante num caminho contra a corrente, sendo que a única desordem que ele introduz é a de sentimentos e de liberdade [BAZIN, 1985].

O reconhecimento dessa obra veio através pela premiação Louis-Delluc (1953), pela eleição como um dos dez melhores filmes do ano pela *Associação de Críticos de Cinema* de Nova York (1954), e pela citação por parte da *Academy Awards* como melhor roteiro e cenário (1956). É no ano de 1956 que Jacques Tati inaugura sua produtora Specta Films.

Em 1958, realiza as filmagens de *Mon Oncle* (*Meu Tio*, 1958) em Saint-Maur-des-Fossés, e depois nos estúdios da Victorine em Saint Maur, Créteil. No enredo desse filme, ocorre um conflito de valores entre o personagem principal do tio Hulot e a família Arpel, expresso através de *gags* visuais envolvendo uma casa modernista. Com as exigências de graça, comodidade e alegria de sua existência poética, Hulot contrapõe-se aos valores adquiridos pelos donos da casa, que sacrificam o verdadeiro bem-estar às convenções sociais, simulando uma vida harmoniosa dentro de uma casa racionalizada à maneira de uma fábrica, sem aconchego e sem alma, como uma ‘máquina de morar’. No mesmo ano, o filme recebe o Prêmio Especial do Júri no festival de Cannes.

Em *Mon Oncle*, Tati explora o antagonismo entre dois universos distintos — um bairro antigo e um moderno — numa crítica à forma de pensar, projetar e habitar uma casa nos moldes da ortodoxia moderna.

Enquanto o primeiro espaço arcaico tendia a desaparecer, o moderno se impôs com todo o vigor. O passado está representado pela constru-



Figuras 2.14 | 2.15: Fotos de Jacques Tati em Saint-Maurice no platô Gravelle, futuro set de filmagens de *Playtime*, próximo ao Bois de Vincennes, leste de Paris



Figuras 2.16 | 2.17: Fotos atuais de La Défense

ção antiga onde residia Hulot, e o moderno, pela casa da família Arpel.

O antigo casarão está implantado em frente à praça num bairro bucólico de antigas construções. O local aparentemente desprezioso é valorizado no seu aspecto intrínseco e demonstra uma riqueza arquitetônica expressiva. Podemos classificá-lo como síntese quase desvairada de uma construção que traduz a variedade e vitalidade dos bairros antigos.

Já a casa da família Arpel, situada num bairro moderno, obedece a uma receita de ordem, funcionalidade e racionalização que atua como um espaço matriz de onde irão se reproduzir as características dos demais ambientes modernos.

A escola e a fábrica que surgem no decorrer do filme alinham-se nesse mesmo processo e atendem a uma padronização sistemática de elementos construtivos: estrutura independente, janelas corridas ou pano de vidro, pilotis e um interior provido de escaninhos, rodeado por um jardim paralisado. O *modus vivendi* da civilização tecnológica se contrapõe ao espaço arcaico e, por outro lado, homogeneiza lar e fábrica.

Na configuração desses espaços contrastantes, destaca-se a transformação da sociabilidade e dos padrões de comportamento. A ausência de comunicação é constante no filme, tanto nas cenas familiares quanto nas da fábrica, e os diálogos são suplantados pelos ruídos das máquinas e objetos como uma televisão hipnotizante. Porém, a veiculação do modelo de vida moderno não significa a simples suplantação de uma cultura arcaica pela outra, mas a convivência de ambas.

Dando continuidade a alguns temas abordados em *Mon Oncle*, Tati inicia *Playtime* concentrando a sua atenção na arquitetura do alto modernismo e na influência da nova organização urbana nos comportamentos sociais. Nesse filme, Tati nos mostra a sua concepção diante de um mundo automatizado, massificado e globalizado, numa crítica radical à cidade ultramoderna que tende a se tornar absoluta. *Playtime* foi filmado entre janeiro de 1965 e outubro de 1967 e é considerado pela crítica de cinema como a obra-prima de Tati. Tanto em *Mon Oncle* como em *Playtime*, a arquitetura cenográfica que apoia o diretor na construção de seu imaginário.

Em *Playtime*, Tati construiu uma extraordinária paisagem urbana artificial, auxiliado pelo cenógrafo Jean Badal e pelo arquiteto Eugene Roman, num terreno de quinze mil metros quadrados, o platô *Gravelle*,

próximo ao *Bois de Vincennes*, a leste de Paris. Essa superprodução cenográfica custou cerca de 1,5 bilhões de francos, empregou mais de cem pessoas durante quase sete meses e consumiu cinquenta mil metros cúbicos de concreto, 3.200 metros quadrados de madeira e 1.200 metros quadrados de vidro, com ruas, praças, lojas, edifícios e aeroporto. Tati esperava poder transformar sua cidade cenográfica num estúdio de cinema permanente [NAZARIO, 1999].

Nessa composição flexível, diversos arranha-céus e blocos de fachadas em escala real moviam-se sobre rodas para permitir o melhor ângulo de filmagem. Esporadicamente, foram utilizadas maquetes em miniatura. Porém, depois de rodado o filme, a manutenção da locação tornou-se inviável devido ao novo traçado da política governamental de desenvolvimento de estradas, e tudo foi destruído. Sem perder o bom humor, Tati declarou, mais tarde, que teria inventado o bairro comercial La Défense¹.

Em *Playtime*, o personagem Hulot enfrenta um grupo de turistas levado por uma agência de viagem a uma cidade moderna e irreconhecível. Os *gags* atingem o clímax na inauguração de um restaurante e *music hall* onde nada funciona. A cena final é emblemática: os automóveis arrastam-se num tráfico circular na forma de um carrossel.

Produzido pela Spectra Films em 70 mm, com 155 minutos, e considerado na época um dos filmes mais dispendiosos da França, gerou expectativas que não se concretizaram no seu lançamento. Resultou de início em fracasso público² e foi incompreendido pela crítica.

Na época, a profundidade da crítica contida em *Playtime* não foi compreendida, e o diretor foi acusado de reacionário e antiquado — exceto pelo entusiasta François Truffaut.

O crítico Jean-André Fieschi³ reconheceu seu talento urbanístico e arquitetônico e Dave Kehr equiparou-o “à pedra fundamental da cinematografia moderna”.

Uma nova cópia de *Playtime* na bitola de 35 mm, com sua duração reduzida para 113 minutos, passou a circular no ano seguinte em diversos países e se tornou um sucesso. *Playtime* conquistou diversos prêmios: em 1968, o Grande Prêmio da Academia de Cinema de Paris; em 1969, a Medalha de Prata no Festival de Moscou; o Prêmio do Festival de Veneza e o Oscar do cinema sueco. Em 1979, doze anos após o seu lançamento, o presidente francês Georges Pompidou e o bilionário comu-

1. La Défense, distrito comercial moderno localizado em Paris no prolongamento do eixo histórico que começa no Museu do Louvre e prossegue pela avenida de Champs-Élysées, Arco do Triunfo, até a ponte de Neuilly e Grand Arche.

2. Uma possíveis causas foi a inexistência de salas apropriadas para esse formato de exibição, além de falhas como desperdício de verbas e atraso cumulativo das filmagens, o que resultou num desastre financeiro de que Tati jamais se recuperou [BELLOS, 2002].



Figura 2.18: Capa da revista *Cahiers du Cinéma*

3. J.-A. Fieschi, em 1968, no artigo *Le Carrefour Tati (Cahiers du Cinéma)* reconhece que: “Desde o começo, o diretor parece um arquiteto, e um dos mais atrevidos dentre eles. (Tão audaciosos como Gaudí, tão puro como Frank Lloyd Wright). Peça por peça, painel por painel, ele construiu uma fantástica metrópole azulada de vidro e ferro, a qual habitou conforme a sua coreografia, como o deus bailarino de Nietzsche [...] Ao habitar este tabuleiro de xadrez logicamente e misteriosamente, Tati mostra-se um estrategista melhor que De Mille, um coreógrafo melhor que Berkeley. Esta sequência de mecanismos espaço-temporal é uma das mais complexas que o cinema criou até agora”. [FIESCHI J.-A., mars 1968 n. 199 : 24]

Figura 2.19: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967



Figuras 2.20 | 2.21: *Cours du Soir* (*Curso noturno*), Jacques Tati, 1967

nista Jean-Baptiste Doumeng promoveram o lançamento de *Playtime* na cópia original em 70mm.

Em 1998, o filme foi relançado na França em seu formato original e na versão integral, preservando todos os detalhes de sua sutil comicidade visual. O minucioso trabalho de restauração foi realizado por François Ede, que já restaurara e relançara outro filme de Tati, *Jour de fête*.

Depois de *Playtime*, Tati interpretou, no curta-metragem *Cours du soir* (*Curso noturno*, Nicolas Ribowski, Jacques Tati e René Clement, 1967), rodado no mesmo *set* de filmagens de *Playtime* — conhecido como *Tativille* — um professor de ‘observação’ que tenta ensinar as técnicas de imitação do comportamento alheio para executivos que se esforçam para alcançar o sucesso. Apareceu em uma cena, como o *Monsieur Hulot*, em *Baisers volés* (*Beijos Roubados*, 1968), de Truffaut e num episódio da minissérie de TV, *Obraz uz obraz* (1972). Seu projeto de rodar *Dom Quixote* com Federico Fellini não se concretizou.

Tati dirigiu apenas mais dois filmes antes de abandonar o cinema: *Trafic* (*As Aventuras de Senhor Hulot no Tráfego Louco*, 1971), e *Parade* (1974).

Em *Trafic*, Jacques Tati desenvolve o tema do tráfego de automóveis esboçado na conclusão de *Playtime*. Numa sátira ao ídolo supremo da sociedade industrial, o automóvel, o personagem Hulot reaparece como *designer* de carros da pequena e modesta fábrica Altra, pretendendo apresentar seu novo modelo em uma feira de automóveis em Amsterdam. Rodado em tomadas externas na Holanda, *Monsieur Hulot* pega a estrada com o novíssimo carro, e ocorre todo tipo de incidentes.

Parade foi rodado num circo com músicos, saltimbancos, equilibristas, brincadeiras com animais, números de mágicas e participação do público, intercalados com a performance do mestre de cerimônias *Monsieur Loyal* (Jacques Tati). Último filme do comediante do cinema francês, Jacques Tati retoma *gags* dos filmes anteriores, interpretando um boxeador, um pescador, um tenista, um guarda de trânsito, entre outros.

Figuras 2.22: *Cours du Soir* (*Curso noturno*), Jacques Tati, 1967



Figura 2.25: *Trafic*, (*As aventuras de Sr. Hulot no tráfego louco*) Jacques Tati, 1971



Figura 2.26 | 2.27: *Parade*, Jacques Tati, 1974



Figuras 2.23 | 2.24: *Trafic*, (*As aventuras de Sr. Hulot no tráfego louco*) Jacques Tati, 1971



2.2 A IDENTIDADE CINEMATOGRAFICA DE JACQUES TATI

Num universo marcado pelas leis do mercado da indústria cinematográfica, Tati foi capaz de produzir como diretor, roteirista, ator e produtor conforme as suas concepções, levando-nos a reflexões sobre as condições de produção da época e sobre a linguagem cinematográfica e artística produzida nesse período.

No entanto, não adotaremos a perspectiva em torno da noção de ‘cinema de autor’⁴, como a que foi lançada na década de 50 pela revista *Cahiers du Cinéma*. Essa noção serviu de embasamento à crítica cinematográfica conhecida como ‘política de autores’, divulgada pelos críticos pertencentes à revista e que se tornaram expoentes da *Nouvelle Vague*, como: Jean-Luc Godard, François Truffaut, Claude Chabrol, Eric Rohmer, Jacques Rivette.

A grande referência à ‘política de autores’ era composta por Orson Welles, Howard Hawks e pela produção norte-americana de Fritz Lang. E, também, Nicholas Ray, Jean Renoir, Robert Bresson, Jean Cocteau, Roberto Rossellini, Carl Dreyer e Luis Buñuel.

Quanto a Tati, Truffaut reconhecia seu controle sobre todas as etapas de realização de seus filmes ao fazer o seguinte comentário:

“uma obra de Tati é necessariamente genial a priori simplesmente pela autoridade raríssima com que impõe uma verdade única da primeira imagem à palavra fim, vontade que, em princípio, deveria reger qualquer trabalho com pretensões artísticas” [TRUFFAUT, 1989].

O reconhecimento se deu também pela absoluta independência ao elaborar seus filmes. Ao resolver o problema dos gastos eliminando estrelas e estúdio, Tati podia refazer cada cena inúmeras vezes até chegar à concepção pretendida. Tal independência em relação à indústria cinematográfica permitiu-lhe desenvolver um estilo pessoal de filmar.

Tati defendia uma posição de um cinema de autor em que um cineasta deveria se expressar mantendo o controle e a autonomia de criação no seu trabalho, o que justifica sua recusa em aceitar trabalhar em outros países da Europa e EUA.

4. Nessa concepção, o cineasta era tido como um escritor, e o filme, como um livro, ou melhor, um romance, e teve enorme repercussão ao causar polêmica e influenciar os críticos e cineastas de toda uma geração. Mais do que uma filmografia, haveria uma unidade formal de identificação dos filmes. “O autor é um cineasta que se expressa, que expressa o que tem dentro dele” [BERNARDET, 1994 : 22].

Tal visão de controle sobre o filme como uma obra de arte nos remete à tradição do cinema francês que se notabilizou por um cinema de qualidade através de seus diretores e roteiristas, como Marcel Carné, René Clair, Claude Autant-Lara, Julien Duvivier, Jean Delannoy e Yves Allègre, que começaram a produzir no período anterior à 2ª Guerra Mundial.

Tati irá se afirmar como diretor, no imediato pós-guerra, em meio a essas discussões protagonizadas pela nova geração de cineastas, que critica o psicologismo e a narração tradicional francesa.

Jacques Tati, além de Jacques Becker e Robert Bresson, foi um dos responsáveis por esboçar a noção de autor e defender sua própria noção de mundo; foi referência para uma geração de cineastas que desencadeou o movimento das revistas e cineclubes.

Tais conjunturas não invalidam as influências recebidas tanto do *music hall* como da tradição cômica do cinema francês (Max Linder, René Clair, Pierre Prevert) e mundial (Mack Sennet, Charles Chaplin e Buster Keaton) [BELLOS, 2002].

A seguir, iremos expor de forma concisa as influências mais marcantes da comédia francesa e americana no cinema de Tati conforme relato da crítica Lucy Fischer em *Jacques Tati — a guide to references and resources* [FISCHER, 1983].

Como enfatiza a autora L. Fischer, o crítico Geneviève Agel foi o primeiro a detectar uma relação entre *Jour de fête* e a comédia realizada por Mack Sennett.

Outro crítico, André Fischer, afirma que *À nous la liberté*, de René Clair, possui diversas conexões com a obra de Tati. A sonorização, que minimiza o diálogo e enfatiza a música, pode ser precursora do estilo de Tati. Além disso, a conexão mais significativa está no tema ‘trabalho e lazer’. Segundo a opinião de René Clair: “*Nós devemos trabalhar para viver, mas é absurdo viver meramente para trabalhar*” [CLAIR, 1970].

Enquanto Clair está preocupado com a preservação da liberdade humana, seja política ou espiritual, Tati tem como tema central o senso de liberdade poética. Em *Playtime*, Tati incita o espectador a agir com uma visão criativa, em resposta ao mundo alienante.

René Clair e Jacques Tati também compartilham uma atitude hostil à indústria corporativa cinematográfica, uma posição que frequen-



Figura 2.28: Foto de Jacques Tati, Mack Sennet e Stan Laurel



Figura 2.29: Foto de Buster Keaton, Jacques Tati e Harold Lloyd

temente se manifestava em seus filmes. Na época das filmagens de *À nous la liberté*, Clair opôs-se à incorporação do som por considerar que interferiria na sua autonomia artística. Desde o início de sua carreira, o cineasta posicionava-se contrário aos filmes comerciais, cujo interesse principal estava voltado à proliferação de benefícios rentáveis, e não à criação de uma forma de arte.

Ao adotar uma tecnologia que exigia grandes investimentos, dificultava a realização de filmes independentes. Reconhecendo um paralelo ideológico entre Clair e Tati, ambos atuam como verdadeiros artesãos de filmes independentes.

No entanto, segundo a crítica Lucy Fischer, os filmes *À Nous la liberté* e *Jour de Fête* e *Trafic* são exemplos de situações de apuro em termos da indústria de cinema comercial.

Outro importante predecessor de Tati foi Jean Vigo, vanguardista dos anos 20 e 30. Sua ligação é mais tênue com este cineasta, que não está associado à comichidade. Uma das mais interessantes associações é revelada em análise comparativa entre *À propôs de Nice (A propósito de Nice, Jean Vigo, 1930)* e *Les Vacances de Monsieur Hulot*: ambos são sátiras aos locais de veraneio franceses e zombam dos rituais de lazer burgueses.

O crítico Jean Taris aponta conexões entre *Mon Oncle* e outro filme de Vigo, *Zero de conduite (Zero de comportamento, 1933)*. O personagem do segundo filme, professor Huguet, modelo de liberdade para os seus alunos, é uma reminiscência do caráter de Hulot com o seu sobrinho. Huguet faz uma imitação de Charlie Chaplin, e seria ‘Charlot’ para os franceses. Segundo Fischer, o nome Hulot seria a combinação de Huguet e Charlot.

Outra influência francesa nos filmes de Tati se nota em *Le voyage surprise* (Jacques e Pierre Prévert, 1946). Esse filme realiza uma sátira ao turismo e pressagia *Playtime* na sua valorização de mistério na vida cotidiana, e participa da crença da liberdade poética dos filmes de comédia franceses.

Clair, Vigo e Prévert, algumas das maiores figuras da comédia francesa, trabalharam nos círculos surrealistas dos anos 20. Como parte dessa tradição, o trabalho de Tati participou da estética surrealista, um particular movimento na história cultural francesa. O que exatamente teriam

todos esses artistas em comum com a ética ou estética surrealista?

Se examinarmos apenas o aspecto visual, encontraremos poucas afinidades. Filmes como *À nous la liberté*, *Zero de conduite* e *Voyage surprise* não exibem nada de estranho, tampouco se observam neles as estratégias de disjunção temática das pinturas de Salvador Dalí ou dos filmes de Buñuel. No entanto, o tom dessas comédias, com sua estranheza, divide com os trabalhos surrealistas um sentido de bizarro por trás da cotidiana vida burguesa e da psicopatologia da vida diária.

Parte da comédia francesa de cinema também compartilha com o surrealismo certos assuntos e temas básicos: ambos acreditam na importância da liberdade individual em oposição à repressão social. Ambos valorizam a irracionalidade e a imaginação como a melhor forma de obter uma verdadeira revolta. Finalmente, ambos acreditam no poder da comédia para ativar uma rebelião psíquica.

Consequentemente, a admiração dos surrealistas pelas comédias americanas se torna compreensível, como afirma Anton Artaud sobre os Irmãos Marx, que segundo o crítico apresentavam características de uma “*anarquia em ebulição como uma forma de desintegração da essência do real pela poesia*”.

Os filmes de Tati participam dessa ampla perspectiva de sensibilidade. Embora longe dos projetos surrealistas no sentido clássico do termo, seus filmes se beneficiam da herança da perspectiva surrealista.

No sentido estético, os filmes de Tati também herdaram do surrealismo um profundo sentido do ‘estranho’, conforme percebeu Godard: “*Jacques Tati tem um sentimento para a comédia, porque possui um sentimento para a estranheza*”. O crítico Jean-André Fieschi, quando descreve alguns *gags* de Tati, salienta aqueles que, em sua opinião, perdem toda a graça e adquirem algo de puramente estranho. Mas embora os críticos mencionassem tal ‘aura estranha’ nos trabalhos de Tati, não há um consenso sobre o status da maior contribuição à comédia, nem uma ligação enfática à tradição surrealista.

Todas essas características e influências vistas até então serão importantes para reconhecer a contribuição pessoal de Tati na construção de um aspecto da realidade que dialoga com a sociedade do seu tempo de forma inovadora e que a qualifica como objeto artístico.

2.2.1 PLAYTIME: A CONSTRUÇÃO DO DIÁLOGO CRÍTICO COM A ARQUITETURA E URBANISMO MODERNOS | O que queremos destacar são algumas características singulares e os contextos de realização de seus filmes num período de pós-guerra.

Jacques Tati faz parte de uma sensibilidade artística que traduz as inquietações em relação a descompassos ainda imperceptíveis pela maior parte da sociedade.

A arquitetura do movimento moderno como um sintoma de transformações mais amplas que envolvem a sociedade já estava dando sinais de esgotamento. Portanto, a preocupação de Tati a partir da arquitetura é estratégica, pois a arte encerra não apenas disponibilidades estéticas, mas também um aspecto cognoscitivo que traduz de maneira ideal as relações sociais e, no caso de Tati, essa sensibilidade demonstra um sentido emergencial.

Na França, a crise da arquitetura racionalista estava associada inicialmente à decadência moral e política acrescida de um período prolongado de dez anos de escassez construtiva e principalmente por ter perdido seu impulso cultural [ZEVI, 1954]. No fim da década de 1950 e início de 1960, a França entrou numa fase de capitalismo tardio onde a emergência de uma modernização pretende repetir paradigmas e avançar sobre as grandes cidades.

Para compreender tais desajustes, torna-se necessário um paralelo com os preceitos iniciais do movimento moderno.

O movimento moderno tinha como componentes essenciais tanto a sua recusa do passado quanto o seu apelo à modernização. O modernismo arquitetônico adquiriu nesse período características filosóficas positivistas, voltadas para a tecnologia, devido à crença no progresso linear, nas verdades absolutas e no planejamento racional de ordens sociais ideais. Sob essa ideologia, especialmente nas figuras dos arquitetos Le Corbusier e Mies van der Rohe e suas respectivas características formais, divulgaram-se a revitalização das cidades, a reorganização do sistema de transportes, a construção de fábricas, escritórios, obras públicas e habitações para trabalhadores. Para que isso acontecesse, a indústria da construção e as técnicas de transportes mais densos e de alta velocidade deveriam se desenvolver. Imbuídos do culto à máquina eficiente, o poder

e a racionalidade burocrático-administrativa pretendiam representar todas as aspirações humanas. A tradução dessa eficiência manifesta-se no desprezo pela ornamentação e personalização, na valorização de espaços e perspectivas volumétricas regulares, na uniformidade e no poder da linha reta.

Sabe-se que, a partir de então, o movimento arquitetônico moderno começou a agonizar devido às contradições internas surgidas nos próprios CIAMS, organismo responsável pela afirmação e divulgação de seus conceitos essenciais que, diante da falta de um consenso, resultou na sua dissolução. Além disso, a perseguição política de alguns de seus integrantes levou-os ao exílio em diferentes países. Por exemplo, Gropius e Mies foram obrigados a se exilar nos EUA, e seus lugares na Alemanha foram tomados por Albert Speer.

Depois de 1945, a arquitetura modernista foi privada da visão social e tornou-se cada vez mais uma arquitetura de poder e representação. Em vez do prenúncio de uma nova vida, os projetos começaram a partilhar do mesmo destino de uma linha de montagem industrial, e suas construções habitacionais e institucionais tornaram-se símbolos de alienação e desumanização [HUYSEN, 1991].

Há uma série de aspectos do estilo de Tati que, ao serem examinados, mostram que seus filmes são relevantes não apenas pela tradição do filme-comédia, mas pelo desenvolvimento do filme moderno. Aliado ao modo sofisticado de dar significação, os filmes de Tati também exibem uma complexa e elusiva estrutura narrativa.

Considerado como uma das chaves do cinema moderno, *Playtime* desenvolve uma nova abordagem na estrutura narrativa e no espaço cinematográfico, além de apresentar um bem-humorado e lúcido comentário da arquitetura moderna.

Tati, ao ignorar as regras do *timing* e da intensificação dramática, cria um novo estágio no desenvolvimento da linguagem cinematográfica. A tríade estilística do plano longo, plano geral e tomada geral (*long shot*, *long take* e *deep-focus photograph*), ajudou a introduzir um diferente nível de consciência do espectador. Os enquadramentos de Tati possuem abundantes figuras e tramas paralelas (*subplots*) que ocorrem simultaneamente e permitem ao espectador uma maior liberdade de observação.

O cineasta tinha a expectativa de que o espectador aguçasse um pouco mais sua atenção e imaginação. Abordagem que também libera o espectador para observar a arquitetura do set com um grau maior de atenção.

Particularmente em *Les Vacances de M. Hulot* e *Playtime*, Tati constrói um intrincado estilo narrativo que o coloca firmemente na tradição de diretores modernos como Robert Bresson, Jean-Luc Godard, Alain Robbe-Grillet ou Jean-Marie Straub e Danielle Huillet [FISCHER, 1983].

Jacques Tati, embora não pertencesse ao grupo da *Nouvelle Vague*, tinha muita afinidade com ele. Os representantes desse movimento eram intransigentes com os moldes narrativos estabelecidos no cinema e defendiam, em seus filmes, a ausência de enredo, o caráter de amoralismo nos diálogos, e a ruptura da linearidade narrativa através de montagens inesperadas.

De todo modo, entendemos que sua contribuição renova-se parcialmente em cada filme. Em *Les Vacances de M. Hulot*, André Bazin descreve o filme como uma sucessão de eventos quase dissociados, porém ainda dentro da concepção clássica de começo-meio-fim. Já quanto a *Playtime*, Bazin concebe que a construção da narrativa se torna ainda mais tênue, aproximando-se de uma concepção psicológica. Não obstante, Tati contraditoriamente declara em entrevista que, por exemplo, o enredo inteiro do filme pode ser resumido como se segue:

“Um grupo de turistas chega para visitar Paris. Chegando em Orly eles se dão conta da semelhança do aeroporto de que são provenientes: Munich, Londres ou Chicago. Utilizam os mesmos ônibus que usaram em Roma ou Hamburg; e chegam numa auto-estrada pontuada por postes de luz e edifícios idênticos aos vistos na sua própria capital” [HOLL, 1953].

Mais ainda, a construção narrativa de Tati, assim como a estrutura do *gag*, é caracterizada por uma elipse. Ele continuamente abandona personagens por períodos longos do drama, recuperando-os mais tarde em um determinado ponto. Tati comentou esta forma de construção:

“Sempre acontece assim na nossa vida. Alguém chega, estaciona seu carro, desaparece, você esquece, ele reaparece uma hora

depois e etc. Foi interessante basear uma construção totalmente baseada nesta noção. É evidente que isto demanda uma forma de atenção totalmente diferente por parte do espectador” [JEAN, nº 34 abril].

Especificamente o modo de atenção solicitado ao espectador deve ser parecido com o que se requer num ‘jogo de pontos pictóricos’, recurso utilizado para conduzir a narrativa por um percurso que conecta pontos coerentes, como em um jogo de ligar pontos para formar um desenho. Ou seja, o diretor utiliza o ‘jogo de pontos pictóricos’ como um recurso significativo para tomarmos consciência de nossas percepções.

Noël Burch declara que a concepção narrativa de *Playtime* é aberta, permitindo diversas leituras:

*“Entre todos os filmes existentes, este é provavelmente o primeiro filme realmente ‘aberto’ [...] Este é em todo caso, o primeiro na história do cinema que é necessário ver não somente diversas vezes, mas de inúmeras distâncias diferentes”*⁵ [BURCH, 1986 : 63].

Jacques Tati reparte com os cineastas experimentais da vanguarda americana um interesse pela instância lúdico-cômica em que o espectador deve assumir a responsabilidade quanto à leitura do filme. Tais considerações nos remetem ao espírito da década de 1960, o lúdico-participativo. Especialmente em *Playtime*, o espectador é encorajado a participar de um processo cognitivo-cômico que, dentro de um caráter psicológico, leva-o a identificar-se com alguns personagens. Diante da atenuação das reações emotivas dos personagens, o espectador é sutilmente encorajado a reagir.

5. “Parmi tous de films existants, c’est probablement le premier film réellement ‘ouverte’. [...] C’est en tous cas, le premier dans l’histoire de cinéma qu’il faut voir non seulement plusieurs fois mais de plusieurs différentes distances” [BURCH, 1986 : 63]



descrição e análise fílmica de *playtime* (jacques tati, 1967) **3**

descrição e análise fílmica

Nossa intenção nesse trabalho foi tratar de modo mais incisivo uma questão central na experiência do cinema francês: a de seu diálogo com a herança da crise da arquitetura moderna que ameaçava perdurar em diversas cidades.

Nesse sentido, o trabalho tenta mostrar como a arquitetura moderna ortodoxa foi percebida retrospectivamente pela linguagem cinematográfica, ou seja, dentro de uma perspectiva de crítica à perda da capacidade comunicativa e associativa na arquitetura do Movimento Moderno.

Através de *Playtime*, destacamos como parâmetros de análise os dispositivos da arquitetura moderna referentes à *continuidade espacial*, à *transparência* e à *reflexividade* colhidos no próprio filme como representativos de uma radical simplificação das formas em aço e vidro, como a mais eficiente manifestação de desprezo pela ornamentação e personalização, de valorização de espaços e perspectivas volumétricas regulares, de uniformidade e do poder da linha reta, e que correspondia a uma homogeneização cultural cada vez mais presente em diversas cidades nas décadas de 1950 e 1960.

A análise situa tais inovações em meio às transformações que então ocorriam e indica como abalaram alguns pontos fundamentais do modernismo, dentro de um enfoque em que todos participam — obra e público.

Por fim, cumpre esclarecer que a análise será feita em dois planos: um plano macroscópico, sumário, no qual se destacará as partes que compõem a narrativa fílmica, o encadeamento entre elas, a indicação dos personagens, a descrição de seus componentes formais essenciais; e uma microanálise, entendida como o exame detalhado — em alguns casos quadro a quadro — do filme.

3.1. MACROANÁLISE

A análise principia em torno do ponto de vista do narrador¹, sublinha-se o ‘foco narrativo’, o que, trocando em miúdos, é o mesmo que se perguntar: como se conta a história? Por que os fatos estão dispostos desse modo? O que está implicado na escolha de certo plano ou movimento de câmara? Por que o enquadramento ou a música?

Uma vista geral do filme leva a percepção de que ele se estrutura a partir da recorrência de dois elementos geométricos — a linha reta e o círculo — que tanto são expressos através do percurso da câmara,

1. Não se pode confundir narrador (que pertence à obra, que é elemento a ela interno) com a figura do autor, sujeito responsável pela produção da obra. Autor e narrador pertencem a mundos distintos. Este é figura imaginária, assim como as personagens e outros elementos ligados à ficção. É invenção que ocupa lugar fundamental na organização do filme, conto ou romance [XAVIER, 2007].

como também a partir da recorrência de elementos formais, motivos arquitetônicos, gestos e movimentos dos personagens etc. Em todos os casos, como se verá a seguir, a narrativa faz largo uso desses elementos, conferindo-lhes a força de metáforas, sempre com a intenção de, através deles, garantir planos mais profundos de significação.

Como se verá, a linha reta se impõe desde a apresentação e se torna obsessiva na representação dos espaços e na movimentação dos personagens, até surgirem os primeiros indícios de ruptura de uma linearidade que se traduz numa oposição à narrativa clássica (começo-meio-fim). Numa segunda parte, os indícios de desvios da linha reta e a exaltação da curva e do círculo propõem uma abordagem cujo desenlace permanece sem fim. Apesar da nitidez estrutural da análise, em que a linha reta dá lugar à curva, admitimos um momento em que se dá a passagem de um para o outro.

