



PAPERS

REVISTA DE CRÍTICA Y TEORÍA DE LA ARQUITECTURA  
DEPARTAMENTO DE COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA, UPC

Nº21-22. EL CINE COMO PRETEXTO - DICIEMBRE 2011

**AUTORA:** Joan Ockman.

**UNIVERSIDAD:** University of Pennsylvania.

**BREVE BIOGRAFÍA:** Historiadora y crítica de arquitectura. Dirigió el Temple Hoyne Buell Center para el Estudio de la arquitectura americana en la Graduate School of Architecture, Planning and Preservation (GSAPP) en la Universidad de Columbia, durante catorce años. Entre sus muchas publicaciones destaca *Architecture Culture, 1943-1968. A Documentary Anthology* (Rizzoli, 1993). Su último libro, *Architecture School: Three Centuries of Educating Architects in North America* (MIT Press), será publicado en la primavera de 2012.

**TÍTULO:** Arquitectura en modo de distracción: ocho tomas sobre *Playtime* de Jacques Tati.

**TITLE:** Architecture in a Mode of Distraction: Eight Takes on Jacques Tati's *Playtime*.

**RESUMEN:** La oscuridad, la inquietud y la calidad de la dislocación de la relación entre el cine y la arquitectura son revelados por su opuesto, de forma divertida, en la secuencia del principio del filme *Playtime* de Jacques Tati, en la cual un hospital y un aeropuerto son vistos como sinónimos arquitectónicos. La ciudad visitada desde este aeropuerto-hospital, situada en la periferia de París, sirve ahora como sustituto de la experiencia real de París. Buscar diferencias sólo sirve para advertir su divertido juego, desestabilizador, de semejanzas recogido en este ensayo.

**ABSTRACT:** The dark, disquieting, and dislocating quality of the relationship between film and architecture is revealed in its opposite light, amusingly teased out, in Jacques Tati's opening sequence to the film *Playtime*, in which hospital and an airport are seen as architecturally synonymous. The city that this airport-cum-hospital serves is itself, in the periphery of Paris that now substitutes for the real experience of Paris. The overlay of seeming differences only serves to point out their amusing, if unsettling, similarities gathered in this essay.

**PALABRAS CLAVE:** Juego, distracción, Tati, Monsiuer Hulot, espectáculo, París, arquitectura, cine, vidrio.

**KEYWORDS:** Play, distraction, Tati, Monsieur Hulot, spectacle, Paris, architecture, film, glass.

**TRADUCCIÓN:** Ricardo Devesa.

**NOTA DE LA AUTORA:** Este texto fue publicado originalmente en *Any 12* (November/December 1995), pp. 20-27. Estoy agradecida a Pellegrino d'Acerno y Bob Slutzky por sus comentarios durante el desarrollo del mismo. Gracias también a Miranda Robbins y Mark Lamster por sus sugerencias editoriales.

**NOTA DEL TRADUCTOR:** La traducción se ha realizado a partir de la revisión del texto original publicado en el libro editado por Mark Lamster, *Architecture and Film* (New York: Princeton Architectural Press, 2000), pp. 170-195.

**CONTACTO:** jo2@columbia.edu.

ISSN 1139-5559 (VERSIÓN PAPEL)  
ISSN 1887-2360 (VERSIÓN ELECTRÓNICA)

SECCIÓN:  
**01. ENSAYOS**

ARTÍCULO  
**01/1**

**DC.21-22/11**



# ARQUITECTURA EN MODO DE DISTRACCIÓN

OCHO TOMAS SOBRE *PLAYTIME* DE JACQUES TATI

Joan Ockman

## 1. HACIA UNA TEORÍA DE LA DISTRACCIÓN

---

El cine ha sido comparado con la arquitectura casi desde sus inicios. Una de las discusiones inaugurales en este sentido es el ensayo de Walter Benjamin de “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” (1935-36), en el cual el autor sugiere que la arquitectura es un prototipo para el cine porque los dos son recibidos “por una colectividad a modo de distracción”. La distracción, para Benjamin, siguiendo las tempranas definiciones de Georg Simmel y Siegfried Kracauer, es una forma de experiencia que ocurre accidentalmente, disyuntivamente, y en gran medida inconscientemente —“distraído”—, mas que a través de la atenta y contemplativa visión que tradicionalmente caracteriza la apreciación de la pintura, por ejemplo. Benjamin no niega que también hay una componente óptica e intencional en la experiencia de la arquitectura. Está menos interesado, sin embargo, en “la actitud atenta de un turista ante un edificio famoso”, que en la práctica diaria por la cual la forma construida es comprendida por las masas trabajadoras en la ciudad o por el *flâneur* paseando por ella.<sup>1</sup>

Cine y arquitectura, ambos movilizan los modos de percepción espacial y temporal. Pero en la medida que el cine tiende a ser dominado por una estructura lineal y narrativa y es percibido desde un punto de vista inmóvil, la analogía de Benjamin con la arquitectura parecería malograrse. Para comprender las premisas de su argumento completamente —y su relevancia con la película *Playtime* de Jacques Tati de 1967— es necesario volver a la temprana historia del cine. Benjamin está escribiendo en un momento en que el cine como forma de entretenimiento comercial todavía no ha perdido el contacto con sus orígenes en el teatro de variedades, music hall, panoramas, galerías de espectáculos eróticos (peep shows), y otras atracciones populares dirigido a las nuevas audiencias de masas emergiendo con la urbanizada clase trabajadora industrial. A diferencia del cine posterior, diseñado para envolver al espectador en la ilusión de una ficción narrativa, el temprano medio dependió de las convenciones de la exhibición o la teatralidad con que asaltaban a los espectadores con vistas “asombrosas” —temas sensacionales como un accidente de tren o la electrocución de un elefante—. <sup>2</sup> Más presentación que representación, estas películas fueron acompañadas por música en vivo y mostradas en suntuosos interiores teatrales. En éste contexto, el escenario arquitectónico mejoró la multisensorialidad, la experiencia multidimensional de la función. El espectador estaba así entretenido, de acuerdo con Kracauer, estando totalmente seducido por los fantasmas de la pantalla:

