



Universidad de Sevilla

Escuela Técnica Superior de Arquitectura

Departamento de Arquitectura, Teoría y Composición Arquitectónica

Programa de Doctorado: Arquitectura, Patrimonio y Medio Ambiente:
investigación, reflexión y acción

El vivir en ciudades en las películas de Jacques Tati

Análisis de Mi Tío y Playtime

Curso: Arquitectura e Imagen - Interpretación de la Arquitectura
Contemporánea en el Cine y la Fotografía
(Francisco Javier Rodríguez Barrerán)

Glenda Dimuro Peter

Sevilla, 19 de mayo de 2006

El cine mantiene una relación muy estrecha con las ciudades desde su surgimiento. Quizá por estar fijando su carácter como primera forma de arte industrial en la misma época en que las ciudades empezaban su proceso de modernización. A lo mejor era una forma de entretenimiento de los espectadores urbanos. El hecho es que el cine se apropió de esta relación y insirió la escena urbana y el “vivir en las ciudades” en sus producciones. Se tornó el grande espejo de la metrópoli del siglo XX, mostrada al mundo a través de la nueva invención de la imagen en movimiento.

Desde los hermanos Lumière, pasando por los primeros estudios estadounidenses hasta los días actuales, el papel del paisaje urbano es determinante en las pantallas del cine. El paisaje y la representación de las ciudades es el elemento intrínseco a la narrativa cinematográfica. Es a través de ellos que el medio urbano es reconocido y codificado por el espectador. El cine actúa como un mostrador de la problemática urbana, poseyendo como telón, por supuesto, las ciudades.

De acuerdo con Leonaro Name *“el paisaje cinematográfico no es un lugar neutro para el entretenimiento o para la documentación objetiva, mucho menos es un espejo del real, pero es una fuerte creación cultural y ideológica donde los significados sobre los lugares y la sociedad son producidos, legitimados y oscurecidos”*.

La arquitectura de las ciudades en el cine transmite el espíritu de una época y de un sitio. Muchas veces se transporta para el futuro, desempeñando un papel fundamental en la ligación entre el tiempo, el espacio y el hombre, sirviendo como metáfora, rescate, anticipación y contextualización.

Las imágenes en el cine son manipulaciones donde los factores sociales, políticos y económicos están ligados a las representaciones de la ciudad. Estas representaciones pueden ser imaginarias o realistas, creando nuevas versiones del mundo, un mundo de apariencias, del falso, del verdadero, jugándose con sueños, ideales, frustraciones y realidades. Son una mirada simbólica de la ciudad, un escenario, un espacio de cambios, oportunidades, libertad, trabajando con valores morales y sociales, produciendo efectos concretos en la forma de se ver el mundo y interfiriendo muchas veces en la vida cotidiana de los habitantes.

Las representaciones de ciudades imaginarias pueden ser utópicas o distópicas, a través de espacios urbanos simulados. Las realistas, al menos que sean películas documentales, nos propone reflejar sobre los más distintos temas, permitiéndonos la ligación con lugares aún desconocidos, y eso nos influencia en la percepción del propio mundo y principalmente de nuestro entorno inmediato donde vivimos. Para Fábio Santos, *“aunque el lenguaje cinematográfica sea descontextualizada, conceptuada y ideológicamente construida por el autor, está abierta a las distintas percepciones, entendimientos y imaginación del espectador y vinculada a su experiencia anterior”*.

En el año de 1958, el directo Jacques Tati con la película *Mi Tío* y años más tarde en 1967, con *Playtime*, satiriza la interferencia provocada por las innovaciones de la modernidad sobre el cotidiano de la sociedad, haciendo una crítica bien humorada y ni siempre negativa.

En *Mi tío Tati* pone en cuestión los nuevos conceptos estéticos emergentes en la Europa en la década de 50. El personaje principal se llama Sr. Hulot que es tío del chico Gerald (hijo de su hermana) y pone nombre a la película. La película retrata el moderno y el tradicional, el orden y el desorden, la monotonía y la novedad, la formalidad y la informalidad, a través de personajes estereotipados que viven en mundos completamente distintos dentro de una misma ciudad: París.