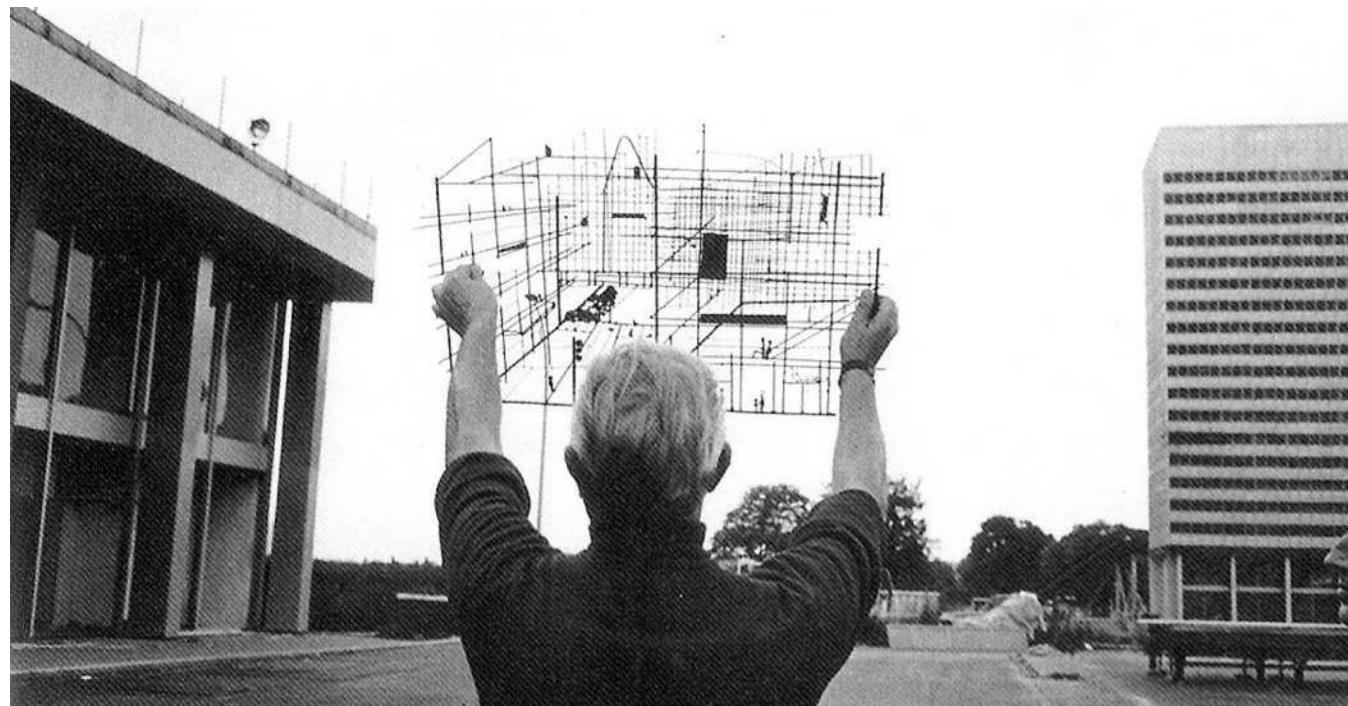


Figura 3.1: Tati observa escultura abstrata na locação de *Playtime*

[A] PRIMEIRA PARTE: TRAJETOS RETILÍNEOS

[A.1] APRESENTAÇÃO ATÉ O SURGIMENTO DO PROBLEMA: Desde a apresentação surge o problema, isto é, a imposição da linha reta.

[A.2] DESENVOLVIMENTO DO PROBLEMA: quando os trajetos retilíneos dos personagens se dão em função da arquitetura e de signos.

[A.3] INDÍCIOS DE RUPTURA: falhas na linha reta.

[B] SEGUNDA PARTE: MOVIMENTOS CIRCULARES

[B.1] INDÍCIOS DE DESVIOS: a linha se curva.

[B.2] DESENLAÇE: celebração do triunfo do círculo.



Figuras 3.2 | 3.3: Fotos da montagem do cenário de *Playtime*



Figuras 3.4 | 3.5 | 3.6: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

Assim, será parte do objetivo dessa análise mostrar como tais metáforas — a linha reta e o círculo — se tornam relevantes na investigação do seu significado e são úteis para o estudo do momento histórico tratado por esse filme.

3.2. MICROANÁLISE

Seguindo a sequência macroestrutural, realizaremos a microanálise fílmica utilizando uma opção descritiva, a dos ‘entornos arquitetônicos’, detectados conforme a ordem de aparição no filme. Mas tais entornos apresentam elos de junção que podem se ‘abrir’ a qualquer momento.

[A] PRIMEIRA PARTE: TRAJETOS RETILÍNEOS

[A.1] APRESENTAÇÃO ATÉ O SURGIMENTO DO PROBLEMA | Desde a apresentação surge o problema, isto é, a imposição da linha reta.

Uma tomada longa e estática em 70 mm, quatro vezes maior que a bitola utilizada, formato *widescreen*, apresenta em detalhes a imagem de um céu nublado visto em profundidade.

Sem horizonte à vista, nuvens se deslocam impulsionadas livremente pelo vento, dentro de uma tensão inicial marcada pelo som estereofônico que introduz uma música de temas africanos², com percussões com batidas rápidas, nervosas e verticais.

Uma leve interrupção, e um contraponto musical inicia um afastar de nuvens. Ao iniciar o som de uma música alegre, intitulada *Take my hands*³, o olhar atém-se ao formato das nuvens que começam a se dissipar.

Um entrever de céu puro ao som de vozes celestiais permite que *Playtime*, título do filme em inglês, surja como uma assinatura pintada em um quadro. As cores utilizadas, azul-vermelho-branco, remetem-nos a uma bandeira. Qual seria, a americana ou a francesa?

Em situação de vertigem, o olhar chega a um plano inferior e, de baixo para cima, volta-se para uma arquitetura de linhas retas, paralelas, perpendiculares, com ângulos e simetrias que a definem como um cubo prismático.

Trata-se de um volume arquitetônico envolto por superfícies planas, transparentes e reflexivas, que induz a um sentimento de admiração e ameaça.

2. Temas africanos de James Campbell [BELLOS, 2002].

3. Tema: *Take my hands*, de Dave Stein [BELLOS, 2002].

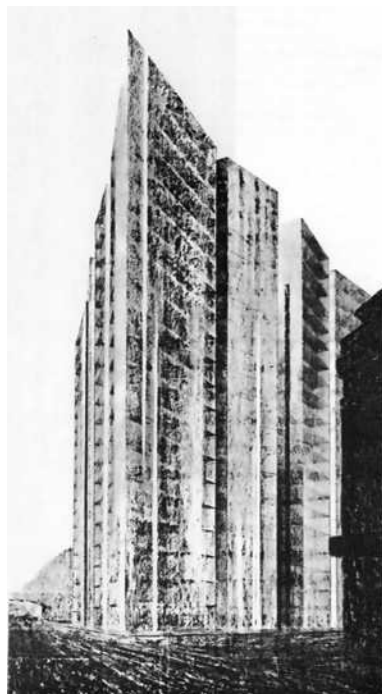


Figura 3.7: Desenho de edifício de escritórios na Friedrichstrasse, Berlim, Mies van der Rohe, 1921



Figura 3.8: Maquete do edifício de cristal, Mies van der Rohe, 1920-21.

A verticalidade e imponente de sua arquitetura retilínea seguem uma padronização construtiva de aço e vidro, de informações simples, concretas e racionais, que elimina qualquer tipo de interferência visual e possibilita sua compreensão universal. Como novo símbolo arquitetônico, pertence ao *International Style*⁴.

A imagem explora a concepção arquitetônica que transforma as paredes em membranas de vidro transparentes que põem à mostra sua ossatura, homogeneizando o acabamento.

Sabe-se que foi com o arquiteto alemão Mies van der Rohe — a personificação do modernismo americano — que os efeitos de *transparência* e *reflexividade* atingiram seu mais alto grau, compondo o paradigma da arquitetura como estrutura *espacial contínua*. Tais constatações haviam surgido com Mies através dos desenhos do edifício de escritórios na Fiedrichstrasse, de 1921, e da maquete do edifício de cristal, de 1920-21⁵.

Entre 1928 e 1929, Mies iniciava o projeto do Pavilhão Alemão⁶, cujo ideal construtivo constitui-se numa das referências básicas na cenografia de *Playtime*, não só pelas linhas funcional-racionalistas, mas pela exploração a fundo da ambiguidade do vidro⁷. Esse detalhe com experimentos nos vidros e superfícies metálicas que vemos no filme irá suplantar o essencial, atuando de forma a pressentir seu encantamento.

O brilho de partículas luminosas que confere aos materiais certa ambiguidade já fazia parte das possibilidades da arquitetura e da sensibilidade presentes nos grandes mestres do Movimento Moderno⁸.

Em seguida, vemos o detalhe de uma construção moderna, constituído por segmentos de panos de vidro que se interceptam em ângulo reto com o piso e transformam o cenário duplamente transparente e reflexivo. Essa particularidade exalta ironicamente o rigor geométrico — parafraseando Mies, “o todo, de cima a baixo, até o último detalhe, com a mesma ideia”⁹. E até admite-se outro pensamento reducionista do mesmo arquiteto, em que “o menos é mais”¹⁰.

No entanto, o diagnóstico de uma arquitetura com sinais de esgotamento e sem poder emancipatório leva o cineasta a buscar uma nova expressividade ao introduzir elementos do real nas imagens cinematográficas. O vidro e o aço, considerados ‘puros’ pelos modernistas, são usados no filme por sua própria materialidade. Até recentemente, os edifícios derivados da Bauhaus, revestidos de vidro transparente, tinham

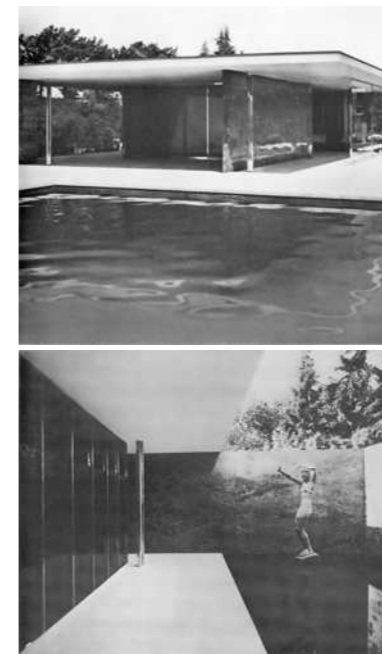


Figura 3.9 | 3.10: Pavilhão Alemão, Barcelona, Mies van der Rohe, 1929.

4. O *International Style*, também conhecido como movimento funcional-racionalista, surgiu na Europa Ocidental durante as três décadas iniciais do século XX através de teóricos e projetistas com princípios próximos aos do modernismo. Cumpre destacar a influência de Tony Garnier, que através de um projeto apresentado em 1904, *La cité industrielle*, demonstrava sua crença nas cidades do futuro baseadas na indústria e num conceito urbano que dividia a cidade em zonas de trabalho, habitação, lazer e saúde.

Seus expoentes foram Le Corbusier, Ludwig Mies van der Rohe e Walter Gropius. O *International Style* teve como características básicas: a noção de volume demarcado por superfícies planas em substituição ao antigo efeito de massa, de solidez estática; a regularidade na composição e distribuição dos volumes; a abolição do ornamento, privilegiando a evidência dos materiais construtivos produzidos em série, como vidro, aço e concreto; e a adoção da máquina, da industrialização e da tecnologia como responsáveis por sua simbologia e evolução. A partir de 1929-30 se dá a sua difusão pela União Soviética,

Estados Unidos e América Latina. Estas concepções estão presentes no pensamento de diversos críticos e historiadores como [BANHAM, 1975], [ARGAN, 1999], [FRAMPTON, 2000].

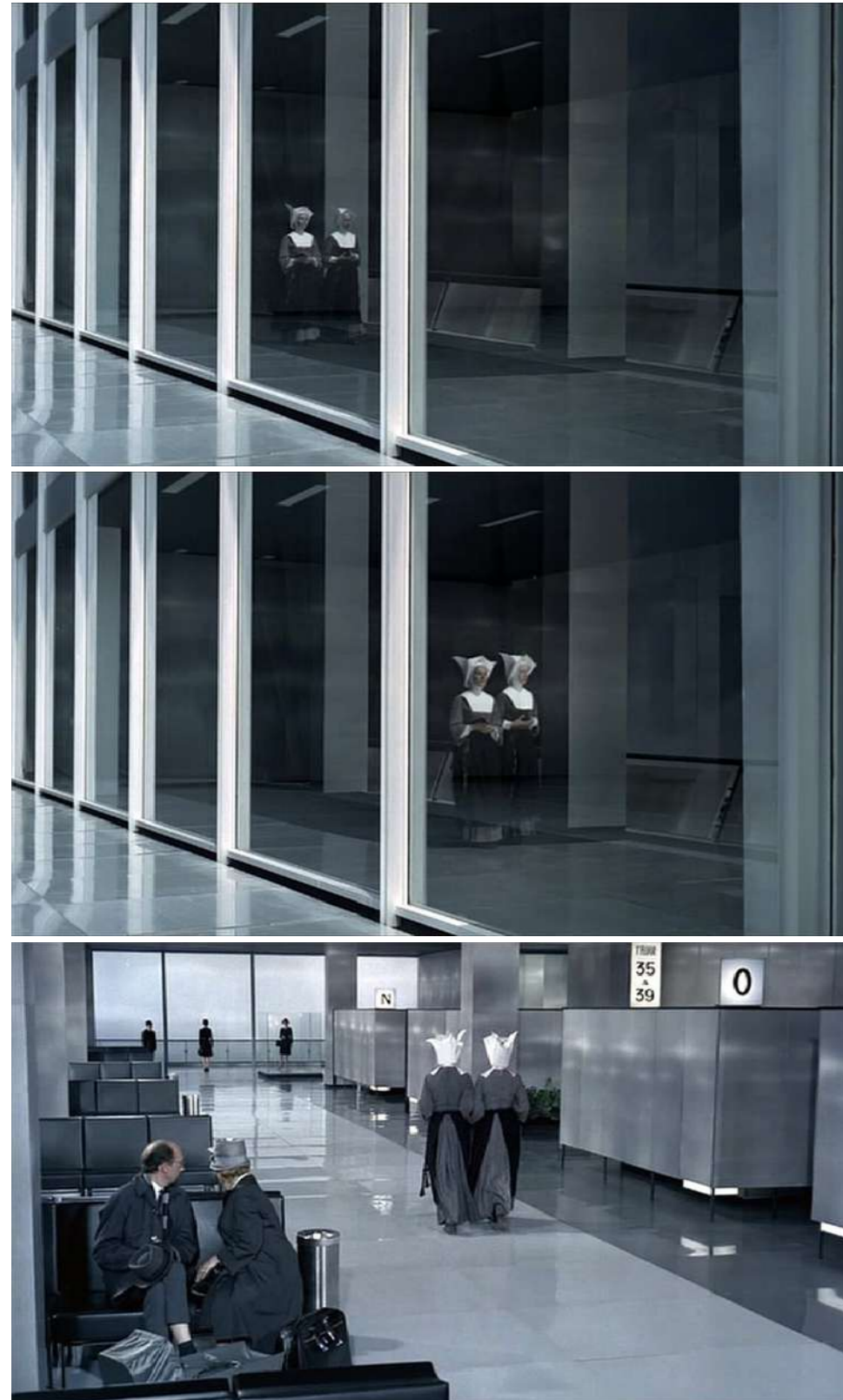
5. Nesse sentido, em 1922, Mies descreve suas experiências na revista *Frülicht*: “Os arranha-céus revelam seu padrão estrutural arrojado durante a construção. Somente nessa hora a gigantesca teia de aço parece impressionante. Quando as paredes externas são colocadas no lugar, o sistema estrutural que é a base de todo o design artístico fica escondido por um caos de formas insignificantes e triviais. Quando terminadas, esses prédios impressionam apenas pelo seu tamanho; mas eles poderiam ser mais que meros exemplos de nossa capacidade técnica. Ao invés de tentar resolver nossos novos problemas com formas antigas, nós deveríamos desenvolver novas formas a partir da própria natureza dos novos problemas. Podemos ver com maior clareza os novos princípios estruturais quando usamos vidro em lugar das paredes externas, o que é factível hoje, uma vez que um edifício é formado por uma estrutura, tais paredes externas na realidade não suportam peso. O uso do vidro impõe novas soluções... Descobri, ao trabalhar com modelos reais de vidro, que o importante é o jogo de reflexos, e não o efeito de luz e sombra como nos edifícios comuns. Os resultados desses experimentos podem ser vistos no segundo esquema publicado aqui. À primeira vista o perfil curvo da planta pode parecer arbitrário. Essas curvas, contudo, foram determinadas por três fatores: iluminação suficiente do interior, o volume do prédio visto da rua, e finalmente o jogo de reflexos. Eu comprovei no modelo de vidro que o cálculo de luzes e sombras em nada auxiliam o desenho de prédios totalmente de vidro”. [OLIVEIRA, 2005 : 63-64]

6. O *Pavilhão Alemão* de Mies van der Rohe (1928-29) é uma composição elementarista concebida dentro de um ideal construtivo de qualidade e acordo com o sentimento alemão da época. Considerada como símbolo de uma arquitetura de reflexos, apresentava um sentimento de liberdade ao entrecruzar luminosidade com materiais reflexivos e circundantes [QUETGLAS, 2001].

7. “Nos projetos de Mies até meados da década de 30, a luz natural era empregada com o sentido de gerar uma atmosfera luminescente que casava perfeitamente com suas estratégias formais, especialmente seu interesse em composições horizontais e na continuidade espacial entre interior e exterior. Mies acreditava que a solução do problema da exposição ao sol e das trocas excessivas de calor deveria ser obtida no âmbito da tecnologia, e que cabia à indústria do vidro a resposta do problema. Sua preocupação e investigação sobre as alternativas nas grandes fachadas de vidro surgiram antes de projetar o edifício para o Laboratório de Minerais e Metais da III (1945-46). Ao chegar aos EUA em 1938, encontrou a sua disposição novas tecnologias em processo de desenvolvimento, para as quais colaborou como explorador. Tanto a estrutura em aço como o fechamento em caixilharia estavam dando seus primeiros passos. Mies via as tecnologias e os novos materiais, vidro e aço, como parceiros definitivos da arquitetura moderna”. [OLIVEIRA, 2005]

8. R. Banham, em 1972, no *Guia de La Arquitectura Moderna*, conclui que “nenhuma visão da arquitetura moderna da era dos mestres pode ser completa se não puder abraçar o o clássico e o romântico, o sensível e o insinuante, o fantástico e o claro. Todas estas causas, a serviço da função, ficam dentro da gama de possibilidades da arquitetura”. [BANHAM, 1979 : 167]

9. Mies via no rigor geométrico e na abstração arquitetônica os meios para espiritualizar e transcender os fatos corriqueiros e programáticos da



Figuras 3.11 | 3.12 | 3.13: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

uma significação a partir de seu interior, que indicava certa fluidez entre os espaços.

Percebe-se no jogo de reflexos que os perfis verticais e metálicos invadem o solo. Primeiro numa direção retilínea, depois sofrem uma mutação e mudam de direção, formando um ângulo reto.

A situação de paralelismo da construção se repete na posição das freiras, lado a lado, que passam próximas aos planos de vidro, vistas pelos reflexos. Nesse percurso, as freiras reagem com indiferença visual diante dessa fachada disciplinada.

Os planos de vidro filtram e refratam a luz natural. Essa luz ajuda a enfatizar o conceito de continuidade espacial entre interior e exterior, mas esse conceito se modifica, como veremos a seguir. Por ora, do exterior, vemos apenas luminárias fluorescentes padronizadas no enquadramento arquitetônico interior.

A indefinição de pilares idênticos e uma placa apoiada no chão refletem ou deixam transparecer que o local passa por reformas. Na parte externa ou interna?

Num determinado momento, o reflexo das freiras desaparece da nossa visão, mas o ruído de seus passos indica que surgirão novamente.

No plano seguinte, as freiras adentram um vão sem identificar se pertence a um hall, corredor, sala de espera, fundos ou frente. Percebemos que tais funções ocorrem em alas interligadas do mesmo espaço.

A precisão da câmera nos mostra um ambiente no qual o interior e o exterior perderam níveis de significação e de combinação de enfoques e a flexibilização do espaço tornou-se inconsistente, a ponto de acreditar numa ausência entre interior e exterior que expõe um lugar fechado. Como é possível, num espaço com portas automáticas, sem paredes opacas e com paredes de cristal?

Esse espaço aparentemente ‘aberto’ possui múltiplos espaços fechados: vemos, do lado esquerdo, cadeiras enfileiradas voltadas apenas para a conversação à longa distância ou de costas para o assento vizinho. Do outro lado, divisórias seguem uma rígida disciplina ao setorizarem pequenos espaços. Números e letras compõem o mesmo cenário e estão sob as divisórias. A numeração de 35-39 permite que tudo esteja muito bem organizado. No entanto, as letras sob as divisórias no sentido esquerda-direita formam a palavra “NO” e parecem desprezar esse

arquitetura. Mais de um autor comentam — Carter, em 1974, Francesco Dal Co, em 1987 e Curtis em 1982 — a distinção que ele fazia entre arquitetura (sujeita à função) e *baukunst* (arte do construído), declarando sua opção incondicional pela segunda concepção, que trazia dentro de si a espiritualidade livre das amarras da necessidade. Para garantir essa ordem transcendental, convocava a estrutura no sentido amplo, morfológico e orgânico, e, segundo seu dizer: “O todo, de cima a baixo, até o último detalhe, com a mesma ideia”. Uma condição para que “a forma se torne a consequência da estrutura e não o motivo para a construção.” Notamos que, ao contrário de muitos arquitetos, ele não invocava a luz natural como auxílio para alcançar o transcendente. Apesar disso, até meados da década de 1930, empregava a luz natural de maneira a gerar uma atmosfera luminescente coerente com suas estratégias formais, especialmente seu interesse em composições horizontais e na continuidade espacial interior-exterior [OLIVEIRA, 2005].

10. Peter Blake, em 1960, em seu livro *Maestros de la Arquitectura Moderna*, afirma que “a famosa frase ‘less is more’ (‘menos é mais’), não é tanto a expressão típica de Mies como homem de poucas palavras, senão também a descrição de um método que ele aplicava em seu trabalho como um método de destilação de ideias até chegar à sua máxima pureza”, pensando inclusive que “para ele a resposta era perfeitamente clara. O aço e o concreto representavam forma; estes seriam os OSSOS de seus edifícios. O vidro era um véu brilhante que podia estender-se sobre o esqueleto e formar a PELE” [BLAKE, 1963 : 144, 149].

Já para Bruno Zevi, “o epigrama ‘less is more’ assumia uma função moralizadora dentro do clima do Existenzminimum, e perdia seu significado ao ser aplicado em obras custosas e monumentais. [...] Mies consegue o êxito ainda que dentro do epigrama ‘less is more’, que o leva a planejamentos prismáticos, não-espaciais, fechados e estáticos e as vezes dentro da perspectiva, e no Seagram, substancialmente classicista” [ZEVI, 1954 : 120, 372].



Figuras 3.14 | 3.15 | 3.16: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

ambiente, mas, se lida ao contrário, transforma-se em “ON”, e pode ser visivelmente aceita.

O casal volta-se para trás, onde algo atrai a sua atenção. Ambos olham para os fundos desse espaço único e monocromático em que grandes planos de vidro escancaram uma forte luminosidade. Em frente à janela, ao fundo, pessoas observam tanto o exterior como o interior. Porém, há algo mais, no fundo da tela, que lhes atrai a atenção.

São as transparências de uma imensa caixa de vidro com brilhos diminutos sobre planos de vidros justapostos que mantêm a sua atenção. Uma personagem anônima parece olhar a mesma caixa e observar seu perfil aí refletido. A indefinição do espaço confunde a posição da personagem olhando uma caixa de vidro. Está do lado interno ou externo desse cubo prismático? Ocorre também, nesse momento, uma intersubjetividade, pois, enquanto a pessoa percebe a si própria e observa outras pessoas, estas últimas a estão observando.

Esse cubo transparente se transforma num amálgama de reflexos. Os diversos ângulos de reflexividade podem proporcionar a visão global de um personagem e revelar sua identidade. Estaria o personagem numa atitude de detetive, procurando uma legitimação social para seu comportamento?

Novos movimentos reflexivos acusam desenhos cambiantes e vivos que permitem ver a profundidade do cristal. Quanto mais o passante se aproxima do vidro, mais parece invadir a imagem reflexiva, mas, repentinamente, ele desaparece, sem nunca chegar lá. Múltiplos reflexos avisam: trata-se de uma caixa cúbica, oca e profunda, transparente e reflexiva, que revela a importância do detalhe.

O espaço é sutilmente adensado com novos personagens que se movimentam em linha reta, ocupando a delimitação do piso.

Um faxineiro apático observa se existe alguma sujeira nesse local asséptico. Uma mulher é vista de costas empurrando um carrinho ou cadeira de rodas protegida por uma manta; uma enfermeira/funcionária passa carregando uma criança recém-nascida; uma enfermeira/funcionária troca as toalhas de um banheiro; um estalar de chinelos corta o silêncio, e entra em cena um árabe com vestimentas típicas; o som produzido por um militar, com passos aflitos de um ‘vai-e-vem’, denota que algo está para acontecer.



Figuras 3.17 | 3.18 | 3.19: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

Os personagens irão surgir e desaparecer, anônimos, ordenados e comunicando-se em burburinhos, como o casal de idosos, rodeado de sacolas, em que a mulher cochicha instruções ao marido adoentado, que pode piorar nesse ambiente de ar condicionado. Estão prestes a realizar uma internação num espaço hospitalar?

Outro espaço voltado para grande circulação, amplo e com múltiplas — mas estáticas — funções: o comércio de flores e de livros, bar/lanchonete, embarque/desembarque, setor de informações/*check-in*. Esse último em particular é o responsável pela sonorização que unifica todo o ambiente.

No filme *Playtime*, a gravação e a pós-sincronização dos sons foram realizadas em cinco pistas estereofônicas. O uso do som — ou a caricatura do som — complementa o sentido do filme.

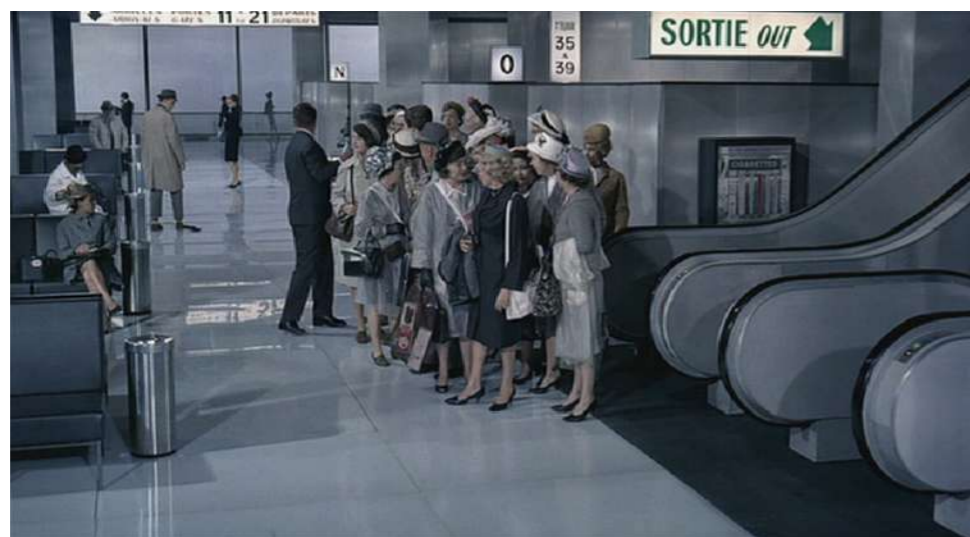
O som reforça os ecos, as ressonâncias metálicas ajudam-no a definir o espaço, contribuem para que o espectador perceba que o espaço onde o personagem está é desconfortável, ligeiramente hostil, não apenas do ponto de vista visual, mas também acústico [PERDIGÃO, 1968 : 39].

A tomada longa e estática da câmera em planos gerais permite que o espectador veja a totalidade da cena através da percepção subjetiva do detalhe, escolhendo-o ao acaso pelo que desperta maior curiosidade. Essa técnica nos dá a sensação de aparente distanciamento, e o que se quer é justamente o contrário: que o espectador passe a interpretar por conta própria. Observamos que, apesar dessa aparente liberalidade, estamos sendo sutilmente guiados pelo diretor.

O piso claro e homogêneo reforça a continuidade espacial, mas tem sua cor alterada quando se quer delimitar um novo espaço — como no caso do piso em frente ao bar. Trata-se de mero detalhe decorativo, mas que irá atuar como um componente ‘ativo’ do projeto.

O som indefinido causado pela cacofonia do microfone e o detalhe curvo da cauda de um avião movendo-se linearmente no fundo da tela identificam mais um espaço moderno tratado com todo o rigor funcionalista: o *Aeroporto*, considerado o primeiro entorno arquitetônico de referência desta pesquisa.

O emaranhado de línguas na cena do saguão protagoniza a não exigência de comunicação: um executivo, presidente de uma *International Company*, é tratado com condescendência pela alfândega, ao entrar e



Figuras 3.20 | 3.21 | 3.22: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

sair sem dar declarações. O grupo de turistas americanos também é tratado com deferência especial ao serem prontamente liberados para conhecer a cidade.

Inadvertidamente, surgem indícios que chamam a atenção: um personagem com capa, chapéu e guarda-chuva que entra, sem se identificar, pela lateral direita do múltiplo saguão e que olha no sentido contrário ao da câmera.

Logo adiante, surge um guarda-chuva que cai. Pertence ao mesmo personagem anônimo anterior ou a outro personagem, com a capa e o chapéu? Como a atenção de um personagem que passa despercebido e o simples ruído de um guarda-chuva podem roubar a cena?

Quem será o personagem?

Na saída do aeroporto, não apenas um, mas dois personagens, homem e mulher, vestidos semelhantemente, surgem na tela. Há confusão de identificação entre eles e, a seguir, cada qual segue seu caminho. Isto sugere uma multiplicação de personagens parecidos e que, como veremos adiante, tende a aumentar.

Em outras cenas, teremos a valorização de pequenos personagens, como no caso do motorista do presidente da empresa que procura aparecer sorridente diante da câmera fotográfica.

O grupo de turistas americanos, recém-chegados de avião e pertencente provavelmente à época da companhia aérea *Economic Airlines*, embarca nos ônibus de uma companhia de turismo e parte do aeroporto rumo aos hotéis. Alguns aeroportos internacionais¹¹, exemplos típicos da arquitetura do alto modernismo, são referências para uma cópia idêntica. Sua fachada, em que se dá a troca da verticalidade pela ênfase no horizontal, possui marquises extensas e o térreo fechado por painéis de vidro. Tais procedimentos repetem o 'modelo padrão' de arquitetura praticada em diversos países da Europa.

Os turistas rumam de ônibus por grandes e largas avenidas. Enfileirados, ônibus e automóveis se movimentam em três pistas de traçado retilíneo. Através do espelho retrovisor do ônibus, vemos refletida a expressão de encantamento que a cidade provoca em uma das turistas. As demais turistas impressionam-se através da transparência das janelas do ônibus com o tamanho dos edifícios e o congestionamento de automóveis. Imediatamente o ônibus para e inicia-se o primeiro passeio turístico.



Figura 3.23: Aeroporto de Orly, França



Figura 3.24: Aeroporto de Arlanda, Suécia

11. A semelhança construtiva entre os aeroportos de Orly Sud em Paris (França) e no de Arlanda (Suécia) admitidos por Jacques Tati na concepção do cenário acima. [BELLOS, 2002]



Figuras 3.25 | 3.26 | 3.27: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

Apesar de proliferarem conversas paralelas no ônibus e provocarem um som que torna a maioria das palavras indefiníveis, “*oh, it’s marvelous*” prevalece. Aqui, a curiosidade é despertada pela mesmice, fazendo com que os turistas norte-americanos se sintam ‘em casa’.

Os turistas podem apreciar na própria avenida uma megalópole que possui as mesmas semelhanças estéticas e anestésicas da outra cidade de onde vieram.

Estamos diante de uma cidade contemporânea que segue um plano urbano racional baseado no conceito da ‘tábula rasa’¹², em que se começa do zero como uma forma de abrir espaço para a construção da cidade moderna e que permite que edifícios participem dos jogos de composição volumétrica de reflexivos-muros-transparentes implantados de forma alinhada-anônima.