*El diseño interior de los cines sirve a un único propósito: fijar la atención de la audiencia hacia la periferia, así no se caerá hacia el abismo. Los estímulos de los sentidos tuvieron un éxito con tal rapidez que no se ha dejado siquiera una habitación para la más mínima contemplación de la que escaparse.*<sup>3</sup>

1. Walter Benjamin, “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction,” in *Illuminations*, trans. Harry Zohn (New York: Schocken 1969), 239-40. [En cast. “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, publicado en *Discursos Interrumpidos I*, Buenos Aires: Taurus, 1989]. Debería comentarse que Benjamin no logra distinguir en su ensayo entre la experiencia diaria de un trabajador urbano y la mirada privilegiada de un paseante relajado.

2. Véase Tom Gunning, “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator,” y Miriam Hansen, “Early Cinema, Late Cinema: Transformations of the Public Sphere”, en Linda Williams, ed. *Viewing Positions: Ways of Seeing Film* (New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1994), 114-33; 134-52.

3. Siegfried Kracauer, “Cult of Distraction: On Berlin’s Picture Palaces” (1926), trad. Thomas Y. Levin, *New German Critique* 40 (invierno 1987), 94.

4.

Tal y como Benjamin escribió en su nota 29 de "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica": "El cine es la forma artística que corresponde al creciente peligro en que los hombres de hoy vemos nuestra vida. La necesidad de exponerse a efectos de choque es una acomodación del hombre a los peligros que le amenazan. El cine corresponde a modificaciones de hondo alcance en el aparato perceptivo, modificaciones que hoy vive a escala de existencia privada todo transeúnte en el tráfico de una gran urbe, así como a escala histórica cualquier ciudadano de un Estado contemporáneo" (250). Para una valiosa interpretación de la teoría de la experiencia de Benjamin, véase Miriam Hansen, "Benjamin, Cinema and Experience: 'The Blue Flower in the Land of Technology'", *New German Critique* 40 (invierno 1987), 179-224. Para una temprana declaración de Eisenstein sobre los orígenes y los efectos psicológicos de la técnica del montaje, véase "Montage of Attractions" (1923), en Sergei Eisenstein, *Film Form and the Film Sense*, trans. Jay Leyda (Cleveland, OH: World Publishing Co., 1968), FS 230-3. [En cast. *La forma del cine*. Trad. María Luisa Puga. Madrid: Siglo XXI, 1998].

5.

Benjamin, "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica", 237

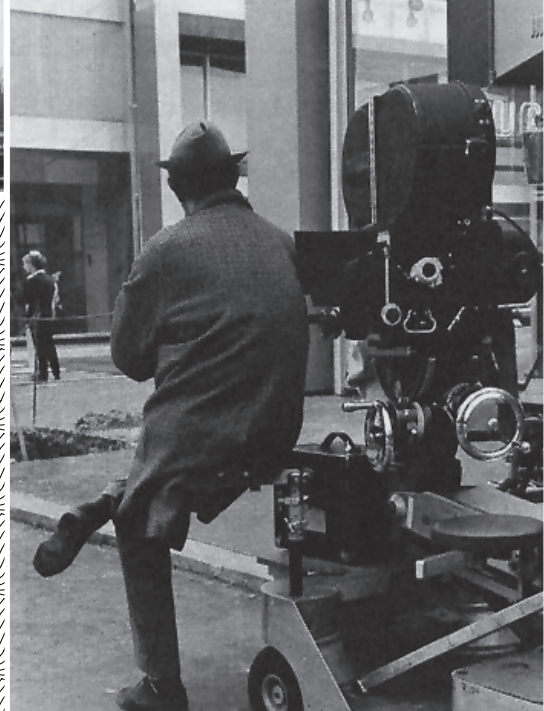
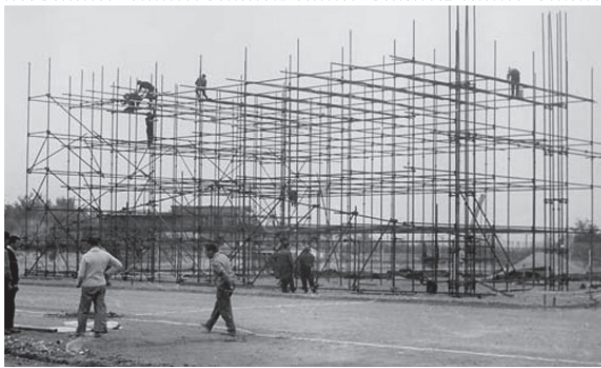
6.