Hulot vive en un suburbio francés en un barrio que resiste a las transformaciones urbanas que la ciudad viene sufriendo y donde la comunidad posee hábitos tradicionales como ferias, niños jugando pelota por la calle, charlas entre vecinos, perros, bares, coches de caballos, bicicletas, todos conviviendo en una aparente armonía. El barrio parece tener vida propia e desenvolverse de acuerdo con la necesidad de cada uno, sin la presencia de un planeamiento. Las casas son coloridas y hechas con materiales tradicionales como piedra y madera. Así es también la casa donde vive Hulot, una construcción antigua y llena de añadidos, con muchos pisos y una circulación entre ellos aparentemente confusa, pero los moradores la comprenden con mucha facilidad. A pesar de todas las dificultades las personas que allí viven se parecen felices.

El opuesto es representado en la zona moderna de la ciudad, en un barrio de clase alta donde vive la familia de la hermana de Hulot, los Arpel. La modernidad es expresada principalmente a través de la arquitectura. Su casa es el modelo de la "casa moderna" donde todo es extremadamente geométrico y funcional, una maquina de morar como una tentativa de organización de la vida a través de los espacios. La casa es totalmente automatizada, desde el portón hasta los armarios de la cocina. Internamente los espacios son amplios y comunicados. La cocina es una típica cocina moderna estadounidense con todos los tipos de equipos. El salón posee pocos muebles pero con diseño arrojado. En el jardín los caminos son geométricos con más piedras de que vegetación y hasta mismo los arbustos crecen ordenadamente. Está todo en su debido sitio e es la construcción que dicta las reglas para la familia. El pavimento del jardín indica el camino correcto, la mesa con el parasol dice donde se debe tomar el café almorzar. Los habitantes son constantemente vigilados pues las ventanas del cuarto del casal se parecen mucho con dos ojos que analizan y cuidan todo lo que se pasa alrededor de la casa. Aunque la casa sea amplia y todos los ambientes se comuniquen los moradores poseen dificultades en ordenar los muebles y posicionarse dentro de la casa, mientras en las casas tradicionales, mismo con las circulaciones desordenadas, los habitantes pueden adaptarse perfectamente con la falta de espacios.

En los ambientes de la zona moderna de la ciudad todo es muy limpio y predominan los colores blanco y gris. En la zona tradicional se encuentra mucha basura por las calles.

El sonido de el abre y cierra de los armarios modernos hace la casa parecerse con una verdadera fabrica, impidiendo a veces la charla de la familia. Un hecho muy interesante son los distintos sonidos de la película. Cuando se pasa en la ciudad tradicional escuchamos una música, un jazz. Esta

música da lugar al ruido de los aparatos, campanillas y tacones de los zapatos cuando estamos en la ciudad moderna.

La relación entre los miembros de la familia es fría, vacía y fútil, por este motivo el Tío Hulot es admirado y tornase ejemplo para su sobrino. Hulot huye de los padrones impuestos por la sociedad en la cual el pequeño Gerald vive.

Siempre que Hulot va a visitar su hermana cruza por un muro en ruinas que hace la separación entre el barrio antiguo y el moderno, representando la ruptura entre los dos mundos. Los coches del mundo moderno, que son deseos de consumo de toda la sociedad moderna, siguen por setas que indican la correcta dirección del flujo. En la zona tradicional, el tránsito no posee ninguna ley e los coches de caballos y las bicicletas transitan tranquilamente por las calles. Son dos mundos distintos con relación a las actividades sociales, estilos de vida, de pensamiento, relaciones humanas y clase social.

La familia Arpel es exhibicionista y le gusta mostrar a los vecinos y colegas de trabajo sus cosas modernas por eso organiza almuerzos para que su modernidad sea admirada por todos. En el jardín hay una fuente en forma de pez que es accionada de acuerdo con la importancia de la visita.

La modernidad es admirada por la familia Arpel no solamente dentro de su casa. El Sr. Arpel es dono de una fabrica de plásticos, un producto símbolo de las nuevas tecnologías. Así, Tati se aprovecha también para hacer una crítica a la nueva sociedad industrial, donde el trabajo es latoso y repetitivo.