Jacques Tati, entusiasta dos desenhos e de caricaturas, valeu-se dos mesmos para compor os *gags* de ambientes e personagens, tanto do influente Saul Steinberg como de seus colaboradores em *Playtime*, Jacques Lagrange e Cabu. Baseados no reconhecimento de admiração do cineasta pelos desenhos de Steinberg, como admitido por uma das críticas de Stephane Goudet, admitimos sua influência sobre Tati através de desenhos publicados entre 1945 e 1949, no livro *Art of Living*, ao constatar diversas semelhanças com *gags* de *Mon Oncle* e *Playtime*. Verificamos que o tratamento satírico dado à cidade de Nova York onde Steinberg explora a transparência e a reflexividade de seus edifícios está presente em *Playtime*. Desse modo, Jacques Tati valoriza uma crítica presente em uma arte popular que está presente de forma persuasiva nas capas das *Archit* e *The New Yorker*¹³.

A arquitetura moderna, tratada como um estilo qualquer e sem variações, surge para reforçar o tema da uniformização cultural e promete ficar paralisada. As influências norte-americanas e das empresas internacionais ofereciam um meio-termo seguro, isto é, uma tecnocracia insípida e bastante uniforme que evidencia tais construções. Essas formas simétricas e fechadas como episódios circunscritos não dialogam entre si e nem com o ambiente que as rodeia. Diante de um mundo descontextualizado, encontramos no filme versões diluídas de Mies van der Rohe, do qual tinham sido extraídos não apenas o idealismo e o classicismo, mas qualquer referência estética.



Figura 3.28: Capa do *The New Yorker*

12. ‘Tábula rasa’ é um “*termo latino utilizado para definir o desejo de destruição ou abandono e de abertura de espaço para ‘novas criações’*. [...] *A tabula rasa, em sua dimensão operacional, pré-condição para a implementação de ideias modernas, foi muitas vezes possibilitada pela própria guerra, com a destruição de grandes áreas nas cidades, que precisaram ser reconstruídas em tempo mínimo, já sob a égide do urbanismo moderno. A crise do movimento moderno inicia-se com a percepção de que as reformas urbanísticas feitas naquele momento, utilizando parâmetros do urbanismo moderno, provaram-se criadoras de espaços, formas e relações, em que os próprios membros do Congresso Internacional de Arquitetura (CIAM) verificaram uma perda em relação à cidade anterior*” [MOREIRA, 2004 : 43].



Figuras 3.29 | 3.30 | 3.31: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

Surge, inesperadamente, mais um personagem com roupas semelhantes e que se apresenta de forma anônima. Entre os usuários de transporte coletivo, desce do *Bus Champs-Elysées* (sic) um personagem de costas e com dificuldades para desvencilhar seu guarda-chuva de outro e que chega à cidade pedindo orientações. Imediatamente, adota uma postura de neutralidade diante da grande cidade.

Trata-se de *Monsieur Hulot*, personagem surgido em filmes anteriores de Tati, como *Les vacances de M. Hulot* e *Mon Oncle*, que se agrega aos múltiplos de Hulot, conferindo-lhe igual importância a dos demais personagens desconhecidos. O tratamento irônico ao querer igualar os personagens e tudo o que vemos vem associado à ideia de que devemos romper com esta e criar novas possibilidades de vida e de papéis sociais para tais personagens.

[A.2] DESENVOLVIMENTO DO PROBLEMA | Quando os trajetos retilíneos dos personagens se dão em função da arquitetura e de signos.

A procura de Hulot por aquele que irá entrevistá-lo (*Monsieur Giffard*) leva-o pelo mundo labiríntico desta cidade ultramoderna, representada através dos *parkings*, dos *bus*, dos edifícios de escritórios STLC, do espaço de exposições, da *drugstore*, do hotel, do *supermarket*, dos apartamentos-vitrine e do restaurante — a incidência de palavras anglossaxônicas é um dado colhido no próprio filme e, tal como o título, ironiza a penetração da cultura norte-americana.

O início dos trajetos retilíneos de Hulot se dá no *parking* que está localizado diante dos edifícios rigorosamente iguais. Contornando os carros estacionados com o girar dos calcanhares, Hulot movimenta-se em ziguezague e toma direções que repetem os ângulos retos.

[A.2.1] 2º ENTORNO ARQUITETÔNICO: ESCRITÓRIOS STLC | O edifício localizado num distrito comercial funciona como um organismo aberto de padronização construtiva finalizado recentemente. É formado por painéis de vidro ritmicamente repetidos e que foram aplicados dentro de uma programação sem critérios e de forma acelerada.

Na descrição do edifício comercial surge o ambiente frio de corredores infinitos. Os movimentos do personagem, que se supõe ser o



Figura 3.32: Capa do *Archit*

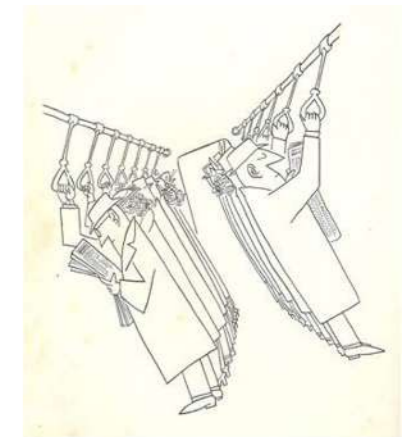


Figura 3.33: Desenho de Saul Steinberg em *Art of Living*, 1949

13. Saul Steinberg, foi um dos mais importantes cartunistas da metade do século passado e teve sua arte influenciada pelo surrealismo, pela cultura *pop* americana e pela arte egípcia. Difícil de ser enquadrado em alguma categoria, é tido como pensador e comentarista social, além de ser reconhecido como crítico de arquitetura e urbanismo nos EUA, “*critic without words*”, segundo Peter Blake em um artigo de capa da revista de arquitetura *Archit*. Tratou ironicamente cenas de crítica social através de desenhos que influenciaram os *gags* de Tati sobre o tratamento dado aos usuários de ônibus nas cidades modernas. Além disso, seus desenhos anteciparam quase tudo o que viria a ser traduzido em edifícios. Ele



Figuras 3.34 | 3.35 | 3.36: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

interlocutor da empresa, seguem a imposição da linha reta exigida pelo eixo direcional presente na planta do projeto arquitetônico.

Ao lado de um *hall* transparente e incommunicável, há um porteiro idoso que se esmera para que Hulot, à procura de emprego, seja entrevistado por *Monsieur Giffard*. No entanto, é evidente a inabilidade do porteiro em utilizar a parafernália eletrônica na comunicação com o setor responsável, e ele demonstra uma indignação passageira resmungando para si mesmo num tom quase inaudível, denunciando-se somente pelos gestos.

A transparência das placas de vidro, que permite uma fluência visual de espaços ao unificar os ambientes, converte-se por sua vez em mediadora desse espaço que passa a refletir e refratar luzes e detalhes construtivos internos e externos.

O *hall*, ou sala de espera envidraçada, isola Hulot, que passa a testar curiosamente sua mobília mínima. Ao substituir a linguagem pela reverberação do som, este se transforma em signo e nos dá informações sobre a natureza desse espaço, completando as informações visuais.

O som identifica um ambiente vazio, com superfícies duras (vidro, metal) ou não (estofamento das cadeiras), em que o design do mobiliário está associado tanto ao idealismo modernista quanto à falta de conforto e praticidade próprios a uma situação de crise, mas que, segundo o diretor, pode adquirir um papel de comicidade.

A sequência da sala de espera nos remete à reflexão sobre a liberdade individual em oposição à vigilância exercida pelo poder. Pode-se dizer que essa cena prolonga a crítica encontrada no filme *Modern Time*¹⁴, de Charles Chaplin, e em *Die Tausend Augen des Dr. Mabuse (Os mil olhos do Dr. Mabuse, 1960)*¹⁵, de Fritz Lang. A sala de espera é vista, desde o exterior, como uma grande caixa de vidro. A transparência, que dá um ar de liberdade, deixa que o personagem se arrisque a tocar uma poltrona e a produzir um som dentro de um ambiente mínimo e desprovido de ornamentações. Fica explícito que estamos diante de uma prisão envidraçada, e o som metálico de uma porta, provavelmente blindada, sendo fechada por Giffard é suficiente para tomarmos consciência. Hulot está em uma prisão sob a estreita vigilância dos retratos dos dirigentes da empresa. Portanto, não será este personagem, mas Giffard, que conseguirá burlar a vigilância e escapar.

Tanto em *Mon Oncle* como em *Playtime*, o diretor joga com o olhar

antecipou movimentos e tendências da arquitetura mundial como os arranha-céus com cortinas de vidro com quase 20 anos de antecedência. Na revista *Archit*, a caixa de vidro domina a visão urbana e passa por um processo de diluição até se desfazer por completo ao atingir o solo, enquanto na revista *The New Yorker*, a reflexividade do vidro transforma o volume em uma construção monolítica, imponente, que, ao refletir a luz do sol ascendente, indica que essa arquitetura inicia uma trajetória. Ao falecer, em 12 de Maio de 2000 (Nova York), tinha desenhado mais de 85 capas para a revista *The New Yorker* e mais de 1200 outros desenhos.

14. O controle virtual atinge o operário não apenas na linha de produção, mas inclusive nos locais de privacidade no interior da fábrica, tal como o banheiro, onde 'não pode haver atraso'. A ideia do controle capitalista através da tela midiática está sugerida também em *Metropolis*, de Fritz Lang (de 1926). Fonte: www.telacritica.org/temposmodernos_trabalho.htm

15. "A imagem dominante do filme não é tanto das câmeras escondidas quanto do espelho que permite ao milionário americano observar o quarto da amante". Fonte: www.contracampo.com.br/71/milolhosmabuse.htm



Figuras 3.37 | 3.38 | 3.39: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

invisível do panótico, do ‘ver sem ser visto’. O panótico permite acompanhar a conduta do indivíduo e, simultaneamente, manter o observado em situação de incerteza quanto ao fato. Portanto, além da economia no controle de subalternos, a incerteza provocada naquele que está sendo vigiado resultaria em eficiência, pois, tendo invadida a sua privacidade de modo alternado, furtivo, incerto, o próprio observado se vigiaria [FOUCAULT, 1979].

Essa dimensão disciplinar nos leva às reflexões de Michel Foucault sobre o poder, o olhar e a arquitetura em *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*¹⁶.

O vidro, apresentado de modo a valorizar a transparência, como se fosse imaterial, nos mostra um Hulot que fica atento a uma cena cotidiana de turistas chegando ao mesmo distrito comercial em que ele está. Mesmo próximo do que está ocorrendo, está incógnito atrás do vidro da sala de espera, pois permanece a parte da energia da rua, intrometido na contra-mão da circulação.

Destacamos a seguir as cenas de perseguição de Hulot atrás de Giffard no interior do edifício da STLC, nas quais Tati optou por filmar os planos numa sequência próxima do plano geral de conjunto e valendo-se de alguns *travellings* para maior mobilidade de enquadramentos, mas com o intuito de mostrar os percursos retilíneos, a repetitividade e a simetria geométrica desse espaço labiríntico. Tentaremos explicitar essa ideia através da seleção de fotogramas, cuja numeração vai do 7 ao 23, que representam a decupagem realizada desse plano-sequência de um minuto e meio.

Enquanto aguarda seu interlocutor desocupar-se de seus afazeres do trabalho, Hulot passa a observar um quadro com linhas retas, pretas e vermelhas, que se configuram em ângulos retos. Sua curiosidade o leva a se aproximar do mesmo, e a câmera registra o exato momento em que a luminosidade atinge um quarto dessa tela abstrata.

Sem perceber que estava entrando num elevador, Hulot é engolfado por outro funcionário que segue a sua vez de entrar e as portas se fecham antes que ele possa sair.

A filmagem realizada exteriormente num plano geral de conjunto adquire um tom azul acinzentado predominante e ressalta o efeito lumi-

16. “Toda uma problemática se desenvolve então: a da arquitetura que será um elemento para a transformação dos indivíduos: agir sobre aqueles que abriga, dar rapidez à sua conduta, reconduzi-los aos efeitos do poder, oferecer-lhes um conhecimento, modificá-los. As pedras podem se tornar doces e conhecidas. Mas o velho sistema de encerramento e prisão – de paredes grossas, de portas sólidas que impedem entrar e sair – começa a ser substituído pelo cálculo das aberturas, de cheios e vazios, de passagens e transparências.” [FOUCAULT, 1987 : 174]



Figuras 3.40 | 3.41 | 3.42: *Playtime*
(*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

noso da cabine do elevador que transporta Hulot em ascensão num dos blocos verticais de grande porte.

Saindo do elevador, Hulot depara-se com um ambiente idêntico ao do andar anterior e dirige-se à direita do enquadramento. A câmera efetua um *travelling* antes de segui-lo.

Sempre à procura de seu interlocutor — *Monsieur Giffard* —, Hulot não conseguirá entrar em lugar algum, sendo expulso de todos. Hulot abre uma porta, entra a quarenta e cinco graus até que, surpreso, para em posição de sentido ao se deparar com a sala de reunião do conselho administrativo. A câmera posicionada por trás de Hulot permite a visão dos membros do conselho posicionados em ângulo de quarenta graus, agora em direção contrária.

Hulot fecha novamente a porta da sala de reunião do conselho administrativo e vai em direção ao elevador. Há uma tomada da câmera que realiza um *travelling* por trás.

Em contracampo, Hulot para de repente e, do alto do mezanino, avista um amplo espaço contendo blocos de escritórios e Giffard à esquerda de uma central telefônica. Nesse enquadramento, a parte clara da alameda onde está a central telefônica encontra-se visível a partir do segundo bloco.

Em conexão com o plano anterior, mas com uma mudança de ângulo de quarenta e cinco graus, há uma tomada em *travelling* sobre um plano inclinado. Hulot vigia Giffard, mas, a medida que desce, as perspectivas se modificam, e o perde de vista por trás dos blocos de escritórios. A parte clara da alameda encontra-se após o terceiro corredor e paralela à escada rolante.

Interrompe-se o *travelling*. A partir do fim desse plano, a escolha da montagem resume a cena em pequenas e falsas uniões. Ao final do plano, Hulot vai em direção ao ângulo do primeiro escritório à esquerda, como se fosse tomar esse primeiro corredor.

O plano seguinte encadeia-se diretamente com o anterior. Após a indecisão quanto ao caminho a seguir, recua da esquerda e, numa posição de noventa graus da central telefônica, decide seu deslocamento à direita, para ter uma entrada de campo coerente com o fim do plano anterior.

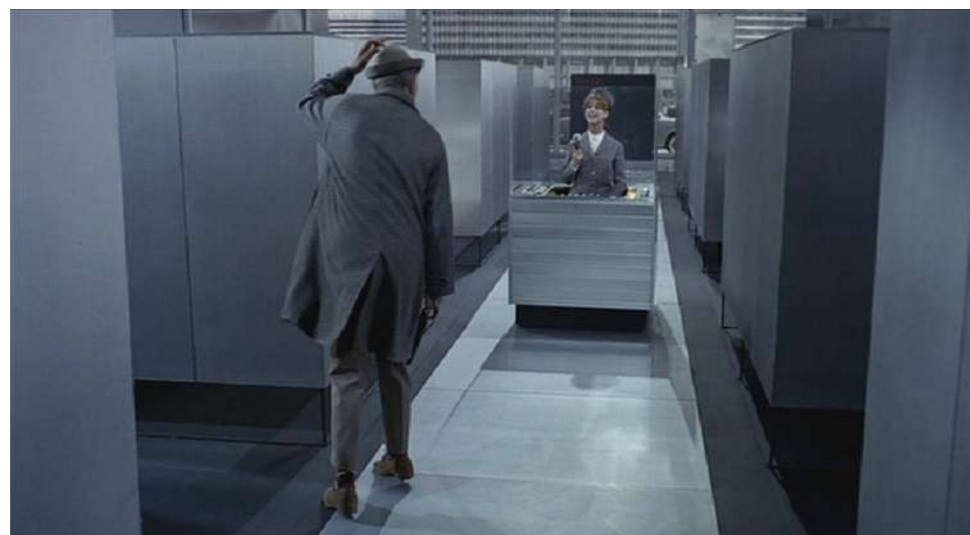
Mas o ajuste do espaço não está de acordo com o plano longo, pois a parte clara da alameda deveria estar perpendicular ao ponto axial ótico.



Figuras 3.43 | 3.44 | 3.45: *Playtime*
(*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967



Figuras 3.46 | 3.47 | 3.48: *Playtime*
(*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967



Numa atitude desorientada, Hulot fica surpreso ao reencontrar a telefonista posicionada sobre a alameda numa direção contrária à cena anterior. Ele a cumprimenta novamente e sai à direita.

Num plano geral mais reduzido estão os blocos de escritórios e, à esquerda, a escada rolante. O *Monsieur Lacs*, personagem com diversos tiques nervosos, dirige-se a seu escritório acompanhado de uma secretária. Ele entra.

Hulot olha para o interior em direção ao *Monsieur Lacs*, acreditando encontrar Giffard. O M. Lacs faz menção de fechar a porta.

O plano termina num *travelling*, onde a câmera se eleva, mas em movimento inverso.

Planos semigerais de conjunto em conformidade com os planos gerais, movimentos em simetria da câmera e percursos lineares dos personagens reforçam a uniformidade geométrica do espaço e permitem que a narrativa evolua de forma labiríntica.

No bloco do plano anterior, M. Lacs telefona. Uma campainha soa em outro bloco mais distante e à esquerda. Aqui, Tati utiliza a espacialização que o som de múltiplas pistas permite. Como ninguém responde, entende-se o anúncio da telefonista: “*M. Giffard, telefone, retorne ao seu escritório*”. Giffard aparece se dirigindo ao seu escritório, que está situado na composição à esquerda. Então, quando ele está a meio-caminho do percurso, Hulot entra no campo por baixo do enquadramento à direita, lança-se novamente à perseguição de Giffard e, quando está pronto a recapturá-lo, Giffard entra em seu escritório, atende o telefonema de M. Lacs, que se encontra em outro bloco do plano central. Giffard sai por outra porta em busca de um dossiê. Hulot continua indo e vindo. Giffard retorna em seguida ao seu escritório, comunica uma série de cifras ao M. Lacs e sai ao corredor exterior. Hulot, alertado pelo ruído de passos, sai novamente em perseguição...

O vasto labirinto quadriculado formado pelas divisórias sugere um nível de vazio que contrasta, evidentemente, com o vazio associado à ausência de matéria. Esse novo efeito se dá pela falta de uma mútua complementação estrutural na superfície percebida, pois o olhar observador de *Monsieur Hulot* encontra-se no mesmo lugar sempre que procura se deter, e cada lugar é igual ao seguinte.

Figuras 3.49 | 3.50 | 3.51: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967



Figuras 3.52 | 3.53 | 3.54: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

O vazio extremo, causado pela ausência de pontos de referência e pela ausência de atração ou repulsão, também ocorre assim que Hulot atinge o patamar térreo. Em consequência, o espectador experimenta uma sensação de desorientação. Tudo parece se repetir ao infinito: o espaço percorrido, invariavelmente idêntico, torna o esforço inválido. A falta de comunicação está presente na telefonista que, em inglês comercial, repete as mesmas palavras sem cessar. A posição estratégica da telefonista no corredor, em movimento centrífugo, expulsa o personagem de um ponto ao outro. A suprema organização modular, sem um ponto central, obriga-o a circular com passos sem direção determinada e, como um errante, pratica o *détournement*¹⁷ inadvertidamente.

Em seguida, a câmera posicionada na parte interna permite ouvir o ruído de passos de dois personagens que se cruzam, sem se ver, na frente de um pano de vidro. Os passos dos transeuntes da rua mascaram outro encontro que falha. Se Giffard pode passar despercebido, Hulot provoca a nossa própria falta de atenção ao alternar, no início da sequência, o interior e o exterior. A narrativa brinca com cada espectador ao colocar 'à prova' sua capacidade de identificar ruídos e silêncios numa coleção de espaços modernos e de seus respectivos usos.

O errático Hulot está encerrado entre cristais ou apenas entre reflexos de cristais? O que via ao longe era o seu interlocutor? A imagem duplamente refletida de Giffard provoca uma aproximação ou um novo afastamento?

Na busca por Giffard, Hulot se desvia, entra num espaço de exposições para imediatamente se perder e permanecer por instantes fora do nosso alcance visual.

Observamos na imagem ao lado superposições de planos de vidros transparentes sem destruição ótica de nenhum deles, implicando uma ordem espacial mais ampla. A transparência deixa de ser um conceito claro para se tornar ambíguo e com qualidades inadvertidas, como sugerem Gyorgy, Kepes e Moholy-Nagy, e com qualidade fenomenal, segundo a colocação de Colin Rowe¹⁸.

A transparência ambígua exhibe a possibilidade de se ver espaços distintos onde o espaço foi abstraído, mas permanece fluando em constante atividade. Equivocadamente, podemos também percebê-las tanto como próximas quanto imediatamente distantes.

17. Os Situacionistas usavam o termo *détournement* no sentido de "um método que consiste em tomar as coisas do inimigo para montar uma outra coisa, que ajude a combater o inimigo." [WUILLAUME & VINICIUS, 2002]

18. Nesse sentido, a transparência adquire as conotações sabidas, como o significado físico de que é a condição material que é permeável à luz e ao ar, a função crítica de que podemos dizer que algo é facilmente detectado e uma conotação agradável quando nos referimos a uma ausência de algo que queremos dissimular. Porém, a transparência pode entrelaçar-se com outros significados se, além dessas conotações, forem descobertas através da obra de arte, segundo Gyorgy Kepes na obra *Language of Vision*.

"A transparência significa a percepção de distintas locações espaciais. O espaço não somente é retirado mas flutua em uma atividade contínua. A posição das figuras transparentes tem um sentido equívoco, pois prontamente podemos vê-las distantes como próximas" [ROWE, 1999 : 156].

Moholy-Nagy, em sua *Vision in Motion*, diz que "as qualidades transparentes das superposições muitas vezes também sugerem a transparência do contexto, revelando no objeto qualidade estruturais inadvertidas" [ROWE, 1999 : 156-157]. Portanto, segundo Colin Rowe, além da qualidade inerente à substância, como metal ou vidro, a transparência pode ser, como sugerem Kepes e Moholy-Nagy, uma qualidade inerente à organização. Por esta razão, podemos distinguir transparência literal e fenomenal [ROWE, 1999].



Figuras 3.55 | 3.56 | 3.57: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

Nesta dupla exposição, ocorrem novos espelhamentos que podem ser analisados aqui a partir da posição do passante anônimo com *man-teau* e *chapeau* escuros. Todo o espaço provém da repetição de modelos: vidros, perfis, armários, caixas, maçanetas, placas, dobradiças, hastes, caixilhos, e até as junções dos vidros se multiplicam.

O passante é visto dentro do edifício, movendo-se em uma sala virtual na qual se posiciona a paisagem do bairro ultramoderno, enquanto os que estão internamente veem-se fora, na rua refletida pelo espelho exterior.

Segundo Beatriz Colomina, “*quem está fora vê a si mesmo em um interior, mas igualmente em um exterior que foi feito parte do interior*” e “*quem está dentro vê a si mesmo em um exterior, mas igualmente em um interior que foi feito parte do exterior*”¹⁹. Daí que os passantes e habitantes compartilham do mesmo espaço intrincado da reflexividade do vidro como espelho.

O estar fora é o grau máximo do estar dentro e também o estar dentro é o grau máximo do estar fora. Em outras nuances, conforme Ana Tavares, a exposição e a vulnerabilidade podem ser descritas como o “*ver-se vendo*” e “*ver-se sendo visto*” como um estado de suspensão do mundo.

Continuando o pensamento de Beatriz Colomina, o espelhamento físico e o metafórico confrontam o ‘eu’ como sujeito e o ‘mim’ como objeto. A reflexividade das ações torna-se uma estratégia de evidenciação entre o ‘eu’ que faço e o ‘mim’ que recebe. ‘Eu’, como sujeito, sou colocado a pensar sobre minha posição sobre um estado de coisas pelo qual, fora da obra, julgava-me como tranquilamente não atingido.

O personagem desorientado e errático é visto pelo executivo através do vidro²⁰ do alto do edifício de escritórios corporativo. O vidro também dá ao observador a ilusão de que ‘aquilo que vemos é exatamente aquilo que vemos’. Através dele se vê o trabalho técnico e a engenharia da estrutura do edifício. Ainda assim, a transparência literal do vidro não apenas objetiva de maneira falsa a realidade; ela é, paradoxalmente, uma camuflagem, pois, enquanto a função real do edifício pode ser a de concentrar o seu poder independente e a de controlar por meio de informações secretas, a sua fachada arquitetônica dá a impressão de uma abertura absoluta. A transparência é apenas visual, pois o vidro separa o visual do verbal, isolando quem está de fora do local da tomada de decisões.

19. Essas citações fazem parte da *Conferência Double exposure: Architecture through Art (Dupla exposição: arquitetura por meio da arte)* proferida por Beatriz Colomina. Refere-se a *Alteration to a Suburban House* [GRAHAM, 1978] em que Colomina vê a culminação de uma reflexão contínua de Graham sobre a casa americana do pós-guerra, não como o espaço do privado por excelência, mas como palco da representação pública de uma domesticidade convencional, o sonho da classe média americana; uma imagem da “normalidade normalmente aceita”, nas palavras de Graham. *Alteration* consistiu na criação de um dispositivo ótico-espacial de evidenciação por meio da substituição de uma fachada inteira de uma casa de subúrbio por vidro transparente e da divisão do espaço interno em dois com espelho. O espaço interno é restaurado à sua completude pelo espelhamento que incorpora em continuidade o exterior. Para Colomina, aqui se desencadeia a ‘dupla exposição’. Os passantes veem-se dentro da casa, movendo-se em uma sala de estar virtual atrás da qual se posiciona a paisagem do subúrbio, enquanto os habitantes da casa veem-se fora, na rua refletida pelo espelho [SPERLING, 2006].

20. Recentemente, o estilo do vidro transparente foi invertido, com a fachada de vidro sendo substituída pelo uso de espelhos de vidros reflexivos ou semirreflexivos para um lado. Diferentemente das estruturas de vidro transparentes anteriores, que abriam e revelavam a sua constituição estrutural, os edifícios de vidro atuais apresentam ao espectador do lado de fora uma pura forma abstrata (a partir de dentro, eles permitem ao trabalhador de um edifício corporativo a vantagem de um ponto de vista oculto) – um cubo, um hexágono, um trapézio ou uma pirâmide [GRAHAM, 2006 : 429-451].



Figuras 3.58 | 3.59 | 3.60: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

No momento seguinte, um grupo de empresários japoneses é bem recebido ao chegar ao hall do espaço de mais um edifício. Infiltrando-se nesse grupo que toma um elevador, Hulot desvencilha-se do mesmo por não possuir um cartão de identificação igual ao deles.

Ao se soltar, fica sem rumo, e, sem querer, atinge o alto do edifício: Hulot, indiferente à paisagem — mera composição de placas geométricas — permanece no centro da imagem. Dois objetos distantes, à esquerda e à direita, são sutilmente detectados; apesar de quase escaparem da atenção do observador, conferem ao ambiente focos de excentricidade em contraste com a simetria do lugar e não possuem relação com o espaço circundante: à esquerda, algo dificulta a fluidez de um eixo direcional, e, à direita, há uma forma orgânica escultural. Ambos atuam como equivalentes descontextualizados.

Sob outro aspecto, o tema sobre a constância do lugar do observador na função do vigiar relacionado ao paradigma do panótico produz uma ilusão de coerência entre os distintos fragmentos da realidade observada num dispositivo panorâmico, que se traduz na narratividade clássica articulada com o mito do eterno retorno dos acontecimentos históricos monumentalizados²¹.

Enquanto Hulot permanece invisível à lente da câmera, o grupo de turistas chega ao espaço de exposições e, antes de entrar, volta-se para mais um anônimo espaço moderno como uma resposta à estética nova-iorquina.

Ocorre que a turista, Barbara, detém-se para fotografar algo que lhe chama a atenção pelo incomum. Uma florista idosa, de vestes simples, protegida por uma frágil estrutura de lona, expõe os seus objetos em frente ao local de exposições. A personagem qualifica-se como um pormenor invisível aos olhos dos outros, da maioria.

[A.2.2] 3º ENTORNO ARQUITETÔNICO: ESPAÇO DE EXPOSIÇÕES | Fugindo da expectativa do observador, Barbara abre a porta de vidro e surge uma imagem refletida totalmente díspar nesse ambiente racional. Ao mover a porta, a turista participa com uma mínima intervenção e, ao voltar-se para trás, denota certa sensibilidade consciente.

É o reflexo de uma estrutura metálica que foge da convenção de uma sociedade moderna industrializada. Sua forma orgânica causa certo estra-

21. Há uma situação limítrofe entre os filmes *Playtime* e *The birth of a nation* (*O Nascimento de uma nação*, 1915) de Griffith, pois, no último, o diretor realiza uma montagem paralela em que todos os sucessos da História, assim monumentalizados, visualizam-se como equivalentes, descontextualizados.

Kenneth Frampton em *História crítica da arquitetura moderna* (2000) assinala a relação implícita entre a obra do neorracionalista Aldo Rossi e o paradigma do panótico. Na teoria de Rossi, os monumentos são considerados em sua dimensão a-histórica, o que, de igual forma, é característica do modelo narrativo clássico [VILA, 1997].



Figuras 3.61 | 3.62 | 3.63: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

nhamento à personagem. É um monumento histórico que já não conta a história da cidade, mas que atua como algo curioso e desconcertante.

O grupo de turistas adentra o espaço de exposições em busca de novidades fúteis e absurdamente imprescindíveis para o consumo. Em meio à frivolidade predominante, eles encontram até mesmo alguns fragmentos da História.

Num mundo que tende cada vez mais a cortar suas raízes, a aparição de uma coluna dórica numa feira de exposições resulta adequada. Essa coluna é mais um dos objetos produzidos em série expostos na feira; perdido o seu *status* de objeto cultural nobre e de encarnação da beleza clássica, ela adquire o uso de lixeira. Essa degradação móvel da comichidade é particularmente rica de sentidos. A coluna está associada, sem dúvida, a dejetos, até porque ela mesma se encontra em estado de ruína. Nossa civilização procura apenas o novo e o falso, pois não consegue perceber mais a beleza das obras. A coluna parece, de fato, imperfeita aos homens de hoje. Serviria apenas como um destroço, ou para conter toda sorte de inutilidades, restos e fragmentos. De forma igualmente irônica, poderíamos dizer que sua função consiste, atualmente, em celebrar o culto da sociedade de consumo, da qual recolheria apenas os dejetos.

[A.2.3] 4º ENTORNO ARQUITETÔNICO: AGÊNCIA DE TURISMO | Dificilmente identificável como uma agência de turismo, o espaço nos mostra alguns cartazes em que vemos anúncios de edifícios modernos idênticos em todo o mundo — *USA, Hawaii, Mexico, Stockholm, London*. No entanto, os personagens em cena não conseguem ler seus significados e apenas se contentam em consumi-los com o olhar.

Quando Hulot olha para o interior do edifício — para o outro lado da parede de cristal — a imagem não sossega, pois dentro do edifício estão refletidos ele mesmo e os carros em movimento, mas colocados num exterior. Será que o edifício não tem interior? Será que o interior do edifício é um exterior? Será que o visitante se vê rechaçado pelo edifício e é expulso ao exterior quando acreditava estar perto da entrada? Sua imagem pendular no vidro se complementa com a atuação performática de um par de pernas que se move por trás de uma tela pela qual linhas percorrem rápidos trajetos diagonais.



Figuras 3.64 | 3.65 | 3.66: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

[A.2.4] 5º ENTORNO ARQUITETÔNICO: ESPAÇO URBANO | Cenas da cidade nos remetem à:

“ordem atual: o urbanismo dos grandes conjuntos, a decomposição dos valores, a extensão do lazer consumível cada vez mais tedioso, o controle humanista-policial cada vez mais estendido a toda vida cotidiana, a sobrevivência econômica na célula familiar privada de qualquer significado” [WILLAUME & VINICIUS, 2002 : 43].

Ao lado de pessoas comuns, Hulot é focalizado vagando pelas ruas da cidade, praticando uma situação de *flânerie*, de errância voluntária, numa tentativa de ‘deriva urbana’²².

A passividade e a alienação da maioria dos personagens são similares à situação dos cidadãos pertencentes à sociedade moderna conforme a visão de Guy Debord²³.