Kracauer, "Cult of distraction", 95-6

Para los primeros teóricos del cine como Kracauer y Benjamin, así como para el cineasta soviético Sergei Eisenstein, ésta forma de entretenimiento fue potencialmente revolucionaria porque correspondió a la condición dinámica de la vida urbana contemporánea. En las manos de los artistas, los desconcertantes efectos de la distracción y mecanización metropolitana que estuvieron implícitos en los teatros de variedades así como en el temprano "cine de atracciones" podría ser utilizado, pensaban ellos, más para propósitos estéticos y políticos. La inserción de la cámara entre el ojo y el objeto en movimiento, la rotación calibrada del proyector, las operaciones de edición de corte y ensamblaje, todas reproducían exactamente la disyunción, la movilidad y, sobre todo, la estupefacción inherente de la vida diaria. A nivel metonímico, así como metafórico, el medio cinemático trasladó el impacto de la industrialización al reino de la aceptación estética.<sup>4</sup>

En su capacidad de "ver" el mundo de modos no disponibles al ojo humano, la cámara de cine fue mucho más allá de la cámara callada. Su capacidad sin precedentes para rastrear las relaciones de espacio-tiempo le permitió exponer acciones en una fracción de segundo y otros aspectos de la realidad que nunca habían sido antes capturados: "Y aquí es donde interviene la cámara con sus medios auxiliares, sus subidas y sus bajadas, sus cortes y su capacidad de aislarse, sus dilataciones y retrasos de un decurso, sus ampliaciones y disminuciones. Por su virtud experimentamos el inconsciente óptico, igual que por medio del psicoanálisis nos enteramos del inconsciente pulsional", escribe Benjamin.<sup>5</sup> Esta capacidad reveladora para hacer reventar el "mundo-prisión" de la materialidad de los edificios, objetos y gestos dio al cine una misión moral y didáctica, creyeron éstos teóricos: aquel condicionamiento de los Nuevos Hombres y Mujeres de la modernidad hacia lo contemporáneo. Así, podría llevarse a cabo tal tarea solo si —como Kracauer insistió— cesara de "pegar de nuevo las piezas justo después para presentarlas como creaciones orgánicas", pero apuntando radicalmente "hacia un modo de distracción que exponga la desintegración en lugar de ocultarla".<sup>6</sup>

A pesar de cómo estuvieron siendo articuladas las visiones de Kracauer, Benjamin y Eisenstein, ya estuvieron siendo suplantados, sin embargo, por el desarrollo del cine dominante. Determinados por Hollywood después de la Primera Guerra Mundial, la ficción del cine se convirtió rápidamente en predominante, más después de la evolución del sonido. Fue un código cinemático implicado precisamente en pegar juntas las piezas de nuevo —en una narración coherente, la ilusión de la continuidad espacial y temporal, y la supresión de las distracciones de fuera de la pantalla—. A través de las técnicas que aumentaban lo que el teórico de cine francés Christian Metz contaría más tarde, la "impresión de realidad", el cine abandonó el modelo arquitectónico y teatral en favor de uno literario, transformando el espacio participativo del teatro en vivo ahora en una caja negra común. Por lo que a la experiencia de ver se refiriera, la absorción resultó un modo de recepción del cine no menos "natural" que la distracción. No solamente cineastas capitalistas sino que, en la Alemania de 1930, los fascistas se apoderaron de ésta nueva percepción, apropiándose descaradamente de la nueva tecnología para fines propagandísticos. Escrita "La obra de arte" un año después de la aparición de *Triumph of the Will* (1934) de Leni Riefenstahl, ¿cómo pudo Benjamin frustrarse terminando con una nota tan pesimista? Ningún optimismo tecnológico pudo disipar la realización de que el nuevo medio tuvo tanto potencial en las políticas reaccionarias estetizantes como para desmitificarlas, para hipnotizar su audiencia de masas a través de la totalizante y espectacular naturaleza de sus imágenes.



02-06. ESCENARIOS PARA EL FILME. ©SPECTRA FILMS/JOLLY FILM.

7.

Walter Benjamin, "Surrealism: The Last Snapshot of the European Intelligentsia", in *Reflections*, trans. Edmund Jephcott (New York: Harcourt, Brace, Jovanovich, 1978), 189 y 180. [En cast. "Surrealismo", en *Obras*, II, I, Madrid: Abada, 2007, pp. 301-316]; Le Corbusier, *Towards a New Architecture* (1923), trans. Frederick Etchells (New York: Praeger, 1960), 89 [En cast. *Hacia una arquitectura*. Barcelona: Apóstrofe, 1998]

La utópica relación entre la tecnología industrial y la vida moderna tendría la misma dificultad de corroborarse en la nueva arquitectura. En el pasaje que compara cine y arquitectura en su ensayo de "La obra de arte", Benjamin tiende a tratar la última parte como si fuese un fenómeno atemporal, generalizando que el entorno construido se ha dedicado "en todo momento" a ser recibido distraídamente. En otra parte, sin embargo, particularmente en su ensayo "Surrealismo" (1929) vuelve específicamente a la cuestión de la arquitectura moderna. Ahí sugiere que la eminentemente técnica y la estética abstracta de la arquitectura moderna tiene el potencial de educar a las masas debido a los cambios efectuados por la época contemporánea. La escasez de la experiencia sensual impuesta "en las habitaciones de Le Corbusier y Oud", el choque de las nuevas relaciones espaciales y materiales, confiere a la arquitectura moderna un poderoso instrumento para superar los anticuados hábitos del arte y la cultura burguesas, y de este modo una eficaz formación de base para un compromiso revolucionario con la vida moderna. "Nuestra época está fijando su propio estilo día tras día. Está ahí ante nuestros ojos... ojos que no ven", escribió Le Corbusier en su manifiesto *Hacia una arquitectura*. "Vivir en una casa de vidrio es una virtud revolucionaria *par excellence*", contestó Benjamin, como una respuesta indirecta a la polémica del arquitecto contra los modos de percepción anticuados y academicistas. "También una embriaguez, un exhibicionismo de carácter moral de los que hoy nos hacen mucha falta".<sup>7</sup>