En la zona urbana, los espacios modernos dicen por donde se debe cruzar, aparcar o seguir adelante. La arquitectura y el urbanismo intentan organizar y dinamizar la ciudad moderna, pero no pueden coordinar los sentimientos y algunos hábitos más tradicionales, que no son automatizados. La necesidad de relacionarse hace parte del hombre, principalmente en lo que dice respecto a la familia. La relación fría y vacía que hay entre los miembros de la familia Arpel se contrapone con la relación de amistad y compañerismo que se crea entre el Hulot y su sobrino. El padre del niño se pone celoso en el transcurrir de la película y al final se da cuenta de que alguna cosa debe cambiar para que el equilibrio en la familia sea encontrado, rompiendo así algunas de sus reglas de vida.

Casi diez años después, *Playtime* sigue la misma línea del pensamiento de *Mi Tío*. Ahora es una película donde una experiencia ni tanto familiar es representada. Salimos de la casa y vamos para la ciudad, donde las relaciones humanas son más dispersas. El escenario es el Paris moderno, su aeropuerto, grandes tiendas de departamentos, agencias de viajes, restaurantes, grandes avenidas. En esta película el Sr. Hulot reaparece, pero no es el único protagonista. Paris y su modernidad aparecen como personajes importantes. No fue a toa que Tati construyó una ciudad escenario para el rodaje de *Playtime*, una ciudad idealizada para su crítica.

Es una Paris muy diferente de la mostrada en *Mi Tío*. Ahora ella está radicalmente urbanizada y modernizada, donde predomina la arquitectura del acero, del hormigón y del vidrio. Es una arquitectura gris y hecha en "serie", donde todo parece repetirse o se parece mucho. El aeropuerto se parece con un hospital, las tiendas se parecen con despachos de empresas, las residencias vitrinas. En todos los sitios los sillones son siempre los mismos. El radio se

parece los edificios verticales en miniatura. Tati hace con eso una crítica a la falta de identidad de los nuevos centros urbanos de las ciudades modernas. La película podría pasarse tanto en París como en cualquier otra capital. En una agencia de viajes los carteles nos muestran Méjico, Londres, Havaí y todas son iguales a la París de los rasga cielos. Tati utiliza algunos de los iconos urbanos de la ciudad para contextualizar la historia. Podemos mirar la Torre Eiffel, la Basílica de Sacré-Coeur y el Arco del Triunfo solamente por los reflejos en los vidrios de algunos edificios de la zona urbana.

La cámara fija utilizada algunas veces nos permite ver la ciudad y sus personajes en movimiento, donde todos son muy parecidos y no podemos distinguir un turista de un parisiense. Los movimientos son embasados en padrones establecidos previamente y las relaciones son satirizadas a través de las formalidades y robotización de las actitudes. La ciudad moderna produce una cierta alienación e los personajes caminan con prisa por las calles. Se ve una cultura globalizada y hasta mismo algunas palabras en inglés son habladas durante las charlas. Una turista encuentra una huella del París antigua: una florista en un quiosco en la calle. Ella dice: ¡“That’s really Paris!” Intenta sacar una foto con la señora, pues quizá fuera esta la imagen mental que tenía de París. Sin embargo la foto no pudo ser sacada porque siempre algo o alguien moderno estorbaba la foto.

La presencia de un grande número de autobuses como transporte público también indica un alto grado de modernización. París es una ciudad grande, con grandes distancias a ser recorridas y con mucha población y trabajadores.

La modernidad es percibida no solamente a través de las miradas de las construcciones verticales o de las frías e impersonales relaciones humanas, pero también por los sonidos característicos de la escena urbana, del tránsito y máquinas. Así como en *Mi Tío*, la banda sonora es distinta cuanto se está en la calle de cuando se está dentro de las construcciones. En la calle se oye ruidos del tránsito. Dentro de las construcciones se oye el sonido de maquinas o tacones de zapatos y a veces nada.