Para reconsiderar a paisagem urbana, os situacionistas praticavam a ‘deriva’, ou melhor, uma deambulação ao acaso que permitia à própria cidade tomar forma ao seguir o seu caminho e criar aquilo que chamavam de ‘situações psicogeográficas’. Se deixarmos a retórica revolucionária de lado, a ‘deriva’ consiste em flunar sem nenhuma ideia pré-concebida com uma sensibilidade acurada em direção à realidade da cidade, e não em direção aos seus signos.

Para desfazer a superficialidade da vida moderna, os situacionistas propunham e praticavam igualmente a técnica ambígua do ‘desvio’, da mudança de rumo, que consistia em ressaltar os imprevistos. A fronteira entre a mudança de rumo e a anedota nunca foi muito clara. Por exemplo:

“É preciso então propagar a habitação não prática. Alguns ângulos aos quais entramos em conflito, um caminho muito longo da cama ao armário com a finalidade de percorrer longamente o seu apartamento, uma porta que range, uma fechadura que não funciona, uma mesa que oscila, uma poltrona que não possui conforto. [...] A arquitetura acidental permite a transformação e visa mesmo a historicidade. A idade de uma casa não deve ser legível apenas pelo seu estilo. Deve-se reconhecer também pelo progresso da ferrugem, pelas eflorações do concreto, pela degradação do reboco. As casas clássicas se tornam sórdidas ao en-

22. Podemos citar uma linha de artistas e teóricos que consideravam a experiência estética e a apreensão afetiva dos espaços urbanos. A ideia de *flânerie* (andar sem rumo), surgida com Baudelaire em 1893 no texto *O pintor da vida moderna*, passou pelos dadaístas com as excursões urbanas por lugares banais — as deambulações aleatórias propostas por Aragon, Breton, Picabia, Tzara, entre outros — e continuou com os surrealistas liderados por Breton, pela experiência física da errância no espaço urbano real, que foi a base dos manifestos surrealistas que desenvolveram a ideia de *hasard objectif* — e também dos livros *Le paysan de Paris* [ARAGON, 1926], *Nadja* [BRETON, 1928] e *L'amour fou* [BRETON, 1937]. Depois disso, Walter Benjamin retomou a ideia de *flânerie* de Baudelaire e Aragon e começou a trabalhar com a *flânerie* enquanto conceito metodológico, ou seja, propôs as flanâncias urbanas como investigação filosófica do espaço urbano pelo *flâneur* — principalmente de Paris e de suas passagens cobertas, no livro *Passagens*. Apesar de o *flâneur* ser para os situacionistas o protótipo do burguês entediado e sem propostas, e da tentativa destes se distanciarem das, segundo eles, *promenades imbéciles* surrealistas, os situacionistas contribuíram para desenvolver essa mesma ideia ao proporem a noção de ‘deriva urbana’, de errância voluntária pelas ruas. Sem dúvida, houve uma grande influência dos dadaístas e de suas excursões a lugares escolhidos precisamente por sua banalidade e falta de interesse, por exemplo, a famosa excursão dadaísta à igreja *Saint-Julien-le Pauvre* em Paris, que ficou conhecida como *l'ère Visite* e ocorreu na quinta-feira, 14 de abril de 1921 às 15 horas, quando Breton leu um manifesto considerado estarrecedor [JACQUES, 2003].

23. Debord caracterizou a sociedade moderna como uma panóplia de mecanismos que transforma a vida autêntica em um espetáculo alienado e rebaixa a espectadores passivos aqueles cidadãos que deveriam ter o



Figuras 3.67 | 3.68 | 3.69: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

velhecer. As construções acidentais patinam como as construções medievais” [FEUERSTEIN, 1960 apud BELLOS, 2002: 337].

Existem outras convergências entre Jacques Tati e os situacionistas: quando Hulot, em *Mon Oncle*, dirige-se ao escritório da usina Plastac em resposta ao suspiro das máquinas, ele transforma a mudança de rumo num *gag* que os espectadores, com ideias revolucionárias, poderiam interpretar como um ato implicitamente subversivo.

Os escritos situacionistas não são efetivamente engraçados, e aqueles em que a violência verbal está a serviço de uma causa perdida são suscetíveis a novas reflexões no que diz respeito a Guy Debord. Entretanto, podemos facilmente reconhecer nas técnicas pretensamente revolucionárias e enaltecidas pela Internacional Situacionista (IS) os instrumentos empregados pelas sutis comédias de observação de Tati.

Os cidadãos da sociedade tecnológica contemporânea aqui representada incorporam a racionalidade, a passividade e a mecanização progressiva, expressas através do ritmo ordenado e do deslocamento simultâneo sobre a rua e em direção aos seus automóveis.

Seguindo a mesma linha de raciocínio já comentada, Tati parece identificar esses personagens com as ‘vedetes do espetáculo’ descritas por Debord como aquelas que atuam numa vida de aparências e sem profundidade e que, numa atitude de obediência, anulam-se como indivíduos²⁴.

Cena diária de qualquer metrópole: executivos tomam seus carros estacionados próximos ao local de trabalho, privilégio após cumprir um horário maleável. Em situação desfavorecida, anônimos e o desempregado Hulot são compelidos a entrar no *bus* na hora do *rush*. Inadvertidamente, Hulot irá segurar, em vez da barra de segurança, um objeto de *design* globalizado, um *abat-jour* (*made in France*).

Seguindo viagem, surgem dois volumes, um aceso e outro apagado, que propagam novos reflexos²⁵. A imagem espelhada em movimento corresponde oticamente aos movimentos de um observador, variando em função da sua posição no ônibus ou na rua.

A superfície espelhada dessa arquitetura define fechamentos, tanto espaciais, como do ego. Isto é, no caso do fotograma 3.70, são os observadores dentro dos automóveis e do ônibus que irão perceber que, à medida que se aproximam da superfície espelhada, a reflexividade mostra

direito de participar de sua própria vida. As fórmulas situacionistas para resistir a tal desastre se baseiam, por sua vez, no meio ambiente psíquico e na disciplina mental. Por exemplo, um dos primeiros panfletos publicados preconizava a substituição das construções funcionais por uma ‘arquitetura acidental’, na qual a emoção, e não a racionalidade, seria o critério determinante. Numa espécie de profecia, o panfleto recomendava a ‘habitação não prática’ a fim de reconciliar o homem com o seu meio ambiente através do convívio e da autenticidade.

24. Segundo Debord em *A Sociedade do Espetáculo*: “a vedete do espetáculo, a representação do homem vivo, ao concentrar em si a imagem de um papel possível, concentra pois essa banalidade. A condição de vedete é a especialização do vivido aparente, o objeto de identificação com a vida aparente sem profundidade, que deve compensar o estilhaçamento das especializações produtivas de fato vividas. [...] Como vedete, o agente do espetáculo levado à cena é o oposto do indivíduo nele mesmo tão evidentemente como nos outros. Aparecendo no espetáculo como modelo de identificação, ele renunciou a toda qualidade autônoma para identificar-se com a lei geral de obediência ao desenrolar das coisas”. [DEBORD, 1997 : 40-41]

25. Walter Benjamin ao referir-se a R [Espelhos]: “Um olhar sobre a ambiguidade das passagens: sua riqueza de espelhos que aumenta os espaços de maneira fabulosa e dificulta a orientação. Ora, este mundo de espelhos pode ter múltiplos significados e até mesmo uma infinidade deles – permanecendo sempre ambíguo” [BENJAMIN, 2006: 583].



Figuras 3.70 | 3.71 | 3.72: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

uma visão espacial mais profunda e mais aberta do ambiente e, quando se distanciam, diminui seu grau de visão. Essa imagem de espelho²⁶ também possui relações com o ego daquele que observa curioso, pois se conecta subjetivamente com seu eixo de tempo-espaço.

Nessa caixa de perspectiva ilusória, a própria simetria dos espelhos parece esconder a passagem do tempo, de forma que a arquitetura parece transcender no tempo, enquanto que a área interior, sem detectar movimentos humanos, tem um significado de espaço de significância vazia.

Diferentemente da visualidade plana das pinturas renascentistas, em uma imagem de cinema/vídeo, as superfícies geométricas irão se desfigurar em contornos ambíguos e numa profundidade translúcida [GRAHAM 1990].

Na maior parte das cenas de circulação dos personagens, observa-se uma coreografia de passos automáticos numa apropriação refinada da estética expressionista utilizada, por exemplo, em *Metropolis* de Fritz Lang²⁷, a qual expressa a diluição do indivíduo em função de um grupo, além da perda de identidade relacionada estreitamente com a apropriação do homem por parte dos artefatos técnicos ou edificações que constituem o cenário.

Essa sociedade moderna estaria escudada nos mecanismos de uma arquitetura que transforma a vida autêntica em um espetáculo alienado e que rebaixa a espectadores passivos aqueles cidadãos que deveriam ter o direito de participar de sua própria vida.

Hulot parece estar alheio a tudo isso e, apesar de seu comportamento hesitante e pendular, sua atitude é de rebeldia. Como vimos anteriormente, Hulot pratica a errância voluntária da *flânerie* e se encontra à 'deriva'.

[A.2.5] 6º ENTORNO ARQUITETÔNICO: APARTAMENTOS-VITRINE | Na sequência, a visita de Hulot ao seu antigo camarada de regimento da *Armée*, Schneider, em um dos quatro apartamentos-vitrine, é mostrada por uma câmera ágil, que permanece do lado de fora, já que não foi convidada a entrar. Nesse momento, a narrativa se multiplica em quatro eixos narrativos que ocorrem de forma paralela e simultânea.

A arquitetura que ignora um programa doméstico variado repete um diagrama simplificado que transforma cada módulo numa 'separação consumada'²⁸.

Os passantes seguem seus trajetos sem investigar o espaço urbano,

26. Segundo o autor Santiago Vila, no cinema vanguardista ocorre de forma acentuada o que Metz chama de 'identificação primária', quando diz: "O espelho é o lugar da identificação primária. A identificação com o próprio olhar é secundária em relação ao espelho [...] mas é fundadora do cinema e por conseguinte primária quando se fala dele: é propriamente 'a identificação cinematográfica primária' [...] Quanto às identificações dos personagens, incluindo seus diversos níveis (personagem fora de campo, etc.) seriam identificações cinematográficas secundárias" [METZ, 1979].

"Porém nos filmes de escritura clássica que se expressam nos gêneros de comédia, western e melodrama, a identificação primária aparece diluída e que o que se usa para potenciar a narração é o efeito de 'invisibilidade', canalizando o conteúdo na revelação do discurso simbólico [VILA, 1997].

27. Segundo a visão de Lotte Eisner, em *Metropolis* de Fritz Lang, 1926, a marcha em fila da massa operária em direção aos elevadores evoca claramente os coros expressionistas ou *Sprechchöre*. Nessa diluição do indivíduo em face do grupo reside uma das características mais fortes do Expressionismo [EISNER, 2002].

28. Segundo Debord, a 'separação consumada' está presente na moderna sociedade do espetáculo: "Toda a vida das sociedades nas quais reinam as modernas condições de produção se apresenta como uma imensa acumulação de espetáculos. Tudo o que era vivido diretamente tornou-se uma representação. [...] As imagens que se destacaram de cada aspecto da vida fundem-se num fluxo comum, no qual a unidade dessa mesma vida já não pode ser restabelecida. A realidade considerada parcialmente apresenta-se em sua própria unidade geral como um pseudomundo à parte, objeto de mera contemplação. A especialização das imagens do mundo se realiza no mundo da imagem autonomizada, no qual o mentiroso mentiu para si mesmo. O espetáculo



Figuras 3.73 | 3.74 | 3.75: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

já que nada lhes chama a atenção. E o espectador, que observa do exterior pelos grandes painéis envidraçados a apresentação de Hulot à família de Schneider, fica sem ouvir o diálogo desse reencontro. Quando as palavras são banais, há necessidade de compreendê-las? A aptidão de Schneider é suficientemente explícita nos gestos e posturas, tornando desnecessárias as palavras, que são filtradas pela superfície transparente.

Compõem a cena dois espaços contíguos que podem se esfalçar rapidamente, dependendo da posição da câmera, com o objetivo de que cada espectador dê relevância ao que acontece de um lado e de outro.

Algumas sequências testemunham uma intimidade decorrente da transparência da vida privada, como quando Giffard consome álcool escondido de sua família, mas à vista de quaisquer observadores externos; ou quando uma sessão de *strip-tease* de Schneider é observada por sua vizinha.

A opacidade sonora surge como uma resposta à transparência visual. A liberdade do espectador não impede que, num jogo de campo e contracampo, infira-se que todos os apartamentos participam de um mesmo espetáculo ou, então, que a televisão²⁹ seja parte da uniformização do modo de vida moderno e responsável pela alienação³⁰.

Sendo assim, *Playtime* é uma tentativa simbólica de constituir visualmente a própria ideia de que tudo que era vivido se tornou uma representação.

A crítica realizada por Michel de Certeau, publicada pela primeira vez em 1980, em que o autor esboça uma teoria das práticas cotidianas, complementa esse pensamento:

“Da televisão ao jornal, da publicidade a todas as epifanias mercadológicas, a nossa sociedade canceriza a vista, mede toda a realidade por sua capacidade de mostrar e transforma as comunicações em viagens do olhar. É uma epopeia do olho e da pulsão de ler. [...] A leitura (da imagem ou do texto) parece, aliás, constituir o ponto máximo da passividade que caracterizaria o consumidor, constituído em voyeur (troglodita ou nômade) em uma ‘sociedade do espetáculo’”. [CERTEAU, 1996 : 48-49]

A leitura das imagens pode adquirir um novo significado a partir do pensamento de Dan Graham, que analisou as famílias do subúrbio

em geral, como inversão concreta da vida, é o movimento autônomo do não-vivo” [DEBORD, 1997 : 13].

29. Tratamento irônico ao vilão dos anos 50, a televisão, que teria roubado espectadores às salas de exibição. Submetido a pressões, o cinema mudou radicalmente entre 1950 e 1960 [MANWELL, s.d.].

30. Segundo afirma Guy Debord: “O espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens [...] O espetáculo não pode ser compreendido como o abuso de um mundo da visão, o produto das técnicas de difusão maciça das imagens. Ela é uma *Weltanschauung* que se tornou efetiva, materialmente traduzida. É uma visão de mundo que se objetivou [...] Considerado em sua totalidade, o espetáculo é ao mesmo tempo o resultado e o projeto do modo de produção existente. Não é o suplemento do mundo real, uma decoração que lhe é acrescentada. É o âmago do irrealismo da sociedade real. Sob todas as suas formas particulares — informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto de divertimentos —, o espetáculo constitui o modelo atual da vida dominante na sociedade. É a afirmação onipresente da escolha já feita na produção, e o consumo que decorre dessa escolha. Forma e conteúdo do espetáculo são, de modo idêntico, a justificativa total das condições e dos fins do sistema existente. O espetáculo também é presença permanente dessa justificativa, como ocupação da maior parte do tempo vivido fora da produção moderna.[...] Não é possível fazer uma oposição abstrata entre o espetáculo e a atividade social efetiva: esse desdobramento também é desdobrado. O espetáculo que inverte o real é efetivamente um produto. Ao mesmo tempo, a realidade vivida é materialmente invadida pela contemplação do espetáculo e retoma em si a ordem espetacular à qual adere de forma positiva. A realidade objetiva está presente dos dois lados. Assim estabelecida, cada noção só se fundamenta em sua passagem para o oposto: a realidade surge no espetáculo, e o espetáculo é real. Essa



Figuras 3.76 | 3.77 | 3.78: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

norte-americano no período pós-guerra e admitiu que o código arquitetural foi modificado gradativamente pelo código da televisão ou do vídeo. Graham expõe tais ideias da seguinte forma:

“quando as imagens da televisão são transmitidas, ocorre uma conexão entre os quartos, as famílias, classes sociais, domínios públicos ou privados, conectando arquiteturalmente (e socialmente) espaços e até regiões vizinhas e adquirindo uma função arquitetural (e social)” [além disso] *“o vídeo na arquitetura funciona semioticamente como janela e espelho simultaneamente, mas subverte os efeitos e funções de ambos”* [GRAHAM, 1990].

Esse autor afirma também que, em geral, um código arquitetural simultaneamente reflete e determina a ordem social do espaço (público ou privado) e o sentido psicológico do ‘eu’.

Desse modo, as leituras das imagens e dos textos provocam a interconexão arquitetural e social entre espaços públicos e privados, provocando, portanto, uma inversão das funções; o que irá culminar no entendimento da própria arquitetura como mídia, como interface comunicativa.

Numa referência à pintura e à caricatura coincidente com a utilização situacionista dos meios artísticos³¹, a transparência que permite vislumbrar habitats alheios e a transferência do olhar de um ambiente ao outro desse bloco de apartamentos-vitrine realizam uma arquitetura ‘expositiva’ onde são tecidas estranhas relações³².

Após várias tentativas frustradas para sair do espaço recluso e opressor dos apartamentos-vitrine, dá-se a escapatória do personagem, que alcança novamente a um espaço público, a rua. Seu olhar novamente se direciona para um muro coberto de espelhos e de diminutas janelas, em que não se sabe quem vê e quem é visto, tal é a ambiguidade. A fatura de vidros e espelhos nos edifícios os torna mais claros por dentro e conferem amplidão a todos os minúsculos recintos e compartimentos em que se subdividem as construções da cidade.

[A.2.6] 7º ENTORNO ARQUITETÔNICO: HOTEL | Por sua vez, a turista Barbara olha essa mesma cidade. A uniformização cultural está presente em todas as imagens da cidade e adquire um caráter sutil quando, num determinado momento do filme, Barbara está em seu quarto de hotel e



Figura 3.79: *Les six éléments*, René Magritte, 1928

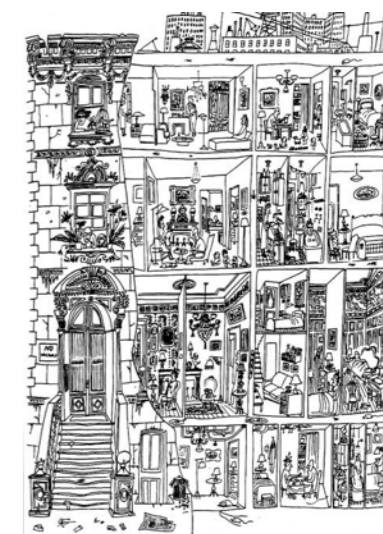


Figura 3.80: Desenho em *Art of living*, Steinberg, 1949

alienação recíproca é a essência e a base da sociedade existente” [DEBORD, 1997 : 14-15, grifos do autor].

31. O primeiro número da *Internationale Situationniste* anuncia: *“É impossível existir uma pintura ou uma música situacionista. O que pode ocorrer é uma utilização situacionista destes meios. Numa acepção mais básica, o détournement no interior das antigas esferas culturais constitui um método de propaganda, testemunhando o desgaste e a perda de importância destas esferas”* [WILLAUME & VINICIUS, 2002].

32. Dentre as reminiscências estéticas e temáticas de *Playtime*, destacamos de *Les six éléments* de Magritte e um desenho de Steinberg.



Figuras 3.81 | 3.82 | 3.83: *Playtime*
(*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

se aproxima de um rádio sobre o peitoril da janela, o qual, objeto de *design* absurdamente uniforme, transmite sem contestações uma peça publicitária de *Quick Cleaner*, produto de limpeza da sociedade moderna.

Um detalhe abstrato desse repertório de linhas precisas é a escultura de aço forjado que está exposta na parede do quarto, ‘obra-prima’ e sinônimo da modernidade como elemento simbólico da geometrização da primeira fase do filme.

Quando anoitece, os turistas retornam organizadamente ao hotel. Enquanto os recém-chegados sobem a escada rolante vestindo roupas amassadas e chapéus com flores naturais murchas, outro grupo desce na direção contrária e, acentuando o contraste, vestem roupas *habillé* e enfeites artificiais nos chapéus; eles se encaminham para conhecer o novo *music hall* da cidade, o Royal Garden. O ônibus está prestes a partir: “Atenção, por favor. De A até L irão para Montmartre...”

Diante do hotel de portas reflexivas, irão surgir imagens urbanas com traços tênues e delicados. A imagem dos monumentos históricos permanece mais tempo na tela e a personagem Barbara consegue escolher o melhor ângulo de alguns monumentos dentre as interposições que, virtualmente, refletem o projeto formulado pelo poeta e escritor surrealista Raymond Queneau em *Urbanisme*.

« Avec les moyens de la science et de l'industrie moderne (où a venir) on pourrait très bien déplacer les monuments Historiques Et les foutre tous ensemble dans le même quartier qu'on aurait au préalable rasé comme ça il y aurait côte a côte La Tour Eiffel le Sacre-Coeur Saint Honoré — d'Eylau la Sainte-Chapelle le Tribunal de Commerce les Deux Magot Sainte-Clotilde l'Opéra le musée d'Ennery et cetera ce qui éviterait aux touristes de se disperser inconsidérément dans les rues de la ville” [QUENEAU, 1996]³³.



Figura 3.84: Detalhe da foto em que Tati observa escultura abstrata na locação de *Playtime*

33. Tradução de *Urbanisme* de Raymond Queneau: “Com os meios da ciência e da indústria moderna (onde no futuro) Poder-se-á muito bem deslocar os monumentos Históricos E colocá-los juntos na mesma quadra que terá sido previamente planeada assim estariam lado a lado a Tour Eiffel a Sacre-Coeur Saint Honoré – d'Eylau a Sainte-Chapelle o Tribunal de Commerce os Deux Magot Sainte -Clotilde l'Opéra o museu d'Ennery etcetera que evitaria aos turistas de se dispersarem imprudentemente pelas ruas da cidade”



Figuras 3.85 | 3.86 | 3.87: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

Em *Playtime*, Tati tende a colher elementos retirados da realidade. Para isso, insere no enquadramento partes de monumentos, separados ou sobrepostos, de acordo com a técnica da *collage* surrealista³⁴.

[A.3] INDÍCIOS DE RUPTURA: FALHAS NA LINHA RETA

[A.3.1] 8º ENTORNO ARQUITETÔNICO: RESTAURANTE ROYAL GARDEN [PRIMEIRA APARIÇÃO] | Em termos de descrição e análise do filme, tomaremos como indícios de ruptura as cenas em que a linha reta forçosamente falha, como as da reforma construtiva do restaurante Royal Garden.

Essa é a primeira aparição do restaurante Royal Garden, pois, dada a estrutura narrativa do filme, a linearidade da sequência de imagens do restaurante falha, suas ações são brevemente interrompidas para serem retomadas mais adiante.

Jacques Tati utiliza os desenhos caricatos de Cabu, contratado por ele para compor a cena da entrada do restaurante. Nessa cena, Hulot, à 'deriva' no espaço urbano, passa por acaso diante do Royal Garden e se detém para ver os últimos preparativos desse ambiente sofisticado em sua noite de abertura.

Dentre os detalhes da reforma em curso, a marquise da entrada do restaurante Royal Garden — que se assemelha àquela de um projeto de Corbusier, a *Villa Stein* (1925), assim como de suas réplicas — passa despercebida.

Os observadores na rua veem e são vistos por trabalhadores na fase final da reforma do edifício. Estes seguram um painel de vidro que se movimenta no ritmo divertido das serpentinas. A forma geométrica e transparente de um objeto industrializado assume características dinâmicas de vai-e-vem ondulante e os trabalhadores iniciam passos de dança num prenúncio de que algo está para acontecer. Diante do clima de preparativos, um novo observador, Giffard, reúne-se ao grupo para apreciar, pois também pretende ver e ser visto.

Finalmente, Hulot reencontra seu interlocutor, que o convida para conversar durante um passeio curto, próximo ao restaurante. Enquanto se afastam para passear, o arquiteto responsável pela obra do restaurante/*music hall* prestes a ser inaugurado prossegue com as orientações de acabamento e funcionamento do sinal luminoso colocado sob a marquise



Figura 3.88: Desenhos de Cabu para *Playtime*



Figura 3.89: *Villa Stein*, Le Corbusier, 1925

34. A colagem foi uma técnica amplamente empregada pelos surrealistas, a qual reunia espontaneamente elementos díspares. Essa técnica foi também investida de significado psicanalítico por Breton, Ernst e outros expoentes e só tornou-se proeminente no final da década de 20. Segundo o autor David Batchelor, "a colagem para Ernst, cumpriria duas finalidades: primeiro ela tem um caráter disruptivo, uma vez que os objetos são deslocados do seu âmbito ordinário de expectativa e associação. Segundo, por meio desse ato de deslocamento, ela possibilita transcender esse reino da convenção (o que Ernst chama de 'o falso absoluto') e chega a um outro, o entendimento do 'novo absoluto'. Dessa forma, a colagem é vista como algo que cumpre uma função similar a da escrita, do desenho e da pintura 'automáticos': ela pretende prover os meios técnicos pelos quais o seu construtor ou observador se tornaria apto a romper a 'jaula' da simples 'experiência' e a ver as coisas sob uma luz mais 'verdadeira e poética'" [FER, 1998].



Figuras 3.90 | 3.91 | 3.92: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

se moderna. A linha reta que inicia o desenho do luminoso vermelho falha antes de desviar-se e prosseguir a curva em espiral. O luminoso indica qual o caminho a seguir.

Cortinas protegem a fachada transparente dos olhares curiosos. Um ar de mistério surge dessas superfícies lisas. Estariam refratando as luzes de outro edifício ou deixando entrever alguma estrutura insólita de emissão de luzes, coberta pelas cortinas, pronta para surpreender no momento da inauguração?

Enquanto isso, os convidados chegam para a inauguração e os funcionários do Royal Garden estão sem saber se a reforma ficará pronta, pois o imprevisto reina absoluto. O arquiteto corre de um lado ao outro, anotando todas as correções ainda por fazer. Não vive mais o dilema de ser visto ora como um engenheiro, ora como um artista. Mais do que isso, o arquiteto é o responsável por todos os erros dessa arquitetura.

Num último momento, e aproveitando a confusão do atraso da inauguração, o porteiro do restaurante corre até o *bar/drugstore*. Próximo a essa ocorrência, Hulot despede-se de Giffard.

Diante das superfícies espelhadas que aumentam os espaços e dificultam a orientação, Hulot sente-se atraído pelo reflexo do *bar/drugstore* e vai em sua direção.

[A.3.2] 9º ENTORNO ARQUITETÔNICO: 'BAR/DRUGSTORE' [PRIMEIRA APARIÇÃO] | O *bar/drugstore*, multiloja de conveniências, surge iluminado pela luz verde do setor de farmácia. A cruz que indica o setor farmacêutico aparece como uma cópia mal feita da planta do pilar cruciforme existente no Pavilhão Alemão de Mies van der Rohe, o que também corresponde à simbologia mundial de farmácias que permite seu fácil reconhecimento e localização. Acima de Hulot, vemos desde o interior desse espaço algo que não suportamos ter sempre diante dos olhos, do lado externo do transparente vidro da fachada: as letras lidas ao contrário.

A comida exposta parece totalmente estragada. Os clientes que apreciam os alimentos verdes parecem ficar imediatamente contaminados. Haverá uma contaminação geral?

Qual a lógica desta tipologia espacial criada pelos norte-americanos ao reunir setores tão heterogêneos e plenos de minúcias?



Figura 3.93: Réplica da marquise de autoria de Le Corbusier em edifício moderno comum em metrópoles europeias



Figura 3.94: Desenho de uma drugstore norte-americana, Saul Steinberg [STEINBERG, 1949]



Figuras 3.95 | 3.96 | 3.97: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

Como num jogo em que as minúcias são as autênticas protagonistas, alguns objetos portam histórias próprias que se somam ao jogo que constitui a realidade do autor. Esse tratamento dado à narrativa de *Playtime* se assemelha ao romance *A vida: instruções de uso* de Georges Perec³⁵, escritor que participou do grupo dos situacionistas.

Esse mesmo escritor é citado por David Bellos que, ao criticar a sociedade de consumo, perguntava por que não se podiam comprar cigarros na farmácia, ironizando a coexistência de produtos totalmente díspares [BELLOS, 2002].

Como nos demais enquadramentos, o detalhe da transparência do vidro indica um procedimento característico dessa arquitetura: “o espaço fica retido pela geometria, não de relações físicas, de proporções ou modulações, mas pela geometria de evocações, de percepções e de referências” [QUETGLAS 2001].

No caso do filme, além do espaço físico em si, a retenção do espaço pode ser observada com a redução do plano das mesas, bandejas e balcões, cujo borde da superfície detém-se rigorosamente pelos quatro lados. Os planos horizontais coincidentes entre mesas e balcões confundem a percepção de em qual deles se está apoiado, e a simplificação do desenho atende a múltiplas funções de comer, ler, descansar ou conversar, não importando se a pessoa irá realizá-las em pé ou sentada.

No fundo do bar, a presença de um painel indica que estamos diante de um jogo de quebra-cabeças que ameaça se completar.

A reprodução de um detalhe de uma pintura compõe o painel por trás do balcão do bar/drugstore. É um imenso *collage* de *La Fée electricité* de Raoul Dufy³⁶. Jacques Tati reproduz a fração dessa tela em que estão representados os monumentos característicos de Paris como o *L'Arc de Triomphe*, a *Tour Eiffel*, *Montmatre* e outros, que surgiram de maneira interposta e agora são impulsionados pelo vento, prestes a iniciar um movimento circular e envolvente do espaço onde estão presentes bandeiras de cores azul, vermelho e branco, algumas pessoas distintas e uma pequena multidão anônima.

A repetição do tema dos monumentos históricos numa obra de arte de Dufy não nos sugere uma volta ao passado, mas o advento de algo que, embora contrastante com o modelo construtivo sem ornamentos, passa a



Figura 3.98: *La fée electricité*, Raoul Dufy, 1937

35. Georges Perec, em *A vida: instruções de uso*, tece algumas considerações sobre a arte do puzzle, um jogo de quebra-cabeça como uma metáfora do seu trabalho intelectual: “apesar das aparências não se trata de um jogo solitário - todo gesto que faz o armador de puzzles, o construtor já o fez antes dele; toda peça que toma e retoma, examina, acaricia, toda combinação que tenta e volta a tentar, toda hesitação, toda intuição, toda esperança, todo esmorecimento foram decididos, calculados, estudados pelo outro” [PEREC, 1991 : 15].

36. Dufy participou do grupo dos *fauves* que, segundo Argan, mesmo sem dispor de uma bandeira ideológica, pretendiam alcançar a unidade entre a estrutura do sujeito e a estrutura do objeto, isto é, estabelecer entre o interior e o exterior uma continuidade e circularidade de movimento que constituiriam o impulso vital. Tal unidade só pode ser alcançada pela arte, na medida em que a arte é justamente a realidade que se cria a partir do encontro do homem com o mundo, o que demonstra a absoluta necessidade da arte em qualquer contexto social, antigo ou moderno, conterrâneo ou exótico. “Uma civilização sem arte estaria destituída da consciência da continuidade entre objeto e sujeito, da unidade fundamental do real” [ARGAN, 1999].



Figuras 3.99 | 3.100 | 3.101: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

ser aceito em ambientes modernos; o que nos leva à possibilidade de novas significações, a partir da ambiguidade inerente à percepção visual.

O entorno arquitetônico acima descrito, o *bar/drugstore*, também tem sua sequência de imagens interrompida e retomada adiante. Essa interrupção demonstra o mesmo que ocorreu com o restaurante numa primeira aparição. Isto é, a linha narrativa segue uma elipse, em que o *bar/drugstore*, tido como um personagem, é abandonado e posteriormente resgatado para dar continuidade no enredo.

[A.3.3] 10º ENTORNO ARQUITETÔNICO: RESTAURANTE ROYAL GARDEN [SEGUNDA APARIÇÃO] | Como consequência da linha reta que falhou, surge um novo painel no fundo do palco do Royal Garden. O desenho do painel de fundo branco compõe-se por linhas finas e retas, verticais e horizontais, que seccionam o painel em quatro fileiras. Cada seção horizontal apresenta figuras geométricas que variam de largura e posição. Seus deslocamentos lembram notas numa pauta musical, mas em uma composição que adquire aspectos de neutralidade e sugere uma mensagem de uniformização rigorosamente contemporânea.