Sin embargo, la soñada utopía del vidrio, del lado de los visionarios arquitectónicos, desde Paul Scheerbart a Bruno Taut hasta los maestros de la Bauhaus, la "ilustrada" imaginación de la ciudad radiante de Le Corbusier y "la vivienda liberada" de Siegfried Giedion, se equivocó al contar con las oscuras fuerzas de la modernidad. Después de la Segunda Guerra Mundial la "casa" de vidrio rápidamente se convirtió en la imagen elegida de un capitalismo global. El exhibicionismo moral embriagador de Benjamin con su poética radical de la transparencia pronto delegó hacia un controlado ambiente de burocracia tecnocrática. La cuadrícula se convirtió en un "monumento continuo" —como el grupo italiano radical Superstudio la representaría a finales de los sesenta— esparciéndose por el mundo. Las abstractas fachadas de muros cortina, el lenguaje anónimo del Estilo Internacional de Posguerra, se extendió a través de la extensible superficie de la sociedad de la Guerra Fría, cosiendo, solo superficialmente, sus profundas fisuras.

8.

Georg Simmel, "The Metropolis and Mental Life", trans. Edward A. Shils, en *On Individuality and Social Forms: Selected Writings* (Chicago: University of Chicago Press, 1971), 329-30. [En cast. "La metrópolis y la vida mental", publicado en *Antología de Sociología Urbana*, compilación de Mario Bassols, Roberto Donoso, Alejandra Massolo y Alejandro Méndez (México: UNAM, 1988)].

¿Qué nos deparaba el destino de esta percepción sensorial en ese contexto? ¿Qué efectos tuvo este ambiente totalizador en la psique y la distraída experiencia diaria de la ciudad? Con su punto de vista menos optimista, Georg Simmel, el predecesor de Benjamin, ya previó la atrofia de los sentidos bajo las nuevas condiciones metropolitanas. Por un lado, el habitante urbano estaba expuesto a la hiperestimulación e impresiones continuas; por otro lado, a "la indiferencia hacia las distinciones entre las cosas", un fenómeno característico de una economía dirigida por el dinero, donde "todo fluctúa con la misma gravedad específica". La contradictoria combinación del sobre estímulo y la baja diferenciación motivaría inevitablemente, desde el punto de vista de Simmel, en la formación de una quintaesenciada clase moderna: el individuo indiferente, al que todo le parece "homogéneo, plano y gris".<sup>8</sup> Medio siglo después resultó profético. Una generación de sociólogos y escritores populares menospreciarían la aparente organización unidimensional de los hom-

bres de traje de franela gris. Como para la arquitectura moderna, su autoimpuesta pobreza no apareció más exhortatoria y liberadora sino estéril y reduccionista. Conductistas como B. F. Skinner procuraron demostrar las consecuencias de causa y efecto de la privación sensorial: un ambiente aburrido deprimió la personalidad. Un arquitecto sin cualidades puede no formarse o prepararse, pero solo así arruina la capacidad para la práctica.

En otras palabras, la *estética* del objeto desnudo solo pudo terminar por *anestesiarse* los sentidos. En su derivación original del Griego, la palabra estética significa “cosas perceptibles mediante los sentidos, como distinción a las cosas que son inmateriales de las que podrían ser solamente pensadas”.<sup>9</sup> Sobre mediados de siglo diecinueve, sin embargo, este significado sufrió un sutil cambio. Como fue relativizada la “verdadera” percepción sensorial, la estética empezó a relacionarse con las teorías de la belleza y las cuestiones de gusto. Ya no describe un modo de cognición en contacto con la vida diaria y la experiencia corporal se convierte, en cambio, en un sistema intelectual mediador con la realidad.<sup>10</sup> Este cambio coincide con la aparición del escándalo de una principales patologías de la modernidad. Tal y como la nueva tecnología de la anestesia, la estética moderna sirvió ahora para adormecer la psique de los efectos traumáticos del entorno exterior. Al privilegiar el sentido visual sobre los demás, al someter la experiencia a las técnicas de medición, normalización y control, el racionalismo se convirtió en una estrategia estética para dominar los amenazadores contenidos de la realidad. Como tal, no sería compatible para abrir “los ojos que no ven”.

En su historia de la visualidad moderna, Jonathan Crary ha sugerido que una vez las dinámicas de la modernidad socavaron mortalmente la autoridad de los sentidos como un instrumento para aprehender la realidad, una lucha permanente fue instigada entre la atención y la distracción.<sup>11</sup> Como el capitalismo desató su interminable torrente de nuevos productos e información sobre los mercados, la cultura tuvo que desarrollar nuevas técnicas para administrar y regular su recibimiento. La aparición de la representación en la televisión, el vídeo y el ordenador durante varias de las últimas décadas ha intensificado esta lucha. Unos actos, cada vez más definidos por las tecnologías de control remoto, están caracterizando la experiencia visual contemporánea hacia modos de percepción muy disyuntivos y distraídos, y la consiguiente competición entre varios canales de audiencia, con muchas estrategias de captación de cuotas de pantalla. En este contexto, las posibilidades para transformar la experiencia de la distracción contemporánea en el espectador crítico imaginado por Benjamin y sus contemporáneos difícilmente parece posible. Esto es todo lo máximo que consigue la rigurosa apropiación de los medios de las técnicas de montaje e impacto —antes puesta bajo vigilancia por las cineastas y artistas de las vanguardias— para dedicarse a los propósitos comerciales y políticos, desde los anuncios a los extractos de una entrevista en campaña electoral.<sup>12</sup>

Si la original analogía entre la percepción del cine y la arquitectura aparece todavía hoy ingenuamente idealista, un producto de las revolucionarias aspiraciones sociales de la modernidad, sin embargo, continua siendo sugerente, ofreciendo una valoración histórica para la experiencia de la teoría del siglo XX.