Otra cosa que llama la atención es la limpieza de los vidrios y sus reflejos. A veces no podremos ver si estamos dentro o fuera de una edificación tal es la transparencia de las ventanas. Todo está mostrándose mucho y se vive en una ciudad de las apariencias. Todos quieren parecer modernos y exponer sus casas y despachos.

Una excursión de estadounidenses va visitar París. A ellos no les interesa conocer la historia del París antigua. Pasan enfrente a residencias como si ellas fuesen puntos turísticos. Les gusta ir a tiendas de departamentos donde se vende productos americanos y invenciones modernas para facilitar la vida, como gafas de permiten a las mujeres maquillarse sin sacarlos y escobas para barrer con faroles para iluminar por debajo de las mesas.

El director Tati hace una crítica de la arquitectura moderna y sus formas geométricas que muchas veces no son ni un poco funcionales. Así como en *Mi Tío*, los espacios dictan las reglas del ir y venir y vuelven las setas indicando por donde se debe andar. En *Playtime* hasta mismo un arquitecto aparece como personaje. Una parte de la película se pasa en una fiesta de inauguración de un restaurante, llamado Royal Garden. Todo parecía estar

perfectamente planeado por lo arquitecto, pero las cosas no ocurren como se esperaba pues la correría y la prisa para la apertura del restaurante hacen con que varias cosas no estén listas y el arquitecto es responsabilizado por todo los errores, por el problema con el aire acondicionado, con el piso que se despega y hasta mismo si una ropa de un camarero se rasga. La crítica es hecha no solamente sobre la prisa de la sociedad o sobre las circulaciones impuestas, pero también sobre las relaciones humanas y la necesidad de las apariencias. Las mujeres se cuidan unas a las otras para mirar cuál tiene el vestido más lindo. Solamente el salón del restaurante está con las obras finalizadas, por detrás está todo sin pintura y con las instalaciones aparentes. Un camarero que con la ropa rasgada tiene que quedarse afuera del restaurante. Los camareros son sobornados por los clientes para cambiarlos para una mesa más a vista y cerca de la pista de baile. En una determinada hora uno de los clientes se siente “dono” de un espacio del salón y solamente deja pasar las personas que “le” gusta, o sea, sus convidados.

Las personas están tan acostumbradas con las transparencias de los vidrios que ni perciben cuando el portón del restaurante se ha roto y el portero sigue abriendo una puerta imaginaria.

En una de las últimas escenas de *Playtime*, un hombre limpia una ventana, para dejarla aún más limpia y transparente para los ojos. La película se finaliza con un atasco en una rótula de Paris, como si fuese un tiovivo, haciendo una referencia al título de la película, Tiempo de divertirse, tiempo de diversión.

Hulot mira inocentemente para la casa futurista y para la ciudad planeada. Las sátiras no son hechas solamente sobre los lugares, pero principalmente sobre su utilización por los hombres, que viven de apariencias. En *Mi Tío* un diván a la inversa se torna una cama, en *Playtime* una flor se parece con los postes de faro de las calles.

El vivir en ciudades y en especial la arquitectura de las ciudades están presentes en estas dos películas de del director Tati. Ambos nos muestran que la arquitectura posee grande importancia y es la inductora del “estilo” de vida de cada uno. Este estilo es la crítica principal de las películas, haciendo de la arquitectura la llave para todo.

Tanto en *Mi Tío* como en *Playtime*, Tati hace una crítica ni siempre negativa, a la modernidad y su influencia sobre las relaciones sociales, culturales y económicas de la sociedad. La interpretación del mundo del director está embasada en las conexiones entre el moderno y el tradicional, intentando mostrar lo que tiene uno de mejor que el otro. En *Mi Tío* vemos una ciudad realista que nos llama a la reflexión. *Playtime* muestra una ciudad simulada, creada para exhibir los extremos y los absurdos. No llega a ser una distopia porque no es una sociedad considerada “indeseable”, pero muestra mucha exageración.

A través de figuras estereotipadas y poniendo la modernidad en cuestionamiento, *Mi Tío* y *Playtime* consiguen mantenerse actuales en pleno siglo XXI.