No fotograma ao lado, o restaurante Royal Garden recebe os últimos retoques construtivos e decorativos antes de sua inauguração. A rapidez e a pressa típicas de uma reforma ‘a toque de caixa’ começam a resultar em defeitos anteriores ao término da obra.

Irão surgir diversos *gags*, como a ‘decepção do *gag*’ por exemplo, quando o ladrilho do piso do restaurante parece prestes a se soltar, mas acaba não caindo, o que leva a imaginação do espectador à expectativa do riso, e que possui afinidades com as comédias tradicionais.

Outro *gag* é o ‘repetitivo’, em que algo sempre volta ao foco através de modulações imperceptíveis, sem saturar o *gag*. Por exemplo, o faisão que é temperado repetidamente em breves intervalos de tempo por garçons diferentes, até que o espectador começa a imaginar o que acontecerá àquele que o resolver jantar. Neste caso, a conclusão do *gag* fica por conta do espectador.

Hulot é convidado a entrar, mas oferece resistência. Num movimento de disputa de abre e fecha, semelhante a um jogo de guerra, rompe-se a porta de vidro. Este estilhaçamento preconiza a total ruptura da linha reta e do rigor formal dos espaços.



Figuras 3.102 | 3.103 | 3.104: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

Essa ruptura no vidro insere uma secção sobre a própria imagem e promove o fim da primeira parte.

[B] SEGUNDA PARTE: MOVIMENTOS CIRCULARES

[B.1] INDÍCIOS DE DESVIOS: A LINHA SE CURVA

[B.1.1] 10º ENTORNO ARQUITETÔNICO: RESTAURANTE Royal Garden [TERCEIRA APARIÇÃO] | Convidados altivos e manequins autômatos chegam ao restaurante, *music hall* e *night-club* Royal Garden, onde o improviso reina absoluto.

Todos os imprevistos e improvisações continuam a ocorrer: pisos que descolam, luzes que não funcionam, tinta fresca nas cadeiras, ar condicionado com defeito, calor que derrete a decoração do bar, pedras na inauguração, funcionários sem uniforme, gravata-borboleta recém-engomada, uniforme de um *garçon* rasgado etc.

Até a cozinha apresenta erros elementares: o passa-prato é estreito demais. O cozinheiro, batizado de “*Napoleón, l’empereur de la cuisine française*”, nos comunica que a visão precisa ser alargada. Então, ocorre o primeiro ‘giro’: quando, finalmente, o luminoso se acende por igual, adquire a forma de uma espiral que indica o caminho a seguir.

A música que entusiasma os convidados a darem os primeiros passos também proporciona algo inédito na dança: nova situação de ‘giro’. O movimento dinâmico se dá independentemente do espaço formal.

Hulot encontra Barbara casualmente, mas é o suficiente para representar uma promessa de amor. Será que Barbara é *Nadja*³⁷, a musa de Breton?

Um *gag* digno de estranhamento é o que ocorre quando nos deparamos com a dúvida: do que teria morrido o homem-menu? Agindo com discrição, o superior pede para agilizarem a passagem da marcha fúnebre diante do silêncio estupefato que se impõe ao passar um morto no meio de refeições servidas no restaurante falsamente *chic*.

Outros *gags* ocorrem nesse ambiente do restaurante, como a ‘suspensão do *gag*’ que acontece por ocasião do bêbado que para de repente.

Diferentemente da concepção clássica de narrativa, segundo a qual, em geral, há uma cena de êxtase no final do filme, em *Playtime*, essa cena está para acontecer.



Figura 3.105: Desenho de Jacques Lagrange [GOUDET, 2002]

37. *Nadja*, escrito em 1928 pelo surrealista André Breton, segue uma narrativa fragmentada e próxima a uma *collage*. O livro relata a experiência do encontro com uma mulher chamada Nadja. Breton utiliza o recurso estratégico do *flanêur* de Baudelaire, ou seja, do observador compulsivo da modernidade, sempre à margem, distraído e fragmentado pela experiência da vida moderna, cuja ausência de objetivo é parte do que os surrealistas celebravam como um abandono necessário do controle consciente e uma submissão ao risco [FER, 1998 : 183-187].



Figuras 3.106 | 3.107 | 3.108: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

Trata-se do momento em que a música se agita, em que ocorrem várias situações de ‘giro’ entre os turistas e os convidados e em que se dá o início de uma dança frenética, percebida como êxtase da liberação de movimentos associado ao ressurgimento do convívio. Todo o movimento ocorrido nessa cena denota que, finalmente, a curva assume o lugar da reta.

A inspiração estética do plano semigeracional da sequência festiva do restaurante Royal Garden pode ser comparada ao quadro de Bruegel, da série *Amusements du monde* (*Diversões do mundo*)³⁸, em que se celebrava o lado alegre da vida. A composição de inúmeros elementos deixa que cada um deles adquira vida própria, o que contribui para a harmonia do todo.

Em seguida, há novos indícios de rupturas que esfacelam o ambiente: o desfazer do teto do restaurante redesenha o espaço; porém, instaura-se uma barreira onde um industrial americano assume o controle de quem entra e sai desse novo *club privé*.

A partir desse momento, todos são livres para entrar ou sair do restaurante — desde os *bien habillé* até os *plus populaires* —, como uma *petite revolution* pela qual ressurgue uma democracia verdadeira. Os clientes se reapropriam do espaço, e até o *garçon* excluído pode enfim sair da prisão.

Outras cenas irão atestar traços de realidades bem afastadas das percebidas no início do filme, por exemplo a do entrosamento entre os presentes no Royal Garden através de uma antiga música folclórica francesa: *Nini peau d’chien*, de Aristide Bruant. Ou a de um Hulot que utiliza um cachimbo magrittiano para assinalar o caminho e convencer que, de fato, há algo ali que precisa ser observado.

Até mesmo na cena seguinte, quando o personagem titubeante retorna à rua e se dá conta do espaço excessivamente linear e contínuo antes de prosseguir.

Nessa imagem ocorre a ambiguidade total da cena: reflexo ou transparência? Interior ou exterior?

Ao recomençar o dia, em pleno amanhecer, o grupo festivo remanescente dirige-se ao *bar/drugstore*, reafirmando seu pensamento afetivo sobre a cidade: “*I do love Paris*”, “*I do too*”.



Figura 3.109: Da série *Amusements du monde* (*Diversões do mundo*), Pieter Bruegel



Figura 3.110: *La trahison des images*, René Magritte, 1926

38. Peter Bruegel, série *Amusements du monde* (*Diversões do mundo*). Os quadros do pintor flamengo do século XVI realçam o absurdo na vulgaridade; no entanto, estão plenos de animação e pequenos detalhes, expondo fraquezas e loucuras humanas. Bruegel pertencia ao período *Cinquecento* (1500-1599) do Renascimento, movimento cultural cuja principal característica foi o surgimento da ilusão de profundidade nas obras [GOMBRICH, 1995 : 380-385].



Figuras 3.111 | 3.112 | 3.113: *Playtime*
(*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967



Figuras 3.114 | 3.115 | 3.116: *Playtime*
(*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967



Figuras 3.117 | 3.118 | 3.119: *Playtime* (Tempos de diversão), Jacques Tati, 1967

[B.1.2] 11º ENTORNO ARQUITETÔNICO: ‘BAR/DRUGSTORE’ [SEGUNDA APARIÇÃO] | Além do grupo remanescente do *night club*, diversos trabalhadores se dirigem para um *breakfast* no *bar/drugstore*, onde se dá o convívio geral.

Nessa nova etapa, até um padre³⁹ entra numa fase de ajuste social ao se postar bem abaixo da letra ‘o’ de “*Drugstore*” e obter a consagração da auréola circular. A possibilidade de esse signo circular postar-se sob a cabeça de cada um que entre no lugar adquire um sentido de uma democracia plena de comicidade ou de uma anarquia de fato.

O espaço e os personagens são utilizados para significar que estamos na fase dos últimos ajustes e indicar que o filme inicia seus momentos finais.

Trabalhadores entram e saem livremente pela porta entreaberta, sem que nada lhes chame a atenção. As transparências sobrepostas camuflam ângulos de outros passantes que estão por chegar. Os reflexos de monumentos, como a Sacré-Coeur e o Panthéon, parecem à distância imagens que pairam no ar e a pouca altura. A imagem ilusória de outro marco da cidade que troca de lugar, deslocado da sua origem, passa despercebida pelos passantes, mas é saudada pelo luminoso “*Vérigoud*” — isto é, “muito bom”. Publicidade ironicamente afirmativa e sem valor.

[B.1.3] 12º ENTORNO ARQUITETÔNICO: ‘SUPERMARKET/STAND’ | Quase na hora de partir, Hulot e Barbara passeiam pelas ruas e avistam um pequeno e desprezioso *stand* que vende queijos de várias partes do mundo, em que o *guichet* do caixa tem forma semelhante a um pedaço de queijo. Além do queijo suíço *emmental*, há os fabricados na Dinamarca com a marca *Rosenborg*. Sob a classificação de “*Ideal Cheese*” (“Queijos Ideais”), aparece em primeiro plano a embalagem do queijo *La vache qui rit*, (“*A vaca que ri*”), cujo nome pode ser lido como uma frase que nos remete pelo viés da comicidade ao período *vache*⁴⁰ da pintura de Magritte, considerado uma fase de liberdade plena⁴¹. A relação de ironia que se estabelece é direcionada tanto ao pintor surrealista quanto ao próprio consumo do mundo da mercadoria.

[B.1.4] 13º. ENTORNO ARQUITETÔNICO: LOJA DE DEPARTAMENTOS | Na loja de departamentos repleta de anúncios de produtos igualmente inúteis, Hulot compra e pretende entregar a Barbara um lenço com a estampa de monumentos históricos como lembrança de Paris. Atrasada,



Figura 3.120: *Le faux miroir*, René Magritte, 1958

39. “Pode-se dizer, sem grandes riscos de errar, que o estudante na França é, depois do policial e do padre, o ser mais universalmente desprezado. Os motivos por que ele é desprezado são, com frequência, falsos motivos produzidos pela ideologia dominante”. Trecho do texto situacionista *A Miséria do meio estudantil considerada em seus aspectos econômico, político, psicológico, sexual mais particularmente, intelectual, e sobre alguns meios para remediá-la* [WUILLAUME & VINICIUS, 2002 : 30].

40. A denominação de período *vache* foi dada por René Magritte e pelo poeta Scutenaire à breve produção do pintor — vinte e cinco obras — nos anos de 1947 e 1948. O termo ‘*vache*’ foi utilizado, de início, para parodiar o termo *fauve* (“fera”), mas foi levado a sério e incorporado, a partir de 1949. Algumas interpretações consideram que Magritte — incapaz de atuar como Matisse ou Vlaminck, do movimento *fauvista* — ironiza a si próprio, e *vache* estaria relacionado a um contexto de falta de estima. Há, no entanto, interpretações contrárias, que referem que esse período está associado às lendas celtas e germânicas em que a pele da vaca é uma nuvem, um reservatório celeste, e que o pintor, ao se associar a essa imagem, libertaria seu universo e, assim, a ideia de um ‘ruminante’ seria ativadora da liberdade. Atualmente, esse período é reconhecido como um em que todas as imagens representadas são livres [HERSCOVICI, 1992].

41. As nuvens na abertura de *Playtime* são reminiscências de René Magritte, como em *Le faux miroir*, 1958.



Figuras 3.121 | 3.122 | 3.123: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

Barbara sai sem se despedir e retorna ao ônibus turístico. Hulot não entrega o presente pessoalmente, mas através de outro personagem semelhante. No momento, o importante é mediar algum sentimento através do trânsito de objetos que representam a própria cidade.

Enquanto o ônibus prossegue o trajeto, Barbara abre o lenço e nova imagem de 'giro' surge na tela: é o globo circular de uma agência de viagens aéreas.

[B.2] DESENLACE: A CELEBRAÇÃO DO TRIUNFO DO CÍRCULO | Assim que a turista parte em seu ônibus, inicia-se um trajeto em volta de uma praça circular. Todos os carros parecem trafegar ao redor de uma escultura em movimento ascendente, uma espiral onde as curvas provocam uma ilusão ótica de dinamismo interno ao próprio objeto.

Neste momento, todos os cenários surgem decorados com balões, bandeirinhas e guirlandas coloridas, e os personagens passam a atuar como se estivessem vivenciando um parque de diversões. Um carrinho de sorvetes circula entre os demais carros, uma moça na garupa da motocicleta e os carros de uma oficina mecânica simulam o movimento de sobe-e-desce de um carrossel e uma criança na rua faz as vezes de um palhaço que brinca de se esconder.

De forma imprevista, o próprio Hulot deixa a cena carregando seu guarda-chuva — objeto pessoal que o caracteriza. Movimento que faz pensar e que aflora na sensibilidade do espectador a existência de uma face 'oculta' do personagem.

Tais sequências de 'vai-e-vem' ou de 'surgimento e desaparecimento' reafirmam a narrativa elíptica presente desde o início do filme. Esse também é o recurso que mantém o suspense da história e prende a atenção do espectador, que não consegue prever o que irá acontecer.

De forma análoga, contradição e simbologia também estão presentes na arte surrealista, especialmente na de René Magritte.

O clima de festa manifesta-se em todos os acontecimentos vistos pelos turistas desde o ônibus. Mesmo atividades corriqueiras como a limpeza de uma vidraça podem provocar 'efeitos especiais'. O vidro, conforme é movimentado pelo limpador, provoca admiração ou desequilíbrio, provenientes das expressões dos turistas. Essas sensações somente



Figura 3.124: *Les vacances de Hegel* (*Férias de Hegel*), René Magritte, 1958



Figuras 3.125 | 3.126 | 3.127: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967

são obtidas porque o cineasta experimenta o vidro pela sua própria materialidade reflexiva, ou seja, testa-o pelo que ele é verdadeiramente, e não pelo uso que possa ter.

A celebração final do círculo num espaço público preside a participação de todos numa festa popular.

Barbara assume o controle do olhar e responde com gratidão ao bouquet de muguets, arranjo de flores típicas da primavera, oferecido por alguém que imaginamos identificar.

A incerteza de um final feliz subsiste à narrativa. Através da transparência do ônibus, Barbara olha para o alto e sugere uma analogia entre as flores e os pontos de luz, ambos com formas curvas idênticas.

A personagem, sensível, percebe que o estranho é algo secretamente familiar. Essa espécie de intimidade realiza o deslocamento dos objetos do desejo — as flores e o lenço — em lembranças da cidade, nas quais o cineasta centra a atenção.

A seguir, o ônibus de turistas retoma o caminho de volta ao aeroporto, completando o tour de dois dias e duas noites. O trajeto leva em direção ao céu pouco luminoso.

[B.2.1] SEM FIM | O escurecimento gradativo da tela provoca um movimento aleatório de multiplicação de luzes, que se distribui por um painel com milhares de lâmpadas.

A partir de então, o ir-e-vir da narrativa assume um código de melancolia, deixando que seus personagens ou mesmo seus espectadores decidam sobre o seu fim. É como se ela adotasse uma sensação de pesar que manifesta a dissolução das fronteiras entre a obra e a própria vida.

Nos minutos finais do filme, a ausência de um final e a presença imposta de uma tela escura durante alguns minutos — força estabilizadora — devolvem o espectador a um espaço de tempo fundado no ambiente escuro da sala de projeção, como um ‘voltar à terra’ impregnado pela visão do cineasta. No entanto, permanece uma luz piscante, repentina e ambígua, que incita a agir e nos torna cúmplices⁴².

42. Tal poder de encantamento do real pela ficção é admitido por Tati ao declarar em entrevista “*Je veux que le film commence quand vous quittez la salle*” (“Eu acredito que o filme começa quando vocês saem da sala de projeções”) [TATI,1976] In: *Au-delà de Playtime*, documentário, Criterion Collection Edition, 2006.



Figuras 3.128 | 3.129 | 3.130: *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967



Figuras 3.131 | 3.132 | 3.133 : *Playtime* (*Tempos de diversão*), Jacques Tati, 1967





conclusão e
considerações finais **4**

conclusão Desde o início do cinema, buscou-se uma reprodução cada vez mais fiel e completa da vida. Dentro desse vasto campo — a vida moderna —, a arquitetura moderna ocupa certamente um lugar de destaque. Assim como o cinema soube representar a organização dos ambientes humanos oferecidos pela arquitetura moderna, ele soube representar os seus excessos, sobretudo a partir do período de embates entre o moderno e o pós-moderno.

Embora reconheçamos Hollywood como fonte de formação de representações de arquitetura moderna, preferencialmente através do cinema comercial, dito 'de massa', escolhemos a representação da arquitetura moderna no cinema europeu, por pleitearmos em favor da tendência da produção cinematográfica dotada de certa autonomia artística, em oposição aos interesses da indústria corporativa cinematográfica. Nossa escolha recaiu particularmente sobre *Playtime*, de Jacques Tati, devido ao poder metafórico de suas imagens e sua capacidade comunicativa.

Sua autonomia artística, aliada a um grande controle da forma sobre o produto em sua montagem final, e à possibilidade de planejamento personalizado, aproxima Tati dos vanguardistas europeus, de forma que sua subjetividade tem reflexos em sua obra fílmica — indícios da liberdade com que tratou suas produções. Liberdade essa que estava ausente na obra dos diretores de Hollywood, tanto com relação à produção quanto à pós-produção.

Limítrofe entre o discurso clássico e o vanguardista, o cinema de Tati é, a nosso ver, contrário à ilusão de realidade hollywoodiana e à convenção de invisibilidade da narrativa clássica, e favorável a um discurso ambivalente, pois atua com relativa autonomia no tratamento cenográfico.

As imagens fílmicas de *Playtime* são resultantes de cenários dimensionados em justas proporções arquitetônicas com detalhes da existência cotidiana que, somados a recursos audiovisuais — como sonorização, colorização, profundidade de campo e até ampliação da tela —, suscitam um sentimento de realidade no espectador, pois estão dotados de todas as aparências dessa realidade.

Mas o que surge na tela é um simples aspecto relativo e transitório da realidade, uma realidade estética que resulta da visão eminentemente subjetiva e pessoal do realizador. Esse realismo, captado pela percepção, mistura-se intimamente ao sonho, à poesia e ao fantástico.

Segundo nossa análise, o filme estabelece um diálogo com a herança da prática de renovação urbana de uma arquitetura modernista em plena fase de expansão. Apesar do poder criativo dos principais arquitetos do *International Style* como Frank Lloyd Wright, Le Corbusier e Mies van der Rohe, a repetição de seus projetos em vários lugares, a falta de imaginação de seus seguidores e a ambição do mercado imobiliário propiciaram o desaparecimento paulatino de seus conceitos originais, dando lugar a projetos genéricos e estandardizados, implantados e reproduzidos independentemente das necessidades específicas e culturais da sociedade e seus grupos sociais. Uma vez reduzido o habitat humano a mera habitação, negligenciou-se sua inserção no meio urbano, junto aos anseios do cidadão de participar ativamente na vida urbana, como assinalou Henri Lefebvre pela primeira vez em 1968, em *O direito à cidade*. [LEFEBVRE, 1969 : 23]

Após a Segunda Guerra Mundial, muitos governos de países avançados e de capitalismo tardio adotaram projetos sociais a baixo custo associados à imagem de progresso e dinamismo. Os conjuntos habitacionais, ligados ao urbanismo moderno, por se constituírem em uma solução habitacional rápida e barata, multiplicaram-se a partir de 1950 em diversas cidades ao redor do mundo como Barcelona, Paris, Berlim, Varsóvia, Moscou, Rio de Janeiro e Buenos Aires. [BENEVOLO, 2001]

Com a massificação da construção de conjuntos habitacionais resultante da enorme demanda habitacional, críticas a essa concepção de habitação começaram a surgir.

Em *Playtime*, a sátira à homogeneização arquitetural enfatiza as primeiras críticas à arquitetura funcionalista realizadas no pós-guerra, como veremos adiante. Embora pareça uma contestação tardia, já que data de 1967, justifica-se em parte em função de uma modernização urbanística que se acelerava e ameaçava a França naquele momento.

É importante recuperar os acontecimentos que sucederam a crise do movimento moderno e os argumentos de refutação de suas propostas, contra as quais surgem o repúdio aos preceitos modernos e a valorização do existente.

A devastação provocada pela guerra e a urgência de reconstrução das cidades europeias fizeram da Carta de Atenas¹ uma doutrina a ser seguida em larga escala. Nos primeiros CIAMS do pós-guerra², CIAM VI (em 1947,

Bridgwater – Inglaterra) e o CIAM VII (em 1949, Bérghamo – Itália), ainda dominados por Le Corbusier, os debates visavam reorganizar o movimento que, por conta da guerra, ficara desestruturado por uma década.

Alguns questionamentos iniciais sobre a prática dessa arquitetura começaram a ser enunciados dois anos após o final da guerra, em 1947, pelo jovem arquiteto holandês Aldo Van Eyck, que proclamou que a tirania do consenso cartesiano tinha chegado à sua última fase. Depois, em 1951, o CIAM VIII, ao inovar com a escolha do tema a ser debatido, os “centros das cidades” em grande parte destruídos durante a guerra, impôs questões sobre o que fazer com o que restou dos centros históricos, ou seja, propôs temas do patrimônio urbano, das preexistências, que os arquitetos não costumavam discutir. Mas o rompimento dos CIAMS deu-se no CIAM IX, em 1952, em que Aldo van Eyck, o casal Smithsons e demais membros do Team X, lideraram posicionamentos contrários aos preceitos vigentes. Iniciou-se então um movimento de redescoberta da cidade, da vida de rua, das relações de vizinhança e do pedestre, o que demonstrou um interesse pelo usuário das cidades, distinto do usuário idealizado por Le Corbusier, cuja representação é o *Modulor*³. Outras questões que fizeram parte do debate: as diferenças individuais em prol do coletivo ideal moderno, e a redescoberta da arquitetura vernacular como uma das formas de resistência ao modelo único proposto pelos modernos.

Mesmo com a hegemonia plena desse grupo durante o CIAM X, de 1956, a tentativa de redigir uma *Carta do Habitante*, substituta ou complementar a *Carta de Atenas* não obteve sucesso. A partir do momento em que se começou a tratar de questões de singularidade e de diversidade, ficou cada vez mais difícil criar novas doutrinas genéricas como a *Carta de Atenas*, e mesmo a continuidade dos próprios CIAMS. Ficou comprometida assim, a última reunião dos modernos em Otterlo, em 1959, quando foi decretado o fim oficial do movimento moderno em arquitetura. [BARONE, 2000] [MOREIRA, 2004]

A partir desse movimento de ruptura, surgem inúmeras correntes que se desenvolveram para pensar a arquitetura e o urbanismo diante da crise do movimento moderno. E ainda, como um modo de busca de envolvimento da sociedade, desenvolvem-se propostas de participação popular no processo de construção da cidade.

Nesse mesmo momento histórico, um dos principais movimentos

3. O sistema *Modulor* foi desenvolvido pelo arquiteto francês Le Corbusier, e trata-se de uma relação de medidas baseada na divisibilidade do corpo humano em proporção harmônica. Esse sistema era referência nos projetos modernos baseado no pressuposto de que todos os homens têm o mesmo organismo, as mesmas funções e as mesmas necessidades. A princípio, Le Corbusier partiu da estatura média do homem da Europa para determinar os valores numéricos dos vários comprimentos. No esquema realizado, o homem tem altura igual a 1.75 m e com o braço levantado 2.16 m. O *Modulor*, desenvolvido no período 1942-48, constituiria uma explicação tardia do usuário idealizado [MONTANER, 2001].

1. A *Carta de Atenas* refere-se às discussões acerca da cidade funcional travadas durante o CIAM IV a bordo do *PATRIS II* em uma travessia Marselha-Atenas em 1933. A Carta só foi publicada dez anos depois pelo próprio Le Corbusier (sem a sua assinatura), durante a ocupação alemã de Paris.

2. O último CIAM havia ocorrido em 1937.

de ruptura, os Situacionistas, que também criticava a arquitetura e principalmente o urbanismo moderno, propunha ações irônicas e radicais. Para os Situacionistas, era no espaço urbano que se dava a repressão social, e o urbanismo estava a serviço dessa repressão.

Segundo os Situacionistas, o cotidiano seria a fronteira em que nasce a alienação, mas também em que pode nascer a participação. O lazer seria o tempo livre para o prazer e não para a alienação, passando a ser ativo e criativo através da participação popular.

A crítica ao urbanismo deu-se devido a seu caráter não participativo, e o interesse pelas questões urbanas deu-se por se considerar o meio urbano como local de ação e produção, e de novas formas de participação e luta contra a passividade da sociedade.

A Internacional Situacionista, organizada nos anos 60 por um grupo de artistas e liderada por Guy Debord, lutava contra a sociedade do espetáculo, ou seja, contra a não-participação, a não-intervenção, a passividade e a alienação da sociedade. A solução estaria na participação dos indivíduos em todos os campos da vida social e cultural. Seu objetivo seria uma revolução cultural que se daria pela ideia de criação global da existência contra a banalidade do cotidiano, através da construção de situações, semelhante à tese de construção de momentos de Henri Lefebvre, próximo aos Situacionistas no início do movimento, em sua trilogia *A crítica da vida cotidiana*.

Em termos gerais, tanto o Team X como os Situacionistas, em que pesem suas orientações teóricas, objetivos e estratégias, tinham pontos significativos em comum: a ideia de colagem, de mistura e de diversidade contra o excesso de racionalidade e funcionalidade modernas, e contra a separação de funções (*zoning*). Contra a generalidade e a impessoalidade simbolizadas no *Modulor* e na ideia de *Tabula Rasa*, eles propunham a busca de identidade, individualidade e diversidade, sobretudo pelas pessoas comuns e reais das ruas das cidades existentes. Contra a homogeneidade e a simplicidade das ideais modernas, eles propunham a heterogeneidade e a complexidade ligadas à vida cotidiana. Contra a grande escala e a autoridade do Estado e dos próprios urbanistas, ligadas às pretensões modernas, propunham uma volta à pequena escala, à escala humana e à participação dos habitantes.

É interessante notar que, ao criticar a doutrina urbana moderna, os dois grupos, Team X e Situacionistas, discutiram ideias semelhantes, e essas ideias antecipavam parte do debate posterior, dito pós-moderno.

Jacques Tati soma-se ao Team X e aos Situacionistas no que se refere aos questionamentos da uniformidade e rigidez das concepções arquitetônico-urbanísticas, da falta de preexistências históricas e do desaparecimento do tecido urbano antigo, e à consideração de todos os personagens como usuários alienados da vida urbana e, entretanto, possuidores de um potencial coletivo, conforme a segunda parte de *Playtime*.

Tais indagações permitem vir à tona questionamentos sobre identidade e diferença cultural como opostos numa relação dialética. Por sua vez, esses questionamentos estariam associados a questões filosóficas entre idealismo e materialismo, e ao contexto político econômico.

O diretor Tati, em nome de sua autoria, assinala consequências dentro de um aspecto sempre diferente de realismo. Dessa forma, *Playtime* parece plasmar em imagens o processo de globalização, tanto de industrialização quanto de espetacularização da cultura, anunciado por Adorno e Debord e tratado de forma visionária pelo cineasta.

Com a globalização generalizada, está presente no filme uma cultura que se esvaziou de seu caráter de identidade, que perdeu suas características de diferenças e singularidades e tende a ser uniformizada pela cultura dominante ao nível mundial.

Nessa análise crítica, acreditamos que a sátira aos postulados de uma arquitetura e urbanismo modernos evidenciam novas potencialidades relacionadas à liberdade poética do autor. Penderemos, portanto, para uma crítica positiva na medida em que se constroem argumentos que confirmam os aspectos poéticos da vida moderna, latentes num urbanismo modernista.

Constatamos que o realismo apresentado por Tati tem um sentido muito amplo e vago, a ponto de encontrarmos em sua obra uma mistura de realismo e fantasia social, e mesmo idealismo.

O realismo que Tati quer realçar é o da ambiguidade do real, onde cada espectador, diante de um mundo que se lhe apresenta, deve interpretar a realidade segundo a sua própria sensibilidade; a ambiguidade é mostrada sem ser destacada nem claramente expressa.

Da mesma forma que existe uma grande diversidade de realismos, existem diversos idealismos, e nem sempre é fácil distinguir estes daqueles. Ainda mais no filme em questão, no qual percebemos que a distância que os separa tende a diminuir, como explicaremos a seguir.

O idealismo se caracteriza pela escolha de assuntos fantásticos, mórbidos, ou pelos sentimentos levados ao paroxismo em que se dá uma transfiguração da realidade. Porém, essa reorganização do real em imagens que refletem a sensibilidade, a personalidade ou as intenções deliberadas do autor pode ocorrer em todos os filmes, isto é, até nos filmes ditos 'realistas'. A transmutação da realidade pode também, em grande medida, ser fruto da imaginação do espectador.

No entanto, a transfiguração voluntária da realidade manifesta-se particularmente através do apelo ao sonho, ao fantástico e ao sobrenatural, como ocorre especialmente nos filmes da escola expressionista alemã.

O idealismo simbolista tenta, por todos os meios simbólicos, revelar a realidade oculta, tanto quanto possível, de diversas facetas do ser humano. A combinação desses aspectos decorrente de uma leitura diferente da imagem fornece a chave para uma interpretação que dá acesso a muitas verdades.

No filme analisado, um idealismo com vestígios expressionistas resulta da interpretação dada a recursos utilizados pelo diretor como a estilização, a sonorização e o desempenho dos atores para a transmutação da realidade.

A estilização se dá devido ao formato de 70 mm (tipo Cinemascope), com o qual Tati consegue mostrar edifícios na sua forma total, e também imensos interiores que, filmados em planos de conjunto ou de meio conjunto, ou seja, de grande plano, parecem desmesurados. Além disso, a bitola de 70 mm favorece a profundidade de campo e permite destacar as linhas de fuga distantes sem omitir nenhum detalhe dado pela grande nitidez da imagem. Ao aumentar o *décor*, o entorno arquitetônico ganha destaque, e o homem aparece diminuído e esmagado. Outro exemplo que reforça a estilização se dá, diante da reconhecida falta de variedade e identidade arquitetônica do *International Style*, pela utilização da mesma fachada padronizada que satiriza a existência de uma única versão, e pela repetição do modelo até no design sutil de objetos. Retrata-se,

portanto, uma cidade de proporções gigantescas, em que o edifício visto num primeiro plano, de baixo para cima, traduz a ambivalência de um sentimento que inclui dois pólos: admiração e pavor. Nessa cidade nova e iconográfica, as altas torres transparentes seguem uma ordenação e possuem uma imagem de poderio que causa uma mistura de fascínio e perplexidade, assim como cidades norteamericanas contemporâneas. Poderíamos até convocar os futuristas italianos para mostrar o excesso de culto ao mundo moderno.

Além dessa estilização estandardizada, o diretor reinventa os efeitos dos ecos, ressonâncias e superposições sonoras para acentuar a amplidão e a rigidez das superfícies de ambientes inertes, e recorre ao desempenho dos atores, que reproduzem uma coreografia de autômatos com trajetos retilíneos, na primeira parte do filme, resultante dos princípios de racionalização, ordenação do espaço e disciplina. Na segunda parte do filme, a estilização do espaço ganha colorido e efeitos sonoros e visuais semelhantes aos do circo. Pedestres, automóveis e ônibus estabelecem nova coreografia em movimento circular, e transitam em volta de uma praça numa celebração de festa popular.

Observamos que o trabalho com o movimento circular foi uma das características marcantes do expressionismo alemão. Em *Playtime*, a ideia de círculo é fundamental seja no desenvolvimento da narrativa, seja na abordagem temática.

Retomando ideias de Kracauer, notamos que, no expressionismo, circos e parques estavam presentes justamente porque esses lugares não obedeciam as regras culturais rígidas do jogo social burguês; eram fundados na ideia de círculo, portanto, de caos, e tinham uma função anárquica. Por isso, representavam um lado revolucionário, transformador. Os expressionistas não aceitavam o mundo tal qual ele se apresentava, nem acreditavam que esse mundo existisse. Ele devia ser transformado através da expressão do mundo interior. Os expressionistas questionavam e negavam o realismo objetivo; para eles, não havia inocência nem nos atos cotidianos [KRACAUER, 1988 : 78-92].

Esse indício expressionista e outros que citaremos a seguir, ajudam a criar um pressentimento de transformação que está presente do início ao fim do filme.