9. Raymond Williams, *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*, rev. Ed. (New York: Oxford University Press, 1985), 31.

10. Véase Susan Buck-Morss, “Aesthetics and Anaesthetics: Walter Benjamin’s Artwork Essay Reconsidered”, *October* 62 (fall 1992), 6, 18, and in entirety, 3-41.

11. Véase Jonathan Crary, “Unbiding Vision”, *October* 68, (spring 1994), 22. [Trad. Cast. “1879. Liberar la visión”, en Jonathan Crary. *Suspensiones de la percepción. Atención, espectáculo y cultura moderna*. (Madrid: Akal, 2008)]

12. Cf. Hansen, “Early Cinema, Late Cinema”.

## 2. DE CHAPLIN A TATI

---

El señor Hulot, el extraordinario personaje creado por Jacques Tati, pertenece al linaje de los payasos del cine moderno, de los cuales el vagabundo de Charlie Chaplin continúa siendo el arquetipo. En el papel del Vagabundo, Chaplin, como ningún otro intérprete, encontró un modo de imitar la fragmentación y la disyunción de la vida moderna. Lo que resultó tan novedoso de los gestos de Chaplin, como Benjamin señaló en la primera versión de su ensayo de “La obra de arte”, fue su capacidad para romper en partes la compleja variedad de la expresión humana en una secuencia de acciones separadas. “Cada uno de sus movimientos individuales se unen en una serie de piezas cortadas en movimiento”, escribe Benjamin. “Si uno se centra en su paseo, durante el camino maneja su bastón, o prende su sombrero —es siempre la misma entrecortada secuencia de los más pequeños movimientos que suscita la ley de la secuencia filmica de imágenes hacia estas acciones motoras humanas—”.<sup>13</sup> El efecto no es únicamente cómico, sino una forma moderna particular de lo cómico, relacionado con la rigidez de las cosas mecánicas. El filósofo Henri Bergson, que pensaba que la vida estaba basada en un impulso vital o *élan vital*, formuló esta idea de la comedia en el cambio de siglo: “Las poses, gestos y movimientos del cuerpo humano son ridículas en la misma proporción en la que el cuerpo nos recuerda a una mera máquina”.<sup>14</sup>

Es instructivo comparar las técnicas cómicas de Chaplin —ambas, las de director y actor— con aquellas de Tati/Hulot. Un cuarto de siglo después de que Chaplin inventara el Vagabundo, el Hulot de Tati muestra un conjunto de características físicas y gestos casi opuestos a su predecesor. Donde Chaplin se mueve en pequeñas y rectas sacudidas (espasmos), Tati arrastra los pies, anda a zancadas o se tambalea diagonalmente. Donde el Vagabundo de Chaplin es bajo y sus pantalones anchos, el Hulot de Tati es alto y sus pantalones demasiado cortos. Donde el Vagabundo aspira a ser un dandi, Hulot es corriente, desaliñado, un anodino si bien un idiosincrásico individuo. Sus fetiches —pipa, sombrero, paraguas, maleta— parecen raídos, no son precisamente los modernos *objets-types* celebrados por Le Corbusier.

*Playtime*, la obra maestra de Tati, cumple todavía más las fundamentales diferencias entre los dos payasos, reflejando la distancia histórica dada entre ellos. El personaje de Chaplin, aunque semblante a una marioneta, nunca malogra retener su individualidad. Una víctima, nacido rebelde. Ante la catástrofe, responde con agilidad e ingenio intuitivo. Hulot, en cambio, es pasivo, respetuoso, despistado. El solo va contra marea con un vago sentido de determinación, incluso si inevitablemente trastorna cosas a pesar de sí mismo. Si el cuerpo de Chaplin reacciona a los inmediatos y físicos impactos mecánicos, pareciera que el de Hulot represente sus prolongadas consecuencias físicas. Se mueve con cautela por el mundo, receloso de su materialidad. Además, si Hulot tiene lugar en las primeras películas de Tati como un inocente, un torpe excéntrico, “un personaje”, en *Playtime* ya no es mucho más singular que cualquier otro hombre entre la multitud. El filme casi podría haber sido realizado sin él (tal y como el mismo Tati admitió). La concepción de Hulot “se ha multiplicado por diez”.<sup>15</sup>

13.

Walter Benjamin, notas a “The Work of Art” (primera versión, 1935) citadas en Susan Buck-Morss, *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project* (Cambridge, MA: MIT Press, 1991), 269-70. [Trad. cast. *Dialéctica de la mirada. Walter Benjamin y el proyecto de los Pasajes*. Madrid: Machado Libros, 2001]

14.

Henri Bergson, “Laughter” en *Comedy*, ed. Wylie Sypher (Garden City, NJ: Doubleday, 1956), 79.

15.

Ver Jacques Tati, entrevista con Paul Carrière, *Le Figaro*, Junio 1959, citado en Dondey, *Tati*, 190 (Paris: Editions Ramsay, 1989), 188.





07. CRÉDITOS DE INICIO DE PLAYTIME.  
©SPECTRA FILMS/JOLLY FILM.



08-09. FOTOGRAMAS DEL AEROPUERTO DE PLAYTIME.  
©SPECTRA FILMS/JOLLY FILM.



10-14. FOTOGRAMAS DE LAS OFICINAS DE PLAYTIME.  
©SPECTRA FILMS/JOLLY FILM.

De hecho, *Playtime* está llena de ejemplos cómicos de dobles sentidos, errores de identidad y falsos reconocimientos, "Yo no soy Hulot, ¡qué ridículo!", manifiesta un personaje parecido. Esto se convierte en una función del reflejo de la película, una reduplicación, una desconcertante arquitectura. La conexión entre el tema psicológico del doble y la alienación urbana o del entorno arquitectónico pertenece a la larga tradición moderna que arranca de Nikolai Gogol, Fiódor Dostoyevsky y Edgar Allan Poe hasta Franz Kafka y René Magritte. El *Doppelgänger* o la personalidad desdoblada representa las contradicciones entre la superficial racionalidad de la ciudad y su subyacente irracionalidad, entre las fuerzas del entorno y la naturaleza humana. La película de Tati nos recuerda las historias de San Petersburgo de Gogol y las primeras novelas de Dostoyevsky; la desajustada gabardina de Hulot y la nariz vendada de un personaje de un reflejo recuerda la grotesca farsa de historias como "El abrigo" y "La nariz" (no sorprende que Tati —cuyo nombre original era Tatischeff— fuese de ascendencia rusa). Lo que es todavía más novedoso en *Playtime* es que la naturaleza surrealista de la ciudad ya no es el trabajo del demonio (como en Gogol) o el producto de la imaginación de una mente desequilibrada de un personaje (como en Dostoyevsky). Ni que la atmósfera de distanciamiento de *Playtime* tenga nunca la pomposidad amenazadora de ciencia ficción de la no utópica *We* (1924) de Yevgeny Zamyatin, un sentido del terror que más tarde también se extenderá a *Alphaville* de Jean-Luc Godard (1965), un filme cercanamente contemporáneo a *Playtime*. En *Playtime*, toda la angustia, todo el terror desaparece. El anonimato de la ciudad es incomprensible, deslumbrante y banal. "Lo absurdo se presenta como si fuese evidente, para desnudar la evidencia de su poder".<sup>16</sup>

16.

Theodor Adorno, *Über Walter Benjamin* (Frankfurt: Suhrkamp, 1970), 54. [Trad. cast. Tiedemann, Rolf, ed. *Sobre Walter Benjamin. Recensiones, artículos, cartas*. Madrid: Cátedra, 1995]

### 3. DE LOS ESPECTÁCULOS DE VARIEDADES AL CINE

También ocurrió que cuando Tati empezó trabajando en *Playtime* estaba asimismo obsesionado con afán en revivir el viejo género de los espectáculos de variedades (*music hall*), una forma popular de diversión de los *Grands Boulevards* de París. Su propia carrera había empezado allí en 1930. En 1961, durante un largo periodo, en el teatro Olympia combinó el ballet, los juegos malabares, las imitaciones surgidas a partir de sus anteriores películas, un papel de secundario donde imitaba a lo viejísimos payasos de Francia y una tramoya. Él denominó a su nueva forma de entretenimiento *ciné-music-hall*. Tres años más tarde alquiló la sala de cine Lux en la rue de Rennes para proyectar una coloreada y sonora versión de su primera y más importante película, *Jour de Fête* (1948), acompañada por música en directo, ballet y decoraciones arquitectónicas a gran escala. A pesar de que fue un fiasco comercial, Tati llevó su espectáculo de variedades cinematográfico por Estrasburgo, Lille y Lyons. En *Playtime*, sin embargo, la utilería externa (el atrezzo) se elimina. El escenario arquitectónico de la película en sí mismo se ha convertido en espectáculo. Tomando como su escaso pretexto narrativo la visita a París de un grupo de turistas provincianos americanos, el filme empieza con su llegada, como por arte de magia, en un lugar que no es un lugar, sino más bien un purgatorio monocromo de vidrio y metal, un reluciente y aséptico ambiente. La localización acaba siendo la terminal de un aeropuerto. Así se pone en escena la extraña coreografía, el *ballet mécanique*, que marca ésta película como descompasada, fuera de los límites de las normales relaciones espacio temporales, una heterotopía. Ello introduce al espectador dentro de "otro" orden, en el tiempo de una pieza estética, de un tiempo cinematográfico —en un *Playtime*—. Ángulos rectos que agrupan pautas definidas, una políglota banda sonora descompasada y la astuta inserción de figuras de cartón recortadas entre los actores "reales" que aumentan la atmósfera de la comedia maquinal Bergsoniana y la distracción general.

La mejor broma de la película es que los turistas nunca llegan al centro histórico y simbólico de Francia y del mundo cultural. Más bien pasan sus comprimidas vacaciones en su simulacro hipermoderno, un hecho que apenas parece que se den cuenta:

*La trama: un grupo de turistas extranjeros llega a visitar París. Al aterrizar en Orly, ellos mismos se dan cuenta de que están poco más que en el mismo aeropuerto del que habían salido de Munich, Londres o Chicago. Se montan en el mismo autobús en el que se subieron en Roma o Hamburgo, y llegan a una autopista pautada por farolas e idénticos edificios a los de su propia ciudad. Se ven envueltos a sí mismos en ese estilo de arquitectura que está diseñada para captar su atención en un estado constante de gritos, "¡Cuidado, cuidado!"*<sup>17</sup>

En este mismo inhóspito y posturbano entorno tropieza Hulot, literalmente expulsado desde un autobús en movimiento. Tiene una cita para reunirse con un funcionario en uno de los edificios de oficinas de cristal, un *rendezvous* que, debido a una serie de torpezas y contratiempos arquitectónicamente orquestados, casi nunca consigue consumar. Como los famosos encuentros de los dispares objetos sobre una mesa de disección de Lautréamont, los caminos de Hulot y de los turistas americanos se cruzan por casualidad a través del filme. Las circunstancias, eventualmente, dan lugar a rápidas y evanescentes relaciones amigables entre Hulot y uno de ellos, una insegura mujer joven aturdida por todo lo que ve, diferenciada de sus compañeras por su aire de independencia y alegre sentido del humor.