Com *Playtime*, Tati denuncia o presente e teme pelo futuro, retratando uma pseudocidade modernizada por soluções arquitetônicas sem identidade, de aço e vidro, calcadas no paradigma mais emblemático da paisagem urbana moderna de Nova York. Este trabalho tenta demonstrar como a pujança e a força da arquitetura do alto modernismo foi percebida pela linguagem cinematográfica, dentro de uma perspectiva de crítica à perda da sua capacidade comunicativa e associativa.

A contribuição de *Playtime* resulta original e de certa forma visionária por se apropriar diretamente do aço e do vidro, tratados como elementos fundamentais dessa arquitetura e trabalhados como signos de uma nova linguagem, investidos de potencial expressivo neles mesmos. Ao experimentar as propriedades desses objetos, Tati percebe que os códigos que estruturam a sociedade cada vez mais mecânica e homogênea estão em um processo de transformação permanente.

Ele trata essas experiências como se quisesse encontrar a essência das mesmas, em busca de uma identidade. Recorrendo à transparência e reflexividade de espaços homogêneos, habitualmente tratados como espaços de continuidade vazia e de alienação, ressignifica-os visualmente de forma diferenciada, demonstrando suas potencialidades e o prazer em descobri-las atentamente. Objetos prosaicos como janelas, painéis e caixas de vidro, associados a novos significados, permitem despertar nossa sensibilidade em falta na modernidade. Essa sensibilidade cada vez mais aguçada reconfigura os espaços externos intocados e não vivenciados em espaços reais livremente desfrutáveis, mesmo que na condição efêmera da festa.

Nessa questão, Tati alinha-se às abordagens do grupo dos Novos Realistas, que não refuta o mundo contemporâneo e prefere inserir-se nele. Dessa forma, a própria ação desse grupo, por meio da apropriação direta dos fragmentos da realidade, investindo-os de um material expressivo, torna pertinente a comparação com Tati [RESTANY, 1979].

Outra influência fundamental se destaca na comparação entre o diretor e o grupo: a noção de *readymade* de Marcel Duchamp. No caso do diretor, no entanto, aparece desprovida da negatividade do cinismo. O sentido dado à apropriação de objetos comuns obedece, no caso dos Novos Realistas e também em *Playtime*, ao mote surrealista de descoberta do ‘maravilhoso’ no cotidiano mais banal.

DOS GAGS | Jacques Tati, de acordo com a historiadora Lucy Fischer, possui evidentes influências do *music hall* e da comédia americana e francesa.

Ao contrário do herói burlesco característico nos filmes de Chaplin, Keaton e Lloyd, Tati renova o conceito de *gagman* ao abrir espaço para uma democratização do mesmo, incorporando o *gag* contido, a decepção do *gag*, a suspensão do *gag* e o *gag* repetitivo.

Muitas vezes, conforme a descrição do crítico Paulo Perdigão:

“a contenção Tatiana vai purificar o gag, ou seja, a mecânica interior do gag vai assumir feitiço visivelmente impressionista. Em vez de emprestar o décor e a visão de admirável mundo novo como meio locomotor de comichidade, põe-se Tati a fitar demoradamente pequenas charges que, aparentemente, fluem ao sabor do acaso, em vários cantos da tela, sucessiva e até simultaneamente” [PERDIGÃO, 1968. ano II no. 10 : 39].

Algumas vezes o *gag* parece interromper-se antes do ponto de irrupção, que seria a ‘decepção do *gag*’. Um exemplo: quando o ladrilho do piso parece prestes a soltar-se, mas não cai. Porém, levar a imaginação do espectador à expectativa do riso não seria propriamente uma invenção de Jacques Tati.

Há também o suspense cumulativo, não pela expectativa, mas pelo seu inverso: é a ‘suspensão do *gag*’ que acontece por ocasião do bêbado que para de repente. Outro é o ‘*gag* repetitivo’, que ocorre quando, através de modulações imperceptíveis, volta-se sempre a focalizar, sem medo de saturar o *gag*, o porteiro do restaurante que, após a porta de vidro quebrada, mantém a aparência de que a porta existe e continua puxando a maçaneta no ar. Ou, quando o faisão é temperado, em breves intervalos de tempo, por garçons diferentes até que o espectador começa a imaginar o que acontecerá àquele que, já insuportavelmente condimentado, resolvê-lo jantar.

No entanto, além destes citados, observamos que o personagem principal, Hulot, também participa ativamente do *gag*, em diversas cenas simbólicas, por exemplo quando toma emprestado o *décor*, e num movimento de vai-e-vem, termina por romper a porta de vidro da entrada do restaurante — movimento mais próximo do ‘*gag* cartesiano’, estruturado de

acordo com o clássico ‘três tempos’ (expectativa-execução-deflagração).

Além de participar de forma renovadora da comédia francesa, com que compartilha a crença na liberdade poética, Tati elabora uma estética que tem filiações com um movimento particular na história cultural francesa: o surrealismo dos anos 1920. A comédia francesa de cinema compartilha com o surrealismo certos assuntos e temas básicos: ambos acreditam na importância da liberdade individual em oposição à repressão social; ambos valorizam a irracionalidade e a imaginação como a melhor maneira de obter uma verdadeira revolta; e, finalmente, ambos acreditam no poder da comédia como ativadora de uma rebelião psíquica.

Por uma aproximação análoga, é compreensível a admiração dos surrealistas por comédias americanas. Como as dos Irmãos Marx, a quem o crítico Anton Artaud atribui características de “*anarquia em ebulição como uma forma de desintegração da essência do real pela poesia*.”

De sua parte, os filmes de Tati participam de uma ampla perspectiva de sensibilidade e, embora longe dos projetos surrealistas no sentido clássico do termo, beneficiam-se da herança da perspectiva surrealista.

O movimento surrealista recorreu essencialmente ao sonho, à sugestão do mistério do inconsciente, à antilógica e à imaginação, a fim de ultrapassar o real. Segundo André Breton: “*o imaginário é o que tende a se tornar real*”.

Poucos filmes podem ser considerados essencialmente surrealistas, como *Un chien andalou* de Luis Buñuel e Salvador Dalí. Mas outros filmes estão bastante próximos do surrealismo, como *Entr'acte* (*Entreato*, 1924), de René Clair e Francis Picabia, *Zéro de conduite* (*Zero de Conduta*, 1933) de Jean Vigo e *Voyage surprise* (*Viagem Surpresa*, 1947), de Jacques e Pierre Prévert, e alguns filmes de Autant-Lara. Alguns desses filmes, como declaramos anteriormente, pressagiam *Playtime*, outros o influenciaram. O tom dessas comédias, com sua estranheza, divide com os trabalhos surrealistas um sentido do bizarro por trás da vida cotidiana burguesa e da psicopatologia existente na vida diária.

No sentido estético, os filmes de Tati também herdaram do surrealismo um profundo sentido do ‘estranho’, o que é percebido por Godard: “*Jacques Tati tem um sentimento para a comédia, porque possui um sentimento para a estranheza*”. Outros, como o crítico Jean-André Fieschi,

quando descreve alguns *gags* de Tati em que perdem toda a graça e adquirem algo de puramente estranho. Embora os críticos mencionassem uma aura estranha nos trabalhos de Tati, nunca houve um consenso sobre sua contribuição à comédia e nem sua ligação explícita ao surrealismo.

Discordamos parcialmente dessa colocação, devido às diversas características e influências vistas até então — e de outras que ainda estão por ser percebidas —, já que o filme permite diversas leituras. Mas todas são importantes para reconhecer em Tati sua contribuição pessoal na construção de um aspecto da realidade que dialoga com a sociedade do seu tempo de forma inovadora e que a qualifica como objeto artístico.

De acordo com a nossa análise, o processo de estranhamento ou inquietação também pode ocorrer por Tati trabalhar com características de vários estilos, escolas e gêneros do cinema, num complexo quebra-cabeças de referências estéticas diversas, e unir procedimentos ilusionistas e anti-ilusionistas no desenvolvimento da narrativa.

Como acontece com os cineastas em geral, Tati, logo em seu primeiro longa-metragem, estabeleceu algumas marcas que se tornaram frequentes na maioria de seus filmes. Suas obras, que geralmente ironizam os paradigmas da sociedade norte-americana, mostram uma inquietante estranheza no desenvolvimento da narrativa, na direção de atores, na utilização do som e da música, no uso das cores, na relação entre o tempo e o espaço, entre outros aspectos. Ele desenvolve um cinema baseado nos contrastes e nas analogias entre ilusão e realidade, mundo interior e mundo exterior. Através da observação dessas características, podem-se compreender melhor os contrastes e os contrapontos existentes em suas obras.

Em geral, a lógica e a estética das elaborações oníricas são realizadas através de um método automático que parte de imagens e sensações mentais como material básico, para buscar depois um relato que permita relacionar essas imagens entre si. Uma das principais ideias trabalhadas pelos surrealistas é a da escrita automática, segundo a qual o impulso criativo artístico se dá através do fluxo de consciência despejado sobre a obra.

Nesse filme, Tati inova a abordagem narrativa e se assemelha em sua essência à liberação criativa da escrita automática surrealista, que se caracterizava pela combinação do representativo, do abstrato e do psicológico. O diretor adota duas metáforas — a linha reta e o círculo —

na sua abordagem narrativa. Seu intuito era romper com a linearidade narrativa dentro de um rigor clássico, assim como rejeitar valores burgueses, como o trabalho, o lazer, a ditadura da razão. Utiliza, portanto, o humor e a contralógica das figuras geométricas como recursos para liberar a vida meramente utilitária e subverter a ordem.

DA LINHA RETA AO CÍRCULO | A passagem da linha reta ao círculo ocorre tanto em termos de abordagem narrativa quanto de aprofundamento temático. Após a obsessão pela linha reta, o círculo termina por se instalar na própria textura da obra. Falar sobre o círculo na década de 60 significa trabalhar essa metáfora como um estilo de fazer cinema e tratar de um cineasta ávido por demonstrar sua autonomia e identidade diante das convenções de linguagem próprias do modelo industrial dominante e da crise do cinema francês. O círculo deixa de ser imagem abstrata e passa a ser constituinte da obra, como elemento de sua estrutura, da qual se extrai a força de expressão, numa estratégia que pretende evitar a linearidade narrativa clássica, ao se reaproximar da essência da liberação criativa própria do surrealismo inicial.

Como objetos de suas fantasias, Tati utiliza-se do que existe de latente tanto na arquitetura como em pinturas e representações. Para tanto, estabelece uma analogia estética entre a sequência festiva do restaurante Royal Garden com o quadro de Bruegel, da série “*Amusements du monde (Diversões do mundo)*”, em que se celebra o lado alegre da vida e a importância efêmera da festa. Ou mesmo, ao utilizar a imagem de *La Fée Électricité*, de Raoul Dufy, em que a interposição de monumentos característicos de Paris reforça o processo freudiano de ‘deslocamento’ — o “*foco do sonho é transferido de um elemento importante para um outro aparentemente insignificante*” [FER, 1998 : 181]. Entre as representações, destacamos as caricaturas de Saul Steinberg, Lagrange e Cabu pela sensibilidade crítica de comicidade que nutre os principais gags de personagens e paisagem urbana.

Parte dessa fantasia possui a visão freudiana do ‘estranho’, sentido esse que “*está combinado com o de familiar, daí ser um termo ambíguo já que implica também no seu oposto*” [BLISTENE, 1992 : 196].

Esta sensação inquietante é utilizada no filme como um princípio

poético, recurso muito utilizado nas pinturas e filmes surrealistas, o que confirma sua herança.

O que pode ocorrer, no entanto, é que, sem desprezar esse recurso de inquietação, Tati pratique o ‘*détournement*’, numa utilização situacionista dos meios artísticos. Essa prática percorre antigas esferas culturais como um método que testemunha o desgaste e a perda da importância de tais esferas. Mas os frequentes retornos ao tema, a ironia com que ele trata os surrealistas vanguardistas e até mesmo a obsessiva preocupação em se distinguir das vanguardas artísticas demonstram ainda o nível de ligação com esse universo.

Sem precisar uma linha de demarcação na ironia de Tati, entendemos que a ênfase situacionista pertença a uma faceta do que seria o fantástico social em *Playtime*.

Outra faceta seria a do realismo voltado para um simbolismo apreendido na comparação entre *Playtime* e os surrealistas René Magritte e André Breton. O pintor Magritte utiliza o princípio da “*perturbação do lugar-comum*”, principalmente quando ocorrem efeitos-surpresa, o confronto de enfoques díspares em um espaço de coabitação neutra ou a transformação abrupta de um elemento familiar. Eis algumas senhas que os críticos apontam como típicas da primeira fase desse pintor surrealista, de 1925 a 1936, denominada por eles de “*paradoxo do outro*”, porque, ali, os dados visuais, em regra, apresentam um agudo contraste, desencadeando um choque que busca abalar a mente, tirá-la de sua apatia cotidiana, convidá-la, enfim, a exercer, como nunca antes, a revisão do pensamento. O que nos leva a repetir uma frase de Magritte: “*Qualquer invenção que caracteriza uma indignação verdadeira já é uma festa*”. [BLISTENE, 1992 : 17]

Esse período de Magritte é considerado atualmente como eminentemente moral, pois a pintura, mais uma vez, é como “*a revolta permanente contra os lugares comuns da existência*”.

Tais perturbações estão no filme quando ocorre o efeito surpresa da aparição e da desaparecimento dos personagens, no tratamento dado ao passado e presente em situações desiguais, só para citar alguns exemplos.

Além dessas colocações, Tati utiliza outras que correspondem à segunda fase do pintor, de 1936-49, denominada o “*paradoxo do mesmo*”.

Na imagem fílmica, surgem interrogações acerca das afinidades e não-afinidades de um espaço moderno, principalmente a relação de inversão entre ‘o que contém e o que é contido’, entre ‘o que está fora e o que fica dentro’, e que corresponderiam aos espaços arquitetônicos da primeira parte do filme.

Ambas seriam retomadas, por Magritte, após um breve período neoimpressionista ou tachista — ou, ainda, chamado *Renoir* — iniciado em 1943 e encerrado no ano seguinte, em que ele experimenta trabalhar *en plein air* ou *en plein soleil* (‘ao ar livre’ ou ‘a pleno sol’), como preferia dizer, e um outro, ocorrido em 1947 e 1948, apelidado de *vache* (‘vaca’), palavra utilizada, de início, para parodiar o termo *fauve* (‘fera’), mas levada a sério e incorporada a partir de 1949. Essa fase é, atualmente, considerada como o período em que o pintor atinge a máxima liberdade em suas pinturas.

Na abertura de *Playtime* sobre o céu azul parisiense existem reminiscências da iconografia de Magritte: *Le faux miroir* (1958); *Au seuil de la liberté* (1929); *Waste of Effort* (1962) ou *Les valeurs personnelles* (1952). Assim como na construção da imagem dos apartamentos-vitrine: *Les six éléments* (1928).

Alguns temas das pinturas de Magritte — como molduras, janelas, chapéus, nuvens, espelhos, cachimbos, valises, guarda-chuvas e outras referências, em geral — vêm acompanhados com frases enigmáticas e em que se percebe uma intencionalidade ambígua e contraditória. Destacamos *La trahison des images* (1928-29) e *Les vacances de Hegel* (1958). Esses temas são utilizados por Tati na composição do personagem principal e no sentido de liberdade que vai impregnar toda a composição visual do filme, desde os créditos iniciais até o final.

Já a ideia de estranhamento, ou *dépaysement*, como foi chamada por Breton, constituiu uma função crucial no surrealismo. Associadas à indeterminação das imagens, estariam tanto aquelas do tipo de narrativa onírica que Breton teria visto nos quadros de Chirico, como nas técnicas automatistas usadas por Masson e Miró. Cabe observar que os termos franceses *automatique* e *automatisme*, no uso corrente, referem-se a movimentos mecânicos, como o dos autômatos.

Essa combinação de ambos é utilizada por Max Ernst no quadro

Visão provocada pelo aspecto noturno da Porte de Saint-Denis, de 1927. A Porte de Saint-Denis, dedicada ao santo padroeiro de Paris e que certa vez demarcara os limites da cidade, é um dos lugares por onde passaria Breton em *Nadja*, quando cita:

“Não sei por que é para lá, de fato, que meus passos me levam, que vou para lá quase sempre sem objetivo determinado, sem nada de decisivo a não ser esse dado obscuro de saber que ali vai acontecer isto [?]. Quase não vejo, nesse percurso rápido, o que poderia, mesmo sem eu saber, constituir para mim um polo de atração, nem no espaço, nem no tempo. Não. Nem mesmo a belíssima e inutilíssima Porte Saint-Denis” [BRETON, 2007 : 40].

O livro de Breton, publicado em 1928 trata do encontro casual de Breton com uma mulher enquanto vagueava pela cidade, e seu principal tema é o desejo que está vinculado ao olhar, à observação.

Sabe-se que, simbolicamente, o surrealismo colocava a mulher em seu centro, como o foco de seus sonhos, e que a experiência física da errância no espaço real urbano foi a base dos manifestos surrealistas.

A ausência de objetivo do *flâneur*, ou seja, daquele que perambula pela cidade, é usada como um recurso estratégico por Breton e é parte do que os surrealistas celebravam como um abandono necessário do controle consciente e uma submissão ao que pudesse acontecer, ao risco. Essa era uma fantasia de submissão à mulher, mas também à cidade e a Paris. Essa interpretação resulta de um pensamento de Breton sobre *Nadja*, de quem diz: “Sinto, perto dela, que estou mais próximo das coisas que estão perto dela do que dela”. [BRETON, 2007 : 86]

No ensaio, de Walter Benjamin, *Surrealismo: o último instantâneo da intelligentsia europeia*, de 1929, cujo foco é o livro *Nadja*, discute-se o interesse dos surrealistas pelos objetos que estavam se tornando obsoletos e que começavam a se extinguir. O antiquado e o obsoleto eram coincidências bizarras que assombravam e caracterizavam as experiências da vida moderna.

“No centro desse mundo de coisas está o mais onírico dos seus objetos, a própria cidade de Paris” [BENJAMIN, 2007 : 159].

Playtime não é um filme que deva ser interpretado como um roman-

ce, conforme proscrevia a política de autor defendida na década de 50 pelos críticos do *Cahiers de Cinéma*. Até porque não foram esses críticos que inventaram tal relação entre cinema e literatura, já existente há longo tempo no cinema francês, sobretudo nos anos 1920 [BERNARDET, 1994].

Entendemos que existe uma relação com o livro de Breton, não como reprodução do enredo de *Nadja*, mas apenas pela intenção do diretor de que o discurso cinematográfico tivesse a mesma complexidade dos originais. Essa complexidade incluía a estratégia de errância voluntária pelas ruas, que foi a base dos manifestos surrealistas e adotada em níveis diferenciados tanto pelos personagens Hulot como Barbara, e o recurso da figura da mulher como um aspecto do seu desejo. Dessa forma, tentou legitimar sua arte ao se encontrar com obras de valor do quadro cultural, que não são apenas consideradas como específicas, francesas, mas como universais.

O que destacamos nessa comparação entre o livro de Breton e o filme de Tati é a experiência do encontro com a cidade, mesmo que em partes demasiadamente familiares ou naquelas envoltas de banalidades.

Além dos inúmeros rastros surrealistas já citados em *Playtime*, existe uma fantasia simbolista que abriga uma realidade oculta ainda a ser desvendada. Daí um olhar ambíguo sobre a riqueza dos espelhos que aumentam os espaços e dificultam a orientação.

Num exercício lírico, Tati busca comprovar seu lado afetivo por uma ‘cidade dos espelhos’, que não é feita apenas de imagens concretas, mas de fantasias fugazes. Tanto os momentos fugazes que o personagem Hulot experimenta com Barbara, como as visões fugidias e distraídas de monumentos são momentos extraordinários e estão dominados pelo desejo. Esse desejo, vinculado ao olhar, envolve uma submissão ao perigo e às possibilidades infinitas existentes na cidade, mas depende dos seus usuários que, ao contrário de ofuscar o desejo, são a condição dele.

Sendo assim, Tati se situa no discurso pós-moderno ao desenvolver o discurso neovanguardista na experimentação estética, reatualizando a aventura dos movimentos modernos europeus, opostos ao estilo clássico hollywoodiano. Além disso, *Playtime* se transforma num exemplo de crítica pela forma como obtém a participação entre a obra e o fruidor.

No filme de Tati, a relação de proximidade entre obra e espectador

se estabelece de forma intensa em todas as cenas, concebidas de forma precisa e sem improvisos, em um ritmo parado que diferia do cinema realizado por Godard, de desequilíbrio com improvisos, o que estabelece uma diferença estética.

De forma visionária, Tati participa da primeira etapa da arquitetura atual, que se inicia com a crítica da disciplina reducionista do *International Style* e seu valor idealista do conceito de função, e se apoia em monumentos ou estilos históricos para justificar a liberdade compositiva de combinação de formas tradicionais e modernas, buscando recuperar a hipotética comunicação perdida, a nível estético, com a cultura popular. O diretor utiliza-se, por exemplo, de monumentos históricos da publicidade, com o sentido de recuperá-los como elementos de uma nova sintaxe, no sentido proposto por Venturi, em sua primeira manifestação teórica, como alternativa à pobreza semiótica de um funcionalismo que deixou a arquitetura sem comunicação. Posteriormente, utilizando esses clichês provenientes do repertório histórico convencional (fílmico ou arquitetônico), os pós-modernistas vinculados esteticamente às propostas de Venturi reelaboraram o discurso neoclássico, contaminados pela atitude irônica da *pop art*, pervertidos em pastiche, no que diz respeito ao seu sentido fundamental: a confirmação do sistema de ordem imperante.

Assim, Jacques Tati expõe de forma visionária uma das faces da arte pós-moderna, que seria a confusão e mistura de diversos universos artísticos e estilísticos de épocas distintas. Numa visão que se aproxima das observações de Andreas Huyssen, vale lembrar que o pós-moderno se caracteriza por um ecletismo muito grande de estilos, de formas, de paradigmas, numa arte que trabalha com estruturas psíquicas e que resulta em obras criativas e complexas. Portanto, falar em estética pós-moderna aqui seria uniformizar um pluralismo de possibilidades artísticas.

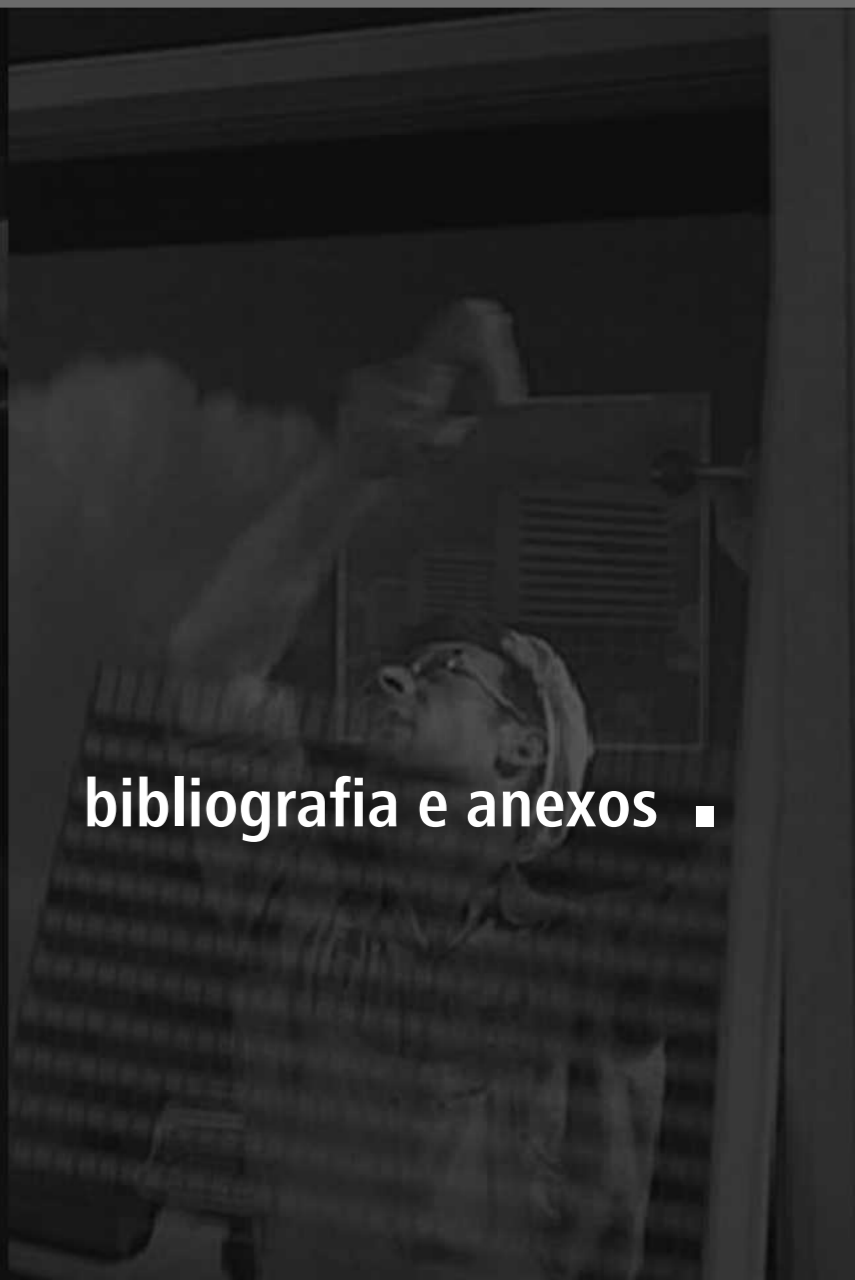
CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com um universo em que predominam as ‘caixas’ de Mies, *Playtime* é descrito como uma sátira aos horrores da arquitetura moderna. Mas o vidro e o aço, em *Playtime*, são também metáforas para todas as estruturas rígidas, desde os ambientes estéreis que dividem os ambientes da cidade aos padrões inflexíveis de pensamento que dividem e compartimentam experiências, que separam a comédia do drama, o trabalho do lazer.

A arquitetura de *Playtime* também é a imagem da estrutura retórica da filmagem clássica, em que as linhas retas são as do enredo, e as lâminas de vidro, as cenas sequenciais do filme que dividem o mundo em fragmentos inertes.

Hulot, como *un grand desorienté*, oferece uma resistência passiva que se esquiva e ao mesmo tempo sabe improvisar diante de um espaço previsível. Numa condição de fragilidade e de dúvidas, tira proveito dessa inferioridade e responde com a transformação, que provoca a decadência desse mundo univalente. Olha o mundo como dentro de um espelho, refletindo-o planarmente ou em movimento basculante, numa estilização suave e de calma ironia.

O pressentimento de transformação existente no filme prega uma liberdade realizável de forma afirmativa. Sem exacerbar as pontas entre fantasia e realidade, entre tradição e modernidade, entre regionalismo e universalismo, entre diferenciação e identidade, busca-se uma relação de equilíbrio entre opostos aparentes, pois, de fato, um não exclui o outro. Essa é a visão de uma vontade moderna de trazer a cultura de volta ao processo criativo, não com a repetição de uma visão ultrapassada, mas com a força de uma transformação perpétua.



bibliografia de referência

LIVROS, TESES E DISSERTAÇÕES

- AGEL, H. (1967). *Les grands cinéastes que je propose*. Paris: Cerf.
- ALBRECHT, D. (2000). *Designing dreams: modern architecture in the movies*. Santa Monica: Hennessey + Ingalls.
- ARGAN, G. C. (1999). *Arte Moderna*. São Paulo: Schwarcz Ltda.
- ARTAUD, A. (s.d.). In: DURGNAT, R. *The Crazy Mirror*. New York, p. 150.
- AUMONT, J. (2004). *O olhar interminável: cinema e pintura*. São Paulo: Cosac & Naify.
- AZEVEDO, R. M. (2006). *Metrópole: abstração*. São Paulo: Perspectiva.
- BANHAM, R. (1975). *Teoria e projeto na 1ª era da máquina*. São Paulo: Perspectiva.
- _____. (1979). *Guia de la Arquitectura Moderna*. Madrid: H. Blume.
- BARBER, S. (2002). *Projected cities: cinema and urban space*. London: Reaktion Books Ltd.
- BARONE, A. C. (2000). *Team 10: arquitetura crítica*. Dissertação (Mestrado). São Paulo: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo.
- BATCHELOR, D. (1998). Realismo, Racionalismo, Surrealismo. In: FER, B. *Realismo, Racionalismo, Surrealismo*. São Paulo: Cosac & Naify, pp. 57-59.
- _____. (1999). *Movimentos da arte moderna - minimalismo*. São Paulo: Cosac & Naify.
- BAUDELAIRE, C. (1996). O pintor da vida moderna. In: BAUDELAIRE, C. *Sobre a modernidade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, pp. 7-70.
- BAZIN, A. (1985). Monsieur Hulot et le temps. In : *Qu'est-ce le cinéma*, p. 43.
- BELLOS, D. (2002). *Jacques Tati. Sa vie et son art*. Paris: Seuil.
- BENEVOLO, L. (2001). *História da arquitetura moderna*. São Paulo: Perspectiva.
- BENJAMIN, W. (1993). A arte na era da sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política - obras escolhidas*. São Paulo: Brasiliense, p. 174.
- _____. (2006). *Passagens*. Belo Horizonte, São Paulo: UFMG, Imprensa Oficial SP.
- _____. (2007). Surrealismo: o último instantâneo da inteligência europeia. In: BRETON, A. *Nadja*. São Paulo: Cosac & Naify, pp. 157-159.
- BERNARDET, J.-C. (1994). *O Autor no cinema- a política de autores: França, Brasil nos anos 50*. São Paulo: Brasiliense, EDUSP.
- BLAKE, P. (1963). *Maestros de la Arquitectura Moderna*. Buenos Aires: Victor Lerú.
- BLISTENE, B. (1992). *Rene Magritte: la période "vache"*. Bruxelles: Musees Nationaux.
- BRETON, A. (2007). *Nadja*. São Paulo: Cosac & Naify.
- BURCH, N. (1986). *Une praxis de cinéma*. Paris: Gallimard.
- CARTER, P. (1974). *Mies van der Rohe at work*. London: Phaidon Press Limited.
- CERTEAU, M. (1996). *A invenção do cotidiano*. Petrópolis: Vozes.
- CLAIR, R. (1970). *À nous la liberté and Entr'acte*. New York: Dover.
- COLOMINA, B. (1996). *Privacy and publicity: Modern architecture as mass media*. Cambridge: MIT Press.
- CORBUSIER, L. (2004). *Precisões sobre um estado presente da arquitetura e do urbanismo*. São Paulo: Cosac & Naify.