Además de la terminal del aeropuerto, los más grandes escenarios de la película son los vestíbulos y los interiores de varios de los edificios en altura intercambiables. Oficinas, sala de convenciones, hotel, bloque de viviendas, supermercado, tienda de comestibles/cafetería y un nuevo restaurante se metamorfosean unos en otros como elementos oníricos de un antipático ambiente peatonal y rodado. Tati en un principio había deseado alquilar el aeropuerto de Orly o un gran supermercado o una sede bancaria para filmar la película. Cuando ninguno de estos resultó disponible para el prolongado proyecto, decidió construir su propio *grand ensemble* desde la nada. Localizó un emplazamiento al este de París, cerca de Vincennes y colaboró en el diseño con el arquitecto y escenógrafo Eugène Roman. En julio de 1964, con un equipo de cien obreros y una docena de asesores técnicos, una ciudad-estudio de 15,000 metros cuadrados de superficie (alrededor de cuatro manzanas), enteramente de cristal y acero, empezó a tomar forma.<sup>18</sup> Cinco meses después estaba terminada. De cuatro plantas de alto en realidad, los edificios fueron diseñados para dar la impresión de ser rascacielos. Fueron equipados con calefacción central, escaleras mecánicas y con suficiente energía eléctrica como para iluminar una ciudad de quince mil habitantes. Anuncios de neón iluminaban las fachadas. Además de las construcciones fijas habían varias fachadas sobre railes que podían moverse para crear perspectivas y agrupaciones variadas. El asfaltado de las calles fue equipado con farolas, semáforos, parquímetros y docenas de coches para simular el denso tráfico y el aparcamiento. Paralelamente a esta ciudad Potemkin fue ocultado un extenso centro de producción: oficinas, estudios, laboratorio de fotografía, estación de control de tráfico, sistema subterráneo de alcantarillado. Cuando le preguntaron por qué había construido un plató tan elaborado —retrasando la producción y mintiendo sobre el presupuesto inicial del filme— Tati respondió que los costes fueron comparables a lo que otros directores habían gastado en contratar estrellas. Él prefirió, como en sus filmes anteriores, tirar más de un reparto de actores no profesionales, seleccionados por sus aspectos físicos más que por su experiencia o atractiva taquilla. La mayoría de las mujeres del grupo turístico, por ejemplo, eran esposas de la cercana base del ejército americano. En *Playtime*, las personas fueron "extras". La arquitectura fue la *vedette*.<sup>19</sup>

17.

Informe de producción de *Playtime*, citado en Dondey, *Tati*, 190 (la última frase en francés es "pour vivre 'garde-à-vous!'").

18.

Respecto al plató de *Playtime*, ver Armand J. Cauliez, *Jacques Tati* (Paris: Editions Seghers, 1968), 77-9, y Dondey, *Tati*, 190 ff.

19.

Tati también planificó dejar montado el plató de *Playtime* tras finalizar la filmación de la película como una ciudad-estudio permanente para ser usada por otros directores. Irónicamente, se derribó para dejar sitio a una nueva autopista.

## 4. EL ESPACIO DEL NUEVO BURGUÉS

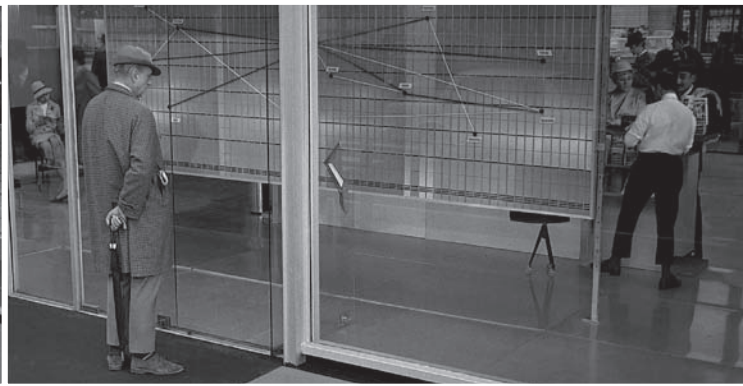
---

La sátira cómica de *Playtime* está dirigida contra la reducción de la experiencia espacial y cultural hacia un lenguaje global totalitario de la burocracia y el consumismo. Incluso la orgullosa lengua francesa se somete: “¿Cómo se dice en francés ‘drugstore’?”, pregunta un turista americano a Hulot. “*Le drugstore*”. En términos históricos, la llegada de turistas americanos ya fue un *fait accompli* en 1967. Como en el resto de Europa, Francia había sido invadida por la cultura americana dos décadas antes, en la Segunda Guerra Mundial y el plan Marshall de la posguerra, pues la americanización fue el precio pagado por la liberación. Entre las mercancías exportadas por los Estados Unidos no estuvieron únicamente los frigoríficos y las lavadoras, los televisores y la Coca-Cola, sino que también la arquitectura corporativa (llegados a este momento el Estilo Internacional, *mutatis mutandis*, se había convertido en un producto americano) y el cine de Hollywood (predominante desde la Primera Guerra Mundial, aunque ahora, a través de nuevos contratos de crédito, con un control prácticamente total del mercado europeo). En su anterior filme, *Mon oncle* (1958), Tati había satirizado el enamoramiento de la nueva clase francesa de los gerentes tecnocráticos y sus esposas con el estilo de vida americano. La ultramoderna arquitectura de los suburbios, los chismes domésticos de la casa de los Arpel y la taylorización de la fábrica Plastac del señor Arpel parodió el intenso deseo de estar a la última moda por parte de esta progresista y codiciosa clase. Aunque en el momento en el que *Mon Oncle* fue realizada, los cambios de la vida diaria de posguerra todavía no habían sido integrados muy bien. Una distinción permaneció entre las viejas y las nuevas maneras, y las nuevas tenían una propensión hacia la autodestrucción. El filme nos transporta atrás y adelante, no sin sentimentalismo, entre el entorno moderno de los Arpel y el pintoresco pueblo local en el cual la familia socialmente inadaptada, el tío crónicamente inútil para el trabajo, Hulot, tiene su desván.