- DEBORD, G. (1997). *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- DREXLER, A. (1960). *Ludwig Mies van der Rohe*. New York: George Braziller.
- _____. (1982). *Transformaciones en la arquitectura moderna*. Barcelona: Gustavo Gili.
- ECO, U. (1988). *Obra aberta*. São Paulo: Perspectiva.
- EISNER, L. H. (2002). *A tela demoníaca: as influências de Max Reinhardt e do expressionismo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- FER, B. (1998). *Realismo, Racionalismo, Surrealismo*. São Paulo: Cosac & Naify.
- FERREIRA, G. (2006). *Escritos de artistas anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- FERRO, M. (1992). *Cinema e História*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- FISCHER, L. (1983). *Jacques Tati - a guide to references and resources*. Boston: G.K.Hall & Co.
- FOUCAULT, M. (1979). *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal.
- _____. (1987). *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis.
- FRAMPTON, K. (1998). Towards a critical regionalism: six points for an architecture of resistance. In: FOSTER, H. *Essays on postmodern culture*. New York: The New Press, pp. 16-29.
- _____. (2000). *História crítica da arquitetura moderna*. São Paulo: Martins Fontes.
- FRANCASTEL, P. (1990). *Pintura e sociedade*. São Paulo: Martins Fontes.
- GARCIA, S. (2003). *Arquitetura do espaço cenográfico no cinema*. Dissertação (Mestrado). São Paulo: Universidade Paulista.
- GIEDION, S. (1978). *Espacio, tiempo y arquitectura (el futuro de una nueva tradición)*. Madri: Dossat.
- GINZBURG, C. (1990). *Mitos, emblemas e sinais: morfologia e história*. São Paulo: Cia. das Letras.
- GLUSBERG, J. (1993). *Moderno/Postmoderno. De Nietzsche al Arte global*. Buenos Aires: Emecé.
- GOMBRICH, E. H. (1995). *A História da Arte*. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora.
- GORIN, F. (2002). *Tati: Quoi de neuf M. Hulot?* Paris: Télérama.
- GRAHAM, D. (1990). Video in relation to architecture. In: HALL, D. *Illuminating Video - an essential guide to video art*. Berkeley: Aperture, pp. 168-188.
- _____. (2006). A arte em relação à arquitetura. In: FERREIRA, G. *Escritos de artistas. Anos 60-70*. Rio de Janeiro: Zahar, pp. 429-451.
- HALL, Doug; FIFER, Sally Jo (Ed.) (1990). *Illuminating Video - an essential guide to Video Art*. New York: Aperture.
- HARVEY, D. (2000). *A condição pós-moderna. Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Edições Loyola.
- HEGEL, G. (2002). *Fenomenologia do Espírito*. Rio de Janeiro: Vozes.
- HOLL. (195). Review of Mr. Hulot's Holiday. *Variety*, nº 3, p. 6.
- HUYGHE, R. (1986). *O poder da imagem*. São Paulo: Martins Fontes.
- HUYSSSEN, A. (1991). Mapeando o pós-moderno. In: HOLLANDA, H. B. (Org.). *Pós-modernismo e política*. Rio de Janeiro: Rocco, pp. 17-80.
- JACQUES, P. B. (2003). *Apologia da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra.
- JANSER, A. (1997). Hans Richter's Die neue wohnung and the early documentary film on modern architecture. In: PENZ, F. T. *Cinema & architecture: Méliès, Mallet-Stevens, multimedia*. London: British Film Institute.
- JENCKS, C. (1985). *Movimentos Modernos em Arquitetura*. Rio de Janeiro: Edições 70.
- KHAN, H. U. (1998). *International Style: modernist architecture from 1925 to 1965*. Milano: Taschen.
- KOOLHAS, R. (2008). *Nova York delirante*. São Paulo: Cosac & Naify.
- KRACAUER, S. (1988). *De Caligari a Hitler. Uma história psicológica do cinema alemão*. Rio de Janeiro: Zahar .
- LAUFER, L. (2002). *Jacques Tati ou les temps de loisirs*. Paris: If.
- LE GOFF, J. (1984). Documento/monumento. In: ROMANO, R. *Enciclopédia Einadi. Memória - História. S.I.p*. Imprensa Nacional - Casa da Moeda, v. 1, pp. 95-106.
- LEFEBVRE, H. (1969). *Introdução à modernidade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- _____. (1969). *O Direito à Cidade*. São Paulo: Perspectiva.
- LUCAS, M. R. (1996). *O mundo moderno pelo olhar de Jacques Tati*. Dissertação (Mestrado). São Paulo: Pontifícia Universidade Católica.
- MATOS, O. C. (1989). *Paris 1968: as barricadas do desejo*. São Paulo: Brasiliense.
- METZ, C. (1972). *A significação do cinema*. São Paulo: Perspectiva.
- MICHEL, M. (1991). *As vanguardas artísticas do século XX*. São Paulo: Martins Fontes.
- MONTANER, J. M. (2001). *Depois do movimento moderno. Arquitetura da segunda metade do séc. XX*. Barcelona: Gustavo Gili.
- MOREIRA, C. (2004). *A cidade contemporânea entre tabula rasa e a preservação*. São Paulo: UNESP.
- MORETTIN, E. (2007). História e Cinema. In: CAPELATTO, M. H. *História e cinema*. São Paulo: Alameda Editorial, p. 64.
- NAVES, R. (1999). Prefácio. In: ARGAN, G. C. *Arte Moderna*. São Paulo: Schwarcz, pp. xi-xxiv.
- NAZARIO, L. (1999). *As sombras móveis. Atualidade do cinema mudo*. Belo Horizonte: UFMG/mídia@arte.
- NEUMANN, D. (1999). *Film architecture set designs from Metropolis to Blade Runner*. New York: Dietrich Neumann.
- NEVES, D. E. (2004). *Telégrafo visual: crítica amável de cinema*. São Paulo: Editora 34.
- OLIVEIRA, L. B. (2005). *A invenção da luz moderna*. Tese (Doutorado). São Paulo: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo.
- PAJOT, S. (2006). *Les Jours de fête de Jacques Tati - De Sante-Sévère-sur-Indre à Saint-Marc-sur-Mer*. Le Château-d'Olonne: D'Orbestier.
- PALLASMAA, J. (2001). *The Architecture of image*. Helsinki: Building Information Ltd (Rakennustieto Oy).
- PEARSON, R. (1997). Early cinema. In: NOWELL-SMITH, G. (Ed.). *The Oxford history of world cinema: The definitive history of world cinema worldwide*. Oxford: Oxford University Press.
- PORTOGUESI, P. (1985). *Depois da arquitetura moderna*. Lisboa: Edições 70.
- PRÉDAL, R. (1991). *Le cinema français depuis 1945*. Paris: Nathan.

- QUENEAU, R. (1996). Urbanisme. In: *Courir les rues*. Paris: Gallimard, pp. 86-87.
- QUETGLAS, J. (2001). *El horror cristalizado. Imágenes del Pabellón de Alemania de Mies van der Rohe*. Barcelona: Actar Publishers.
- RESTANY, P. (1979). *Novos realistas*. São Paulo: Perspectiva.
- ROWE, C. (1999). Transparencia: literal y fenomenal. In: ROWE, C. *Manierismo y arquitectura moderna y otros ensayos*. Barcelona : Gustavo Gili, pp. 155-178.
- SARTRE, J.-P. (2001). *L' être et le néant: essai d'ontologie phénoménologique*. Paris: Gallimard.
- SCHAPIRO, M. (2001). *A dimensão humana na pintura abstrata*. São Paulo: Cosac & Naify.
- SINGER, B. (2001). Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, L. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify.
- SPERLING, D. (2006). *Double Exposure: architecture through Art*. São Paulo.
- STEINBERG, S. (1949). *The Art of living*. New York: Harper & Brothers.
- SUPPIA, A. L. (2002). *A metrópole replicante. De Metropolis a Blade Runner*. Dissertação (Mestrado). Campinas: Instituto de Artes da Universidade de Campinas.
- SUTCLIFFE, A. (1993). *Paris: an architectural history*. Singapore: C.C. Graphics Ltd.
- TISDAL, C. (1996). *Futurism*. New York: Thames and Hudson.
- TRUFFAUT, F. (1989). *Os filmes da minha vida*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- VENTURI, R. (1995). *Complexidade e contradição em arquitetura*. São Paulo: Martins Fontes.
- _____, IZENOUR, S.; BROWN, D. S. (1978). *Aprendiendo de las Vegas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- VIDLER, A. (1999). *Warped Space: Art, architecture and anxiety in modern culture*. Cambridge: MIT Press.
- VILA, S. (1997). *La escenografía: cine y arquitectura*. Madri: Cátedra.
- WEIHSMANN, H. (1997). The city and the twilight: charting the genre of the city-film 1900-1930. In: PENZ, F. T. *Cinema & architecture: Méliès, Mallet-Stevens, multimedia*. London: British Film Institute.
- WILLAUME, Francis; VINICIUS, Leo (Trad.) (2002). Apresentação por BADERNA, M. *Situacionista: teoria e prática da revolução/ Internacional Situacionista*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil.
- XAVIER, I. (1978). *Sétima arte: um culto ao moderno*. São Paulo: Perspectiva.
- _____. (1984). *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- _____, I. (2007). *Sertão Mar. Glauber rocha e a estética da fome*. São Paulo: Cosac & Naify.
- ZEVI, B. (1954). *Historia de la arquitectura moderna*. Buenos Aires: Emecé.

PERIÓDICOS

- ARGAN, G. C. (1969). Lo spazio visivo della città: urbanistica e cinematografo. *XVI Convegno Internazionale di Verucchio*. Bolonia, pp. 9-16.
- BAZIN, A. (maio 1958). Entretien avec Jacques Tati. *Cahiers du Cinéma*, pp. 2-20.
- CAULIEZ, A. J. (1968). Jacques Tati (Biographie). *Cinéma d'aujourd'hui*, p. 7.

- CHION, M. (1987). *Jacques Tati*. Paris: Cahiers de Cinéma.
- DANEY, S. H.-J. (1979). Entretiens avec Jacques Tati. *Cahiers du Cinéma*, nº 103, pp. 8-24.
- _____. (1996). La rampe. *Petite Bibliothèque des Cahiers du cinéma*, p. 136.
- EDE, F. (1995). *Jour de fête de Jacques Tati ou la couleur retrouvée*. Paris: Cahiers de Cinéma.
- _____. (2002). *Playtime*. Paris: Cahiers du cinéma.
- FIESCHI, J.-A. (março 1968). Le carrefour Tati. *Cahiers du Cinéma*, nº 199, pp. 24-26.
- _____. (março 1968). Le champ large - entretien avec Jacques Tati. *Cahiers du cinéma*, nº 199, pp. 6-20.
- FEUERSTEIN, G. Thèses sur l'architecture accidentelle. 1960. reproduzido dos *Archives situationnistes*, Paris, Contre-Moule, 1997, vol 1, p.60, 66-67.
- GOUDET, S. (2002). *Jacques Tati - de François le facteur à Monsieur Hulot*. Saint-Germain-du-Puy: Cahiers de Cinéma e CNPD.
- HERSCOVICI, C. (1992). *La période "vache"*. Bruxelles: Vanmelle, gand.
- HOLL. (1959). *Review of Mr. Hulot's Holiday*. *Variety*, nº 3, 23 junho, p. 6.
- JEAN, R. (1968). Les couleurs de la vie. *Cahiers du cinéma*, nº 34, pp. 46- 48.
- LEUTRAT, J.-L. (agosto/dezembro 1995). Uma relação de diversos andares: Cinema & História. *Imagens. Cinema 100 anos*, pp. 28-33.
- MANWELL, R. (No.79). Filmes dos anos 50. In: *História do Século XX*, nº 79.
- PERDIGÃO, P. (1968). Jacques Tati: o mundo em *Playtime*. *Filme Cultura*, Rio de Janeiro, Instituto Nacional do Cinema, ano 2, nº 10, p. 39.
- ROSENBAUM, J. (maio/junho 1973). Tati's democracy. *Film content*, Nova York, nº 9, p. 39.
- VAZ, L. F. (2003). A Cultura na revitalização urbana - espetáculo ou participação? *Espaço & Debates*, nº 43-44 , pp. 129-140.
- ZEIN, R. V. (julho 2008). Nova geração de arquitetos latinoamericanos. *AU Arquitetura e Urbanismo*, ano 23, nº 172, p. 17.
- ZEVI, B. (1950). Architettura per il cinema e cinema per l'architettura. *Bianco e Nero*, ano XI, n.8/9, pp. 62-63.
- Au-delà de Playtime*, documentário, Criterion Collection Edition, 2006.

ARTIGOS NA INTERNET

- ALVES, G. (12 de abril de 2005). *Revista Tela crítica*. [www.telacritica.org/temposmodernos_trabalho.htm] Acesso em 2 de fevereiro de 2007.
- FURTADO, F. (maio 2005). *Revista de Cinema Contracampo*. [www.contracampo.com.br/71/milohosmabuse.htm] Acesso em 16 de setembro de 2007.
- KULE, G. (2005). Interacción entre cine y arquitectura: una mirada a través de la primera mitad del siglo XX. *Bifurcaciones*. [www.bifurcaciones.cl/oo3/Kale.htm]
- LECLERQ, P. (s.d.). *Playtime*. [www.cnpd.fr/Tice/Teledoc/dossiers/dossier_playtime.htm]
- VALLE, P. (2000). *Dan Graham interview*. [http://architettura.supereva.com/artland/20020515/index_en.htm]

bibliografia consultada

LIVROS, TESES E DISSERTAÇÕES

- ÁBALOS, I. (2000). *La buena vida: visita guiada a las casas de la modernidad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- AGEL, G. (1955). *Hulot parmi nous*. Paris: Les Éditions du CERF.
- ARGAN, G. C. (1974). *El pasado en el presente*. Barcelona: Gustavo Gili.
- ARNHEIM, R. (1988). *A Dinâmica da Forma Arquitectónica*. Lisboa: Presença.
- AZEVEDO, R. M. (2006). *Metrópole: abstração*. São Paulo: Perspectiva.
- BAKER, G. H. (1998). *Le Corbusier: uma análise da forma*. São Paulo: Martins Fontes.
- BAUDELAIRE, C. (1997). *Sobre a modernidade*. São Paulo: Paz e Terra.
- BOESIGER, W. (1998). *Le Corbusier*. São Paulo: Martins Fontes.
- _____; GIRSBERGER, H. (1998). *Le Corbusier 1910 - 1965*. Barcelona: Gustavo Gili.
- BRANDÃO LOPES, J. (1995). As Ciências Sociais, a Cidade e o Arquiteto. In: Anais do Seminário "O Estudo da História na Formação do Arquiteto". Pós, São Paulo, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo.
- BRITO, R. (1999). *Neoconcretismo. Vértice e ruptura do projeto construtivo brasileiro*. São Paulo: Cosac & Naify.
- CASSETTI, F.; DI CHIO, F. (1990). *Como analisar un film*. Barcelona: Paidós.
- CERTEAU, M. (1996). *A invenção do cotidiano*. Petrópolis: Vozes.
- COURVOISIER, A. B. (1960). *Dialogando por el mundo*. São Paulo: Edime.
- DIMENDBERG, E. (2004). *Film noir and the spaces of modernity*. London: Harvard University Press.
- DUARTE, C.; DEL RIO, V. *Projeto do lugar: colaboração entre psicologia, arquitetura e urbanismo*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, PROARQ, pp. 347-353.
- FRAMPTON, K. (2001). *Le Corbusier*. Singapore: Thames & Hudson.
- GINZBURG, C. (2001). Representação: a palavra, a idéia, a coisa. In: GINZBURG, C. *Olhos de Madeira: nove reflexões sobre a distância*. São Paulo: Companhia das Letras, pp. 85-103.
- GLUSBERG, J. (1993). *Moderno PostModerno: De Nietzsche al Arte Global*. Buenos Aires: Emecé.
- GUINSBURG, J. (2002). *O Expressionismo*. São Paulo: Perspectiva.
- HALL, P. (1965). *Les Villes mondiales*. Paris: Hachette.
- IANNI, O. (1999). Cidade e Modernidade. In: SOUZA, M. A. *Metrópole e globalização*. São Paulo: CEDESP, pp. 15-25.
- KOPP, A. (1990). *Quando o moderno não era um estilo e sim uma causa*. São Paulo: Nobel, Editora da Universidade de São Paulo.
- LEFEBVRE, H. (1996). *Introdução à modernidade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- LEITE, L. C. (1987). *O foco narrativo (ou a polêmica em torno da ilusão)*. São Paulo: Ática.
- MARCUSE, H. (1964). *A ideologia da sociedade industrial*. Rio de Janeiro: Zahar.

MARQUES, S. (2002). Entre telas: arquitetura moderna no cinema. In:
NEHRING, C. R. (2007). *São Paulo no cinema: a representação da cidade nos anos 1960*. Tese (Doutorado). São Paulo: Escola de Comunicação e Arte da Universidade de São Paulo.
NESBITT, K. (2008). *Uma nova agenda para a arquitetura*. São Paulo: Cosac & Naify.
PAQUET, M. (2007). *Magritte*. Madrid: Taschen.
ROSSI, A. (1998). *A arquitetura da cidade*. São Paulo: Martins Fontes.
SCHWARTZ, V. R. (2001). O espectador cinematográfico antes do aparato do cinema: o gosto do público pela realidade na Paris fim-de século. In: CHARNEY, L. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, pp. 411-440.
SELIGMANN, E. (1984). *Architecture et cinema: L'Appropriation de l'espace*. Tese (Doutorado). Nanterre: Université de Paris X.
SILVEIRA, W. (1966). *Fronteiras do cinema*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
SIMMEL, G. (1950). A metrópole e a vida mental. In: KURT, H. W. *The Sociology of George Simmel*. Illinois: The Free Press.

PERIÓDICOS

CHARTIER, R. (1991). O mundo como representação. *Estudos Avançados*, pp. 173-191.
FERRARA, L. (março/abril 1990). As máscaras da cidade. *Revista USP*, v. 5, pp. 3-10.
PASOLINI, P. P. (1966). A poesia do novo cinema. *Revista Civilização Brasileira*, nº 7, pp. 267-287.
PUAUX, F. (1995). Paroles d'architectes. *Cinémaction*, pp. 91-106.
SCHNEIDER, R. (1995). Au-delà de l'expressionnisme: la vision architecturale de Fritz Lang. *Cinémaction*, nº 75, pp. 25-33.

ARTIGOS NA INTERNET

BALLENT, A. G. (2006). *Las metrópolis de Benjamin*. [www.bazaramericano.com]
CANBY, V. (28 de junho de 1973). *New York Times*. [http://movies2.nytimes.com/mem/movies/review.html]
CASTELLO, L. (maio 2002). Meu tio era um Blade Runner. *Portal Vitruvius*. [www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq024_03.asp]
CHRISTLEY, J. (5 de novembro de 1982). *Senses of cinema*. [www.sensesofcinema.com/contents/directors/02/tati.html]

DUARTE, F. (2004). Cinemacidades. *Portal Vitruvius*. [www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq053_00.asp]
EDELMANN, F. (2007). *L'apocalypse récréative de M_Hulot*. Le Monde_fr L'apocalypse récréative de M_Hulot: Le Monde . article.
GNOATO, L. S. (2004). Blade Runner. A cidade pós-futurista. *Portal Vitruvius*. [www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq053_01.asp]
GONÇALVES FILHO, A. (2002). Sonho replicante - Vinte anos depois, Blade Runner, O Caçador de Andróides permanece atual. *Revista Época*. [//epoca.globo.com/edic/20020121/cultla.htm]
GOROSTIZA, J. (1997). *Arquitectura y cine*. [www.architecthum.edu.mx/Architecthumtemp/invitados/gorostiza2.htm]
MARICATO, E. (2002). Dimensões da tragédia urbana. *Com Ciência: Revista eletrônica de jornalismo científico*. [www.comciencia.br/reportagens/cidades/cid18.htm]
MAS, J. C. (agosto 2003). Visiones de la ciudad funcional europea y la ciudad blindada norteamericana en el imaginario del celulóide. *Revista electronica de geografía y ciencias sociales Universidad de Barcelona*. [www.ub.es/geocrit/sn/sn-146(037).htm]
MOURA, R. (2004). A cidade vigiada. The Truman Show. *Portal Vitruvius*. [www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq053/arq053_02.asp]
NAME, L. (junho 2003). Apontamentos sobre a relação entre cinema e cidade. *Portal Vitruvius*. [www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq037/arq037_02.asp]
NAME, L. (2003). O cinema e a cidade: simulação, vivência e influência. *Portal Vitruvius*. [www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq033/arq033_02.asp]
SANTOS, F. A. (2004). A arquitetura como agente filmico. *Portal Vitruvius*. [www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq000/esp223.asp]
SOARES, L. E. (2006). *Pensar a cidade invisível*. [www.luizeduardosoares.com.br/docs/pensar_cidade_invisivel.doc6]
VALLE, P. (2002). *Artland - Dan Graham interview*. [www.architettura.supereva.com/artland/20020515/index_en.htm]

índex de imagens

- Aeroporto de Arlanda, Suécia 81
- Aeroporto de Orly, França 81
- Amusements du monde (Diversões do mundo)*, Pieter Bruegel 127
- À nous la liberté (A nós a liberdade)*; René Clair, 1931 37
- Apartment, The (Se meu apartamento falasse)*; Billy Wilder, 1960 39
- Ballet Mécanique*; Léger e Murphy, 1924 30
- Berlin: Die Symphonie einer Großstadt (Berlim: Sinfonia de uma metrópole)*; Walter Ruttmann, 1927 28
- Cabu, caricatura 43
- Capa do *Cahiers du Cinéma* 51
- Capa do *Archit* 85
- Capa do *The New Yorker* 83
- Chien Andalou, Un (Um Cão Andaluz)*; Luis Buñuel e Salvador Dalí, 1929 32
- Cours du Soir (Curso noturno)*; Jacques Tati, 1967 52, 54
- Crowd, The (A Turba)*; King Vidor, 1929 33
- Desenho de Jacques Lagrange 125
- Desenho de Saul Steinberg em *Art of Living*, 1949 85
- Desenho de uma *drugstore* norte-americana, Saul Steinberg 119
- Desenho em *Art of Living*; Steinberg, 1949 113
- Desenhos de Cabu para *Playtime* 117
- École des facteurs, La (Escola dos carteiros)*; Jacques Tati, 1946 44
- Edifício de cristal*, maquete do; Mies van der Rohe, 1920-21 72
- Edifício de escritórios na Fiedrichstrasse, Berlim*, desenho de; Mies van der Rohe, 1921 72
- Emak Bakia*; Man Ray, 1926 31
- Faux miroir, Le*; René Magritte, 1958 131
- Feé electricité, La*; Raoul Dufy, 1937 121
- Foto de Buster Keaton, Jacques Tati e Harold Lloyd 57
- Foto de Jacques Tati, Mack Sennet e Stan Laurel 57
- Fotos atuais de La Défense 50
- Fotos da montagem do cenário de *Playtime* 69
- Fotos de Jacques Tati em Saint-Maurice no platô Gravelle 50
- Frankfurter Küche, Die*; Margarete Schütte-Lihotszkys, 1926 35
- Golem, Der (O Golem)*; Paul Vegener, 1920 32
- Inhumaine, La*; Marcel L'Herbier, 1924 36
- Jour de Fête (Carrossel da esperança)*; Jacques Tati, 1949 44, 46
- Koyaanisqatsi (Uma vida fora de equilíbrio)*; Godfrey Reggio, 1982 39
- Chelovek s kino-apparatom (O homem com uma câmera)*; Dziga Vertov, 1929 34
- Metropolis (Metrópolis)*; Fritz Lang, 1927 33
- Modern Times (Tempos Modernos)*; Charles Chaplin, 1936 37
- Mon Oncle (Meu Tio)*; Jacques Tati, 1958 38, 48
- One week (Uma semana)*; Buster Keaton e Edward F. Cline, 1920 29
- Opus I*; Walter Ruttmann, 1922 30
- Parade*; Jacques Tati, 1974 55
- Pavilhão Alemão*, Barcelona; Mies van der Rohe, 1929 73
- Perfido Incanto (Pérfido Encanto)*; Anton G. Bragaglia, 1916 29
- Playtime (Tempos de diversão)*; Jacques Tati, 1967 38, 52, 70, 74, 76, 78, 80, 82, 84, 86, 88, 90, 92, 93, 94, 96, 98, 100, 102, 104, 106, 108, 110, 112, 114, 116, 118, 120, 122, 124, 126, 128, 129, 130, 132, 134, 136, 137
- Réplica da marquise de autoria de Le Corbusier em edifício moderno 119
- Rien que les heures, (Apenas as horas)*; Alberto Cavalcanti, 1926 28
- Six éléments, Les*; René Magritte, 1928 113
- Sortie des usines Lumière, La (Saída dos operários da Fábrica)*; Auguste e Louis Lumière, 1895 26
- Trafic (As aventuras de Sr. Hulot no tráfego louco)*; Jacques Tati, 1971 54
- Trahison des images, La*; René Magritte, 1926 127
- Vacances de Hegel, Les (Férias de Hegel)*; René Magritte, 1958 133
- Vacances de M. Hulot, Les (As férias do Sr. Hulot)*; Jacques Tati, 1953 47
- Villa Stein*, Le Corbusier, 1925 117

anexo a

créditos de *Playtime* (Jacques Tati. 1967)

PRODUÇÃO | Specta-Films Bernard Maurice
REALIZAÇÃO E CENÁRIO ORIGINAL | Jacques Tati
COLABORADOR ARTÍSTICO | Jacques Lagrange
DIÁLOGOS EM INGLÊS | Art Buchwald
IMAGENS | Jean Bourgoïn, Jean Badal,
Andréas Winding
ARQUITETO-DECORADOR | Eugène Roman
MONTAGEM DE SOM | Maurice Laumain
MÚSICA | Francis Lemarque;
Take your hands por Dave Stein;
Temas africanos por James Campbell

ELENCO | Jacques Tati (M. Hulot)
ELENCO FEMININO, POR ORDEM DE ENTRADA:
Bárbara Dennek (a jovem turista estrangeira)
Jacqueline Lecomte (amiga da jovem)
Valérie Camille (secretária de M. Lacs)
France Rumilly (vendedora de óculos)
Jack Gauthier (guia)
France Delahalle (cliente na Strand)
Laure Paillette, Colette Proust (senhoras com a lâmpada)
Erika Dentzler (Mme. Giffard)
Yvette Ducreux (arrumadeira do hotel)
Rita Maiden (acompanhante de M. Schultz)
Nicole Ray (cantora)
Luce Bonifassy, Evy Cavallaro, Alice Field, Elaine Firmin-Didot, Ketty France, Nathalie Jam, Oliva Poli, Sophie Wennek (clientes do Royal Garden)
ELENCO MASCULINO:
Jack Gauthier (guia)
Henri Piccoli (homem importante)
Léon Doyen (porteiro)
Georges Montant (M. Giffard)
John Abbey (Mr. Lacs)
Reinhard Kolldehoff (diretor alemão)
Grégoire Katz (vendedor alemão)
Marc Monjou (falso Hulot)

Yves Barsacq (amigo)
Tony Andal (mensageiro do Royal Garden)
André Fouché (gerente do Royal Garden)
Georges Faye (arquiteto)
Michel Francini (primeiro *maitre* do Royal Garden)
Billy Keans (Mr. Schulz)
Bob Harley, Jacques Chauveau, Douglas Reard (clientes do Royal Garden)
François Viaur (*garçon* sem sorte)
Billy Bourbon (*barfly*)
Grupo de turistas americanos

LOCAÇÃO | O set para o filme, conhecido por *Tativille*, foi construído em Saint-Maurice nos arredores de Paris

TEMPO | 150 minutos na versão original. O filme foi reduzido em quinze minutos após sua *première* em Paris. Na reprodução americana e inglesa, foram retirados aproximadamente 30 minutos. Para a nossa análise, foi utilizada como referência principal uma cópia restaurada da versão de 35 mm, colorida, com a duração de 124 min, The Criterion Collection de 2006.

PROCESSO TÉCNICO | Eastmancolor
Câmera 70 mm Mitchell e som estereofônico

PRÊMIOS
Scandinavian Oscar (1968); Prix de L'Académie du Cinéma, Étoile de Cristal (1968); Danish Academy Award for the Best European film of the Year (1969); Prix D'Argent no Moscow Film Festival (1969); Best Film of the Year, Austria (1969); Kunniakirja Award, Finland (1969); Grand prix de la Mison Internationale du Cinéma (1969)

UM FILME DE Jacques Tati.

BIANCO E NERO

BIBLIOTECA
UNIVERSITARIA
DE COMUNICAÇÕES E ARTES USP
ASS.
DATA

RASSEGNA MENSILE
DI STUDI CINEMATOGRAFICI



*In sta casseta mostro el Mondo nuovo
Con dentro lontananze, e prospetive,
Voglio un soldo per testa; e ghe la trovo.*

CENTRO SPERIMENTALE DI CINEMATOGRAFIA

EDIZIONI DELL'ATENEO - ROMA
ANNO XI - NUMERO 8-9 - AGOSTO - SETTEMBRE 1950

anexo b

ZEVI, Bruno (1950), Architettura per il cinema e cinema per l'architettura. *Bianco e Nero*, ano XI, n. 8/9

Sommar io

	Pag.
LUIGI CHIARINI: <i>Avvertenza</i>	3
CARLO L. RAGGHIANI: <i>Connessioni e problemi: discorso estetico</i> »	5
GIUSEPPE RAIMONDI: <i>Il cinema serve al critico d'arte</i>	36
G. C. ARGAN: <i>Lettura cinematografica delle opere d'arte</i>	39
UMBERTO BARBARO: <i>Critica e arbitrio nel documentario sulle arti figurative</i>	47
CLAUDIO VARESE: <i>Linguaggio figurativo e linguaggio cinematografico</i> (v. Tavole fuori testo I-X)	53
BRUNO ZEVI: <i>Architettura per il cinema e cinema per l'architettura</i> (v. Tavole fuori testo XI-XVI)	60
MARCEL L'HERBIER: <i>Film al secondo grado</i>	64
ITALO CREMONA: <i>Sul documentario d'arte figurativa</i>	66
VALERIO MARIANI: <i>Cinema e arti figurative</i>	69
EMILIO LAVAGNINO: <i>Documentari d'arte figurativa e cultura artistica</i>	74
CARLO MOLLINO: <i>Critica cinematografica e arti più o meno figurative</i>	77
DOMENICO PURIFICATO: <i>Influenza della pittura sul cinema spettacolare</i>	83
ROBERTO PAOLELLA: <i>Arti plastiche e documentario d'arte</i>	96
GIUSEPPE FIOCCO: <i>Documentari d'arte</i>	103
LUCIANO EMMER: <i>Dieci anni di lavoro e di vita</i>	108
ROMAN VLAD: <i>La musica nel documentario d'arte</i>	111
JEAN VIDAL: <i>Il film sull'arte in Francia</i> (v. Tavole fuori testo XVII-XXIV)	117
MARIO VERDONE: <i>Il film sull'arte in Italia</i>	127
GUIDO ARISTARCO: <i>Una bibliografia sui rapporti tra cinema e arti figurative</i>	130
<i>Filmografia</i> (a cura di M. VERDONE)	146

Direzione: Roma - Via dei Gracchi 128 - Telefono 33.138 — *Redaz. napoletana*, presso Roberto Paoella, Via Bisignano 42, Napoli — *Redaz. milanese*, presso Guido Aristarco, Via Paolo Andreani 4, Milano (telefono 580-795) — Edizioni dell'Ateneo: Roma - Via dei Gracchi 128 - Tel. 33.138 — c/c postale 1/18989. I manoscritti non si restituiscono. Abbonam. annuo Italia: L. 3.600 - Estero L. 5.300 Un numero L. 380 - Un numero arretrato il doppio

S P E D I Z I O N E I N A B B O N A M E N T O P O S T A L E

Architettura per il cinema e cinema per l'architettura

Carpaccio, nel *Miracolo della Croce*, affolla e drammatizza le case di Rialto; Piranesi, riducendo la scala dei personaggi delle visioni romane, dona ai monumenti una esplosiva grandiosità; nell'urlo espressionista, Kokoschka sgretola gli edifici del Bacino di San Marco, li confonde nella tempestosa laguna; il cielo di Scipione sembra strappare in una rossiccia ventata la Cupola del Borromini a Piazza Navona. Non cercheremo in questi esempi un documento di interpretazione critica dell'architettura, ma al massimo una generica indicazione di gusto raggiunta attraverso la trasposizione di un'opera d'arte figurativa in altra di altri mezzi, limiti e fini. Nel campo cinematografico abbiamo già i paralleli di questo genere di pitture: ricordo un documentario su San Pietro a Roma e un altro sul Teatro Olimpico di Vicenza, compiuti lavori nei quali l'architettura era il mezzo, il cinema il fine. Invano vi si ricercerebbe una caratterizzazione di Michelangelo, Maderno, Bernini o di Palladio. Il proposito è un altro, di natura non critica, ma creativa.

Il cinema però può rispondere ad un'altra funzione: quella illustrativa dell'architettura. È un funzione didattica che nessun altro mezzo può espletare con la stessa efficacia e con la stessa intelligenza. Un film che illustri un pittore può essere utile ma è necessariamente freddo nella sua giustapposizione di quadri. L'interpretazione cinematografica di un edificio costituisce invece una grande avventura, un tema drammatico. Un film sull'architettura può raggiungere i vertici di una pagina storica di De Sanctis. Non è mero, didascalico documento, può proiettare una vasta visione storica con strumenti che sono intrinseci al cinema.

Il valore di un edificio sta nella sequenza dei suoi quadri prospettici. Solo un mezzo dinamico, che ripercorra il cammino dell'osservatore, può dare il senso di questa sequenza. Vi sono infiniti cammini, innumerevoli modi di vedere un'architettura; ed ecco perciò una grande sfida all'intelligenza storico-critica. Tanti film quante sono le storie dell'arte. Non più vaga traduzione poetica dell'architettura, ma l'appassionato e appassionante rivivere l'edificio o la città alla luce di un animo che l'interpreti e li inveri.

Nella nostra attività didattica di storia dell'architettura, noi adoperiamo le diapositive. Molto tempo della mia preparazione alle lezioni

universitarie è dedicato alla ricerca di fotografie. Non so illustrare un edificio agli allievi senza presentare dieci, venti, talora cinquanta diapositive che lo raffigurino da diversi punti di vista. Vi sono dei monumenti addirittura incomprensibili senza questa ricchezza di documentazione fotografica. San Cataldo a Palermo, San Carlino del Borromini, Santa Maria in Campitelli del Rainaldi, la « Casa sulla Cascata » o Taliesin West di Wright, tanto per dare alcuni esempi, non possono essere nemmeno intuiti nella loro essenza se si mostra una sola veduta di essi. Perfino la Cappella de' Pazzi del Brunelleschi propone temi di interpretazione diversa anche in quei pochi metri che si percorrono dall'entrata nel chiostro di Santa Croce alla porta. Un edificio è diverso se lo si guarda da lontano o da vicino, qualunque interno è inimmaginabile senza una pluralità di prospettive da uno e da più punti di vista.

Non sarebbe equo confrontare l'efficacia di un film con quella raggiunta attraverso sia pur numerose fotografie. Un regista, per la sua stessa natura, sceglie i quadri prospettici più drammatici. Il fotografo, specialmente quelli delle serie didattiche Alinari o Anderson, è abituato a rappresentare l'edificio nel suo atteggiamento frontale più ovvio. Il regista ricerca l'animazione di una scena; il fotografo coglie una chiesa o un palazzo quando è vuoto. Vi è un mezzo sicuro per non capire nulla di architettura: studiare le fotografie anziché gli edifici reali. Bastino due esempi: guardate una foto Anderson di San Vitale a Ravenna. Chiarissima nei particolari, è presa da un punto di vista che sconvolge tutta l'immagine. Assai migliore è la più confusa foto Salbaroli che almeno dà il senso di una struttura spazialmente dilatata, di un vuoto centrifugato. I fotografi adottano poi i riflettori e non v'è nulla di più deleterio. La luce è uno strumento architettonico sostanziale. Un particolare di Sant'Ambrogio di Milano illuminato coi riflettori perde ogni significato architettonico, tradisce tutta l'impostazione poetica della basilica. E infatti lo splendore della navata centrale è caratterizzato da una sorgente di luce che filtra solo dalla facciata e che, scorrendo sulle pareti fa emergere la struttura dei piloni e quei brevi motivi decorativi della semicolonnina e degli archetti. Nella fotografia invece il muro appare massiccio, gravido, pesante.

Indubbiamente anche la fotografia è problema critico. Quando avremo nuove serie di foto realizzate con finalità più complesse della mera e sorda chiarezza dei particolari, i nostri strumenti didattici saranno assai più attuali. Ma nemmeno cento fotografie prese dai più interessanti punti di vista potranno dare il senso della continuità dei punti di vista, della sequenza prospettica. In questo compito, nulla può sostituire il cinema. Tanto è vero che i libri più moderni di storia dell'architettura — per esempio, *Napoli impreveduta* di Roberto Pane — sono concepiti e realizzati proprio cinematograficamente: è la vicenda continua dell'edificio o della città che traspare.

Questo senso di ribellione che noi proviamo per le fotografie tradizionali deriva da una nuova coscienza dell'architettura, da un nuovo modo di *vedere* che valuta i volumi e gli spazi interni, non più solo le facciate. Vi è senza dubbio il pericolo di cadere nell'eccesso opposto, cioè di drammatizzare la rappresentazione a tutti i costi. La calma mortale e il movimento fine a se stesso possono ambedue risultare noiosi. Principalmente possono ambedue tradire l'architettura in nome di ideali fotografici o cinematografici. Il vecchio fotografo che con la sua grossa macchina illustra tutti gli edifici secondo l'asse maggiore e l'asse minore, che tutto illumina uniformemente, e il giovane fotografo giornalista che non ama che gli scorci, i volumi storti, le linee in diagonale, son ambedue ignoranti di storia dell'architettura. Il secondo ci è più simpatico, ma le sue fotografie sono forse più ineffettuali al fine dell'insegnamento di quelle del primo. Seguire la moda fotografica o cinematografica senza comprendere le ragioni di una nuova coscienza critica dell'architettura equivale ad evitare il problema per seguire solo gli aspetti esteriori delle sue soluzioni.

Vi è poi un altro problema. Nell'insegnamento noi adoperiamo non soltanto le fotografie, ma anche le piante e gli elevati e le assonometrie aperte e chiuse. Sono tutte astrazioni dell'edificio concreto, ma astrazioni utilissime se se ne fa buon uso. Il cinema non ha alcuna ragione di rinunciare a questi strumenti, deve solo riformarli per adeguarli al suo mezzo. Molti disegni e plastici possono essere sostituiti dalle fotografie dall'alto, ma non tutti. L'impostazione unitaria dell'organismo edilizio non è rappresentabile efficacemente attraverso le fotografie. La pianta, lo spaccato, l'assonometria, un plastico apribile la mostrano immediatamente. Queste rappresentazioni non sono necessariamente statiche, possono essere rese drammatiche con facilità: basta un piccolo laboratorio e un minimo di inventività.

Lo stesso può dirsi per la tecnica costruttiva. Non rendersi conto di come è costruito un edificio equivale, nel campo della storia dell'architettura, al disinteresse di uno studioso di anatomia per l'ossatura del corpo umano. Perché mai il cinematografo dovrebbe rinunciare ad illustrare la tecnica costruttiva quando può farlo con mezzi assai più attraenti del mero disegno? È la storia della chiesa, del palazzo, della città nel suo farsi, è il *tempo* dell'operare artistico, la vicenda del costruire. Non vi è nulla di più seducente e di più cinematografico di questo tema. Scomporre e ricomporre la scatola edilizia, rappresentare il volume dei vuoti interni, inventare i simboli illustrativi del rapporto tra spazio racchiuso e atmosfera circostante, rilevare l'accortezza di ciò che è esposto e di ciò che è nascosto da ogni punto di vista, la velocità e il modo delle sequenze. Tutto questo costituisce un campo di indagine così ricco e inesplorato che basta averci pensato sia pure fuggevolmente per entusiasmarcene. Voglio dire che quell'arricciar del naso che intravedo negli amici del cinema quando si parla di questi film architettonici, quasi li si volesse sottoporre alla volontà dei critici e degli storici d'arte, non

ha ragione d'essere. Non si tratta di piegare il cinema a servizio dell'architettura, ma di trovare insieme, di creare insieme il modo di rappresentarla. Chi intende la natura dinamica della visione architettonica non potrà temere che gli interessi storici e quelli cinematografici possano divenire antitetici.

Detto tutto questo, bisogna evitare di cadere nella megalomania cinematografica. Il cinema potrà dare la sequenza dei quadri prospettici, il senso della scala umana, la descrizione dell'organismo edilizio e della sua costruzione, gli effetti della luce durante le varie ore del giorno e le stagioni, potrà perfino dare il senso del materiale, la grana, il pulviscolo atmosferico; potrà tutto rappresentare, potrà animare l'edificio con la vita di coloro che lo abitano, ma non potrà dare il senso dello spazio interno.

In un capitolo sulla rappresentazione dello spazio, in *Saper Vedere l'Architettura*, si diceva appunto che per comprendere nella sua interezza un edificio bisogna partecipare di persona, muoversi fisicamente, sentirsi inclusi nello spazio, divenire noi stessi parte e misura dallo spazio. Ciò appare del resto evidente, che altrimenti dovremmo ritenere possibile la ripetibilità dell'opera d'arte.

Ma il problema che qui esaminiamo non verte sulla sostituzione, in sé assurda, dell'opera d'arte, ma sulla sostituzione o sul diverso modo di esprimersi della critica storica. La trasposizione che noi facciamo di una concezione architettonica quando la caratterizziamo criticamente si avvale della letteratura e della fotografia. Il cinematografo può sostituire, o meglio sintetizzare ambedue. È già un grande compito.

Per dirla con la nomenclatura crociana, si tratta di impostare su larga scala, vicino alla poesia e alla letteratura cinematografica, una critica d'arte pensata ed espressa cinematograficamente. Per fare la prova, prendete una pagina di Vasari su Michelangelo, di Viollet-le-Duc sul gotico dell'Ile de France, di Ruskin su Venezia, del Pevsner sul barocco, di Persico su Mies Van de Rohe e, se volete, anche di Valéry sul tempio greco. Traducete cinematograficamente, e constaterete le immense virtualità di questo mezzo per ciò che riguarda sia il pensiero critico che quel tanto di poetico che va in ogni rivivere d'arte. Fate la storia della fortuna critica di Borromini o di Le Corbusier attraverso il cinema; è il mezzo più sicuro per impostare una critica architettonica nel campo del cinematografo. Non vi è libro criticamente serio che non esponga la storia della critica dell'argomento che esamina. Lo stesso è vero per il cinema. E cade opportuno dire: troviamo un aggettivo che sostituisca quello di « didattico », che sa di scolaresco. Chiamiamolo cinema critico, come si chiama letteratura critica e non didattica quella di De Sanctis, di Baudelaire e di Geoffrey Scott.

Bruno Zevi

(V. Tavole fuori testo XI-XVI)

anexo c

ARGAN, Giulio Carlo (1969) Lo spazio visivo della città: urbanística e cinematografo. XVI Convegno Internazionale di Verucchio, Bolonia

La città è stata, in tutto il corso della storia, la struttura essenziale della vita sociale. È stata anche la forma visibile, l'immagine tipica della civiltà. Nel promuovere un'indagine sulla città e la sua presente condizione di crisi, partiamo dal presupposto che l'equilibrio dell'esistenza associata dipenda dall'integrazione degli individui all'ambiente e, quindi, dalla chiarezza delle comuni nozioni di spazio e di tempo. Il disagio psichico dell'uomo del nostro tempo, la sua « alienazione », dipende in gran parte dalla non-chiarità o dalla frammentarietà di quelle nozioni. È noto che le esperienze umane, pure attuandosi in spazi e tempi limitati, tendono a inquadrarsi nella totalità dello spazio e del tempo. Per molto tempo la totalità dello spazio si è espressa nel concetto di « natura », la totalità del tempo nel concetto di « storia ». La città è posta, fin dalla remota antichità, come sintesi di natura e di storia: lo spazio urbano è il concetto o il nucleo dello spazio universale, il tempo urbano è il tempo storico per eccellenza. L'agire storico, o la « politica », è l'agire della « polis », della città. Gaston Bachelard ha dimostrato che le concezioni dello spazio sono in relazione con la forma della casa e cioè con le prime esperienze individuali di adattamento all'ambiente. Passando dall'individuo alla società, o dalla casa della famiglia alla casa della comunità, è facile dimostrare che le concezioni dello spazio come dimensione sociale si fondano sulla forma della città. Una linea continua di sviluppo lega la casa alla città e la città allo stato. Il disordine nelle concezioni comuni di spazio e di tempo dipende dunque dal disordine nello spazio e nella forma della città. Questa, più ancora che il tipo di prestazione operativa richiesta dall'industria, è la causa dell'alienazione.

È facile constatare che le città non servono più. Non reggono al ritmo, non rispondono alle esigenze ed ai modi della vita moderna. Scoppiano per la congestione del traffico, per la densità della popolazione, per l'accumulo caotico delle funzioni, per la mancanza di coesione tra i ceti e le classi sociali. È inutile cercare rimedi, tentare adattamenti: nessuna riforma riuscirà mai ad adattare le strutture urbane tradizionali alla situazione attuale e, meno che mai, ai suoi sviluppi futuri. Il « Buchanan Report », benché consideri soltanto la questione del traffico automobilistico, è dimostrativo. La crisi non concerne soltanto le città di antica struttura, ma tutte le città la cui struttura è stata determinata in epoca pre-industriale, cioè praticamente tutte le città del mondo. Il problema si pone negli stessi termini, sia pure con diversa gravità e urgenza, a Roma, a Tokyo, a Chicago, ovunque.

*Lo spazio visivo della città:
« Urbanística e cinematografo »
di G. Carlo Argan*

La crisi è profonda: riguarda il concetto stesso di città come istituto civile. Le città odierne non sono più la sede di comunità articolate, autosufficienti, autonome, funzionali, ma di confusi ammassi di folle dissociate e assalite dall'angoscia. Sono navigli alla deriva, con le stive rigurgitanti di una miserabile merce umana, in balia di una ciurma di negrieri e di pirati: scusate, di speculatori immobiliari.

La scienza urbanistica, benché raramente consultata, ha formulato diagnosi e prognosi decisamente infauste. Ha dapprima proposto di abbandonare le città, di sostituire all'accentramento urbano un'urbanizzazione policentrica, di piccole comunità coordinate. Proponeva, in sostanza, di eliminare le città per salvare i cittadini. Ma se è la città che fonda la comunità, che fondamento potevano avere quelle comunità non-urbane? Non ci voleva molto a capire, del resto, che quella era ancora una soluzione di comodo del capitalismo industriale: esattamente come i « lindi », idilliaci villaggi operai, che in definitiva trasformavano in servitù d'officina l'antica servitù della terra.

Ma si è constatato che la gente non voleva abbandonare le città. Malgrado gli inviti, il processo di inurbamento si intensifica. È una realtà di cui non si può non tener conto. La fine della produzione artigianale ha posto fine alla funzione economico-produttiva della famiglia; tuttavia la famiglia sussiste. La fine delle autonomie comunali ha posto fine alla città, come istituto comunitario. La invenzione della bomba atomica e la divisione del mondo in zone di influenza ha posto fine allo stato: tuttavia gli stati sussistono. Evidentemente questi istituti hanno un significato e un valore al di là della loro funzione concreta. Si tratti pure di miti: sussiste il mito della famiglia, sussiste il mito della città, sussiste il mito dello stato. Non solo: quanto più la comunità si distrugge nella massa tanto più i miti prosperano.

Gli urbanisti hanno dunque mutato il programma della loro ricerca: ora si cercano nuove strutture urbane capaci di inquadrare e coordinare l'esistenza e il lavoro di decine e decine di milioni di persone. Si recupera così il valore tradizionale della città come accumulo culturale e concentrazione di funzioni: si giunge perfino a pensare che le nuove strutture possano sovrapporsi o integrarsi alle vecchie città.

Il problema dei centri storici, così grave in Europa e specialmente in Italia, si riduce di fatto a un caso particolare di un più vasto problema: quello di conciliare la funzione urbana con il significato ambientale, ecologico, della città.

È chiaro che lo spazio urbano non è concepibile come una realtà data e immutabile, ma come una realtà in continuo divenire, valutabile in un periodo che comprende un passato e un futuro. Ogni progettazione urbanistica contiene necessariamente un momento di evocazione e un momento di previsione: ha, cioè, un carattere diacronico. Poiché, poi, la progettazione urbanistica deve tendere a interpretare il processo d'esistenza della comunità a cui si riferisce, è chiaro che l'evocazione deve considerarsi dal punto di vista delle motivazioni e la previsione dal punto di vista dell'intenzionalità. È noto che tutte le previsioni fondate sull'ipotetico sviluppo « logico » delle attività sociali sono destinate a fallire: nessuna comunità si è mai sviluppata secondo meri meccanismi logici. Se, dunque, l'asse della prospettiva sul futuro è dato dall'intenzionalità, questa è valutabile soltanto dalle sue motivazioni profonde, cioè dal fattore ecologico. La prima indagine da intraprendere è dunque l'indagine sul valore della città come spazio fenomenizzato, visibile, direttamente responsabile delle intuizioni di spazio e tempo dell'individuo e del gruppo sociale: della città, infine, come dimensione esistenziale.

Dove cogliere gli elementi dell'indagine? La storia sociale, i rilevamenti statistici, le correnti ideologiche forniscono certamente indicazioni utili, ma parziali. Ai fini urbanistici non interessa tanto sapere quale sia il reale valore storico o estetico del Colosseo, quanto sapere che cosa il fatto storico-artistico « Colosseo » significhi per la comunità romana. Se considero tutte le figurazioni di Roma nei dipinti, nelle miniature, nelle stampe del passato, constato subito che in tutte o quasi tutte c'è il Colosseo, ma che il significato di questa presenza è sempre diverso: ora vale come immagine dell'antichità romana, ora come simbolo religioso, ora come elemento paesistico caratteristico. A quale materiale d'informazione dobbiamo riferirci quando vogliamo stabilire il significato psicologico e ecologico della città, oggi?

Si risponde: al cinema. E non soltanto, naturalmente, perché il cinema può offrire, ed in maggior misura, tutte quelle informazioni che, nel passato, si ottenevano dall'arte figurativa e dalla letteratura. Sta di fatto che molte vicende filmiche si svolgono in uno spazio urbano, sono strettamente legate alla sua struttura, si innestano in un contesto sociale cittadino, tengono conto di condizioni psicologiche e di modi di esistenza tipici dell'abitante delle città. Non occorre neppure salire agli alti livelli della produzione filmica: un qualsiasi film poliziesco può fornire interessantissime informazioni in tema di ecologia urbana. Un esempio banale: il paesaggio urbano

quale può vedersi da una automobile in corsa ci è stato rivelato proprio dal film, e non si può certamente negare che questa prospettiva in movimento sia una componente essenziale dell'esperienza spaziale dell'uomo moderno. In senso più lato: il cinema visualizza lo spazio urbano in rapporto a una vicenda esistenziale simbolica o sintomatica dell'esistenza urbana nel suo insieme.

Il cinema influenza profondamente le nostre attitudini psicologiche: ci pone « in situazione » rispetto alla realtà. A sua volta, il cinema utilizza largamente le attitudini psicologiche più diffuse allo scopo di mettere lo spettatore nella condizione di sostituirsi in qualche modo all'eroe del film e di vivere in proprio la vicenda filmata. Nel film, lo spettatore vive l'esperienza della città molto più intensamente di quanto non la viva come « cittadino »: e non l'esperienza di questa o quella determinata città, ma della città in generale. La forza di questa esperienza non dipende soltanto, anzi non dipende che in minima parte dai contenuti del film, ma dal linguaggio filmico, cioè dalla sua struttura spazio temporale. Solo il film, infatti, dà la unità di spazio e tempo come dimensione dell'esistenza o, più precisamente, del « vissuto ». Più ancora che « informare » sulla forma o sullo spazio visivo della città, il cinema fornisce una chiave di lettura del fenomeno urbano.

La città come « Erlebnis », da un lato; la città come progetto d'esistenza futura, dall'altro. La città come esperienza vissuta e la città come esperienza di vivere; ma, soprattutto, la città come spazio avvolgente o inglobante, in cui si è vissuti e si dovrà vivere. Non la città storica contrapposta alla città del futuro; ma la città come « campo » e « periodo » in cui interagiscono motivazioni e intenzionalità. È questo l'oggetto dell'immagine che ci proponiamo di compiere attraverso l'esame dell'interpretazione dello spazio urbano qual è visualizzato, da un lato, dal cinema, dall'altro dai progetti degli urbanisti.

Nel presentare il tema del Convegno Giulio Carlo Argan aveva sottolineato i motivi che l'avevano reso possibile, anticipandone le linee di sviluppo e le fasi operative, riferendosi naturalmente alla propria relazione. Tuttavia l'angolazione particolare del suo discorso, nel quale vengono approfondite o acute ipotesi e considerazioni, ne rendono indispensabile la pubblicazione delle parti essenziali.

Quali sono i concetti da cui siamo partiti nell'individuare questo campo di studio e di ricerca? Ci dicono gli psicologi ed i sociologi che una delle cause fondamentali di quella che si

chiama la alienazione dell'uomo moderno è dovuta ad una dissociazione, ad una mancanza di rapporto tra l'individuo e il gruppo, l'ambiente dell'esistenza. Quale è questo ambiente? Postulare che l'ambiente dell'uomo moderno sia l'ambiente naturale, sarebbe veramente un errore: la vita di ciascuno di noi può svolgersi in struggente nostalgia della natura, ma non certo in rapporto o a contatto con la natura. Molto più vicino, molto più preciso è l'ambiente della città, un ambiente che, data la sua strutturazione storica, implica già anche un rapporto tra l'abitazione dell'uomo nella propria casa, nella propria città, nella propria regione, nel proprio Paese, nel mondo.

Tuttavia è certo che la città moderna, la città cioè della civiltà industriale, si è sviluppata non come un collegamento tra l'individuo e la natura, ma come un isolamento dell'individuo nella natura. Questo isolamento non è, dal mio punto di vista, un fattore negativo a priori. Non so quale artista contemporaneo, mi pare fosse proprio Lichtenstein, ha detto che certo tutti preferiremmo dormire su un prato, sotto una quercia; in mancanza di meglio si dorme sotto un lampione sul marciapiede della città.

Rispetto al fenomeno urbano, cioè rispetto allo spazio reale, costruito ed esistente, ineliminabile, che è l'ambiente della città in cui siamo nati e viviamo, la nostra posizione è oggi una posizione essenzialmente critica.

Sentiamo che la città moderna è un istituto fortemente in crisi, così come lo vediamo. Prima di tutto vediamo che la città moderna tende a distruggere la città antica, il che dimostra che la città moderna si svolge in controsenso alla storia. In secondo luogo noi vediamo che la città moderna non offre quelle condizioni ideali di vita che gli urbanisti, cioè i tecnici dell'argomento, cercano di realizzare.

Potrei dire: se della mia salute non si occupa il medico, chi se ne occupa? L'urbanista è precisamente come il medico, l'igienista della vita della società. Se qualcuno al di sopra o al di fuori dell'urbanista si occupa della città, interviene nei problemi urbanistici, non posso certamente pensare che intervenga per assicurare soluzioni più salutari di quelle previste dai medici urbanisti. Non sono quindi forze positive quelle che agiscono al di là ed al di sopra delle progettazioni urbanistiche, ma sono forze nettamente negative, forze cioè che non tendono alla salute ma al malessere della società.

Oggi, valutando la situazione obiettivamente, dai suoi risultati, dobbiamo dedurre che le forze che tendono al malessere della società sono più forti di quelle che tendono al loro benessere. Ecco perché noi viviamo oggi in città storiche praticamente distrutte, come Napoli; in città storiche fortemente compromesse come Roma; in città storiche salve per miracolo e sinché il miracolo durerà, come Venezia.

Non è però questo patrimonio oggettivo e comune che noi qui vogliamo studiare, non soltanto come storici dell'arte, ma come uomini di cultura, come cittadini semplicemente coscienti della identità della radice etimologica tra città e civiltà; queste città noi tutti vorremmo difenderle e salvarle, ma non le potremo difendere e salvare sinché saremo persuasi che queste città sono un patrimonio, qualche cosa cioè che vale, che ci è caro ma che è al di fuori di noi. Noi vogliamo rispondere alla domanda: che cosa è la città, come realtà interiore, come nozione che portiamo dentro di noi, come radice delle nostre concezioni di spazio?

Un grande studioso francese, Gaston Bachelard, a cui va tutta la mia ammirazione e anche il rattristato ricordo, perché la sua morte è relativamente recente, ha dimostrato in un libro famoso, che le nostre idee di spazio, molto più che dalla geometria e dalla prospettiva, dipendono dalla esperienza vissuta nella casa della prima infanzia, nelle varie case in cui siamo successivamente passati, ciascuna di esse costituendo un po' come un mondo diverso in cui ci siamo mossi.

Se noi riflettiamo sulla nozione di città che portiamo dentro di noi, ci rendiamo conto che questa città è per tutti diversa, è il risultato di una esperienza vissuta, in parte anche ancestrale ed inconscia, la quale però o si realizza e chiarisce nella esistenza collettiva, o viene repressa, inibita e costituisce un elemento di dissociazione sociale.

Ecco perché le grandi città moderne, se sono realtà sociali, strutture di organizzazioni sociali, a tutt'oggi non ancora sostituite da altre strutture attendibili, sono anche il germe delle loro dissociazioni, di tutti i disagi, i disturbi, le malconformazioni della società contemporanea.

Naturalmente nessuno di noi può realizzare la città dei suoi sogni, la città omerica, o la città dei suoi ricordi, o la città dei suoi desideri, ma poiché la città ha uno sviluppo, è chiaro che la città come ogni altra cosa, è la risultante di due componenti, la componente di ciò che si ricorda e di ciò che si desidera. Perciò questa nozione interna, profonda, vitale, inconscia se volete, della città, noi l'abbiamo scelta arbitrariamente al cinematografo.

Perché al cinematografo? Evidentemente se noi ci fossimo fondati soltanto sul principio che il cinematografo costituisce una testimonianza, una documentazione, una raccolta di informazioni straordinariamente ricche su quello che è il modo di vita della società moderna, non avremmo fatto alcuna scoperta e non potremmo aspettarci di farne qui. Una raccolta di giornali ci avrebbe forse imposto una ricerca più lunga e faticosa, ma che avrebbe condotto probabilmente agli stessi risultati.

Il cinematografo invece è la tecnica specifica dell'uomo moderno, un modo di presa sulla realtà, un modo meccanico di presa sulla realtà in un momento in cui noi desideriamo consciamente o inconsciamente deferire, demandare a mezzi meccanici, la presa sulla realtà.

Il cinematografo è quindi non solo una tecnica di comunicazione, ma fra tutte le tecniche, la più strutturante, la più vicina ad essere, come direbbe il nostro amico Francastel, un sistema significativo di nuova istituzione invece che un puro e semplice sistema di comunicazione.

Quanto la tecnica del cinematografo ci abbia regalato sarebbe veramente difficile dire. Quanto della nostra esperienza, del nostro modo di concepire lo spazio ed il tempo, noi dobbiamo al cinematografo? È veramente un problema ancora in parte da affrontare e risolvere. Certo noi riusciamo ad inscrivere la fenomenologia urbana in questo spazio-tempo ritmico del cinematografo, mentre sarebbe veramente difficile per noi inscrivere la fenomenologia urbana reale in uno spazio geometrico. Tanto più in città come le nostre, città che diventano sempre più grandi, tali cioè da non potersi dare con quella unità di immagini che i teorici del nostro Rinascimento desideravano allorché tracciavano le loro città ideali come città geometriche e città prospettiche.

Ai registi del cinematografo noi dobbiamo dunque lo strumento più adatto per afferrare il significato dello spazio urbano, per imparare a concepire la città come uno spazio nel quale non siamo condannati a vivere ma in cui viviamo con una possibilità di iniziativa e di movimento e di azione. Cito un solo piccolissimo, trascurabile ed elementare esempio: noi non possiamo certamente prescindere, nel considerare, nel valutare le esperienze che costituiscono la nostra idea di spazio, da quella idea di spazio che ci viene dall'esperienza di andare in automobile, di percorrere una strada in automobile, di vedere lo spazio ad una certa velocità da una certa altezza, inquadrato in un certo campo, che è quello del vetro. Ebbene, dove abbiamo imparato a conoscere ed apprezzare come immagine, quindi sul piano estetico, il valore di una strada percorsa in automobile? Indubbiamente dal cinematografo.

Questa esperienza che tutti noi abbiamo fatto, non sarebbe mai stata cosciente se quella immagine cinematografica non ce l'avesse rivelata, non l'avesse cioè fornita con un materiale suscettibile di indagine e di critica. Perché abbiamo assunto questo materiale sensibilizzato dal cinematografo, veramente un materiale in lingua moderna, per fare una indagine che, essendo noi critici e storici dell'arte, dovrebbe essere pur fatta su un materiale artistico? Perché indubbiamente coloro che per primi hanno elaborato questo materiale, e più profondamente l'hanno elaborato, sono proprio gli uomini del cinematografo.

Per cui se questo materiale di immagine ha in sé una possibilità di essere scelto, elaborato, sublimato, portato al livello dell'ego, lo dobbiamo in gran parte agli uomini del cinema. Essi indubbiamente hanno compiuto un tipo di selezione di queste immagini: ci offrono cioè la città moderna in una interpretazione che potremmo accettare, non accettare, discutere, ma che comunque è molto diversa da quella città del progetto che ci offrono gli urbanisti.

Sono due campi completamente diversi, ma due campi che non si possono mettere a contatto l'uno con l'altro, considerando il primo come quello dell'esperienza del passato, e l'altro come quello del progetto per il futuro.

E anche qui, attraverso le discussioni che verranno fatte dai nostri amici architetti e urbanisti, emergerà, io credo, un fatto estremamente importante per orientare la progettazione urbanistica in un momento critico, delicato come questo.

L'urbanista che progetta, progetta evidentemente per il futuro, la sua progettazione non si traduce in realtà nell'istante stesso in cui la pensa. A che titolo questa categoria di tecnici che sono gli urbanisti condiziona l'esistenza del futuro? In quanto, come ho avuto più volte occasione di affermare, non si progetta per vivere nel futuro, si progetta per vivere nel presente, perché il vivere nel presente senza un progetto per il futuro significa morire.

Questi urbanisti ci aprono una prospettiva che non si realizzerà in quei modi o in quelle forme. Non potrà realizzarsi. Chi avesse chiesto a Michelangelo quale esito si aspettasse per il futuro della sua arte, vi giuro che Michelangelo non avrebbe risposto: «Ma il Barocco, naturalmente!»

E allora agli urbanisti noi chiediamo veramente quella coordinata del progetto che è indispensabile per vivere nel presente, là dove si incontra con la coordinata del ricordo, con la coordinata del vissuto.

Gli architetti sono perfettamente consci di questa loro posizione,

e se in un certo momento sono usciti dalla concezione puramente razionalistica del progetto, si deve proprio al fatto che la loro progettazione è una lotta per il presente, contro le false interpretazioni del passato e del futuro.

Come può incontrarsi una tecnica di progettazione come quella dell'architetto urbanista con una tecnica di immagine come quella dell'uomo del cinema, del regista? Non soltanto per quella concezione ambientale, ecologica dello spazio di cui ho fatto cenno prima, ma anche perché sempre di più noi ci accorgiamo che la tecnologia moderna non segue e non ripete più i procedimenti razionali, ma tende a realizzare immediatamente le funzioni dell'inconscio.

Sicché si è raggiunta questa situazione di estrema tensione dialettica all'interno del concetto di tecnica, per cui la tecnica, come prodotto supremo della civiltà, tenderebbe a realizzare l'inconscio, la barbarie, realizzando quella prospettiva negativa del sommo di civiltà, sommo di barbarie.

Che cosa è dunque indispensabile? Che questa tecnica, sia nel campo della produzione, sia nel campo della comunicazione (e dico questo allargando di molto il campo del nostro tema) non soltanto liberi, esprima, manifesti quelli che sono gli strati inconsci e profondi del nostro essere, ma li risolva in un piano di coscienza. Noi non vogliamo evidentemente che la civiltà di domani sia una civiltà assolutamente repressiva, come è stata ad esempio la civiltà del manierismo; noi vogliamo che sia una civiltà liberatrice del profondo umano come è stata la civiltà dell'illuminismo.

Ed è per questo che ancora una volta noi ci accostiamo ai lavori di questo convegno riaffermando la nostra, probabilmente desueta, inattuale, ipotistica a rovescio, fede nella cultura razionalistica dell'illuminismo europeo, che non ci rassegniamo ancora a considerare travolta e superata, e che quando travolta dovesse essere, null'altro desidereremmo se non di essere travolti insieme con essa in cui ancora crediamo.

E non dimentichiamo che urbanistica e cinematografo sono nati, o quanto meno hanno una loro lontanissima remota radice, in quella cultura appunto dell'illuminismo. E l'hanno perché nella cultura dell'illuminismo ha la sua radice la tecnologia moderna che, nata per essere strumento di cultura e di civiltà, non vogliamo vedere ridotta a strumento di distruzione di civiltà e di cultura.

CAPA | *Couché* fosco 230 g

Capa-dura com *Hot Melt* e costura

MIOLO | *Couché* fosco 115 g

COMPOSTO EM | Minion Pro

Frutiger Next

PROJETO GRÁFICO E REVISÃO | Panelový dům

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)