En *Playtime* todas estas señales de desarrollo desigual han desaparecido. Tati limita herméticamente su visión hacia el mundo feliz del *grand ensemble*, ahora colonizado totalmente por las fuerzas de la modernización capitalista. Las citas guían a los sumisos flujos de personas —el indiferente hombre de negocios, las excitadas mujeres compradoras, el grupo de turistas-fotógrafos japoneses— a través de la controlada cuadrícula y los laberínticos espacios de cubículos, encauzados, lentos, organizados, contabilizados. El patrón ortogonal del movimiento gobierna las filas de la muchedumbre, como cuando Hulot, tropezando, entra en una “habitación” para acabar encontrándose subido en la cabina de un ascensor. En ese momento, Tati insinúa que el francés ha superado incluso a los americanos con sus propias armas, exhibiendo su avanzado nivel de civilización no justamente por su dominio tecnológico sino en su predilección por la cultura. Durante una feria internacional de electrodomésticos —una parodia del parisino *Salon des Arts Ménagers* anual— la obsesión cartesiana por el orden se empareja con la nativa facilidad francesa por la moda. Las elegantes dependientas y los pulcros vendedores hacen una demostración de los últimos productos de consumo —una aspiradora con focos, gafas que no necesitan quitarse mientras se aplica un rímel— a un descuidado grupo de visitantes americanos, cuyos orgiásticos “oohs” y “ahs” manifiestan lo que Henri Lefebvre tan exquisitamente caracterizó como “lo sublime doméstico”.<sup>20</sup>

20.

Henry Lefebvre, *Critique de la vie quotidienne*, vol. 2 (Paris: Arche, 1958-81), 88; citado en Kristin Ross, *Fast Cars, Clean Bodies: Decolonization and the Reordering of French Culture* (Cambridge, MA: MIT Press, 1995), 89.



15-17. FOTOGRAMAS DE LA FERIA DE PLAYTIME.  
©SPECTRA FILMS/JOLLY FILM.



18-20. FOTOGRAMAS CON LOS REFLEJOS EN LOS VIDRIOS DEL CIELO,  
EL ARCO DE TRIUNFO Y LA TORRE EIFFEL.



21-23. FOTOGRAMAS DE LA ESCENA EN EL BLOQUE DE VIVIENDAS  
DE PLAYTIME. ©SPECTRA FILMS/JOLLY FILM.



21.

Este es el motivo del libro de Kristin Ross, citado en la nota anterior. Ella caracteriza a Tati como "el mayor analista (filmico) de la modernización francesa de posguerra", (30).

22.

La frase "geometría malsana" es citada por Ross en *Fast Cars, Clean Bodies*, 76, en referencia al escrito de Alain Robbe-Grillet, pero es una atinada caracterización de la arquitectura de los nuevos proyectos habitacionales. De la transformación de París, Manuel Castells, un testigo, escribió: "París ya no es París. Menos del 16 por ciento de los 9,400,000 de parisinos viven en los límites administrativos de la ciudad. Para el resto, su hogar es la *banlieue*, el anillo de suburbios construidos alrededor de la ciudad histórica durante el acelerado crecimiento metropolitano del periodo posterior a 1945. El paisaje de las afueras está dominado por los *grands ensembles*, una imagen que desde los sesenta se ha convertido tan característico de París como la Torre Eiffel". Manuel Castells, *The City and the Grassroots: A Cross-Cultural Theory of Urban Social Movements* (Berkeley: University of California Press, 1981), 75.

23.

Roland Barthes, "The Eiffel Tower", en *A Barthes Reader* (New York: Hill and Wang, 1982), 237. Itálicas de Barthes. [Trad. cast. *La Torre Eiffel. Textos sobre la imagen*. Barcelona: Paidós, 2001]

De hecho, la década entre la producción de *Mon Oncle* y *Playtime* fue decisiva para la transformación de Francia desde una sociedad insular, agraria y de orientación imperial hacia una nación urbana, industrial y descolonizada.<sup>21</sup> La fachada de París, "capital del siglo diecinueve", fue permanentemente reformada durante estos años por una nueva ola radical de Haussmanización. Entre 1954 y 1974, el 24 por ciento de la superficie construida de la ciudad fue sometida a la demolición y reurbanización, y distritos enteros fueron arrasados y reconfigurados en nombre de la renovación urbana. La transformación del París de posguerra en un "espacio neoburgués" supuso una entera geografía nueva del interior y exterior, ciudad y suburbio, modernización social y segregación étnica. Sometido a un consecutivo incremento de las rentas, más de dos terceras partes de la población de París se mudó del centro urbano. Sobre 1969 los *grands ensembles* que surgieron alrededor de la periferia, construido por el régimen tecnocrático Gaullista y notorio por su chapucera construcción, falto de equipamientos y "malsana geometría", alojaron un sexto de los habitantes de la gran región de París y fue tan familiar esta parte del paisaje metropolitano como los monumentos históricos.<sup>22</sup>

## 5. AUSENCIA

---

En *Playtime* es la misma París la que ha sido descentrada y desplazada a la periferia. Las únicas huellas que permanecen de *vieux Paris* son efímeras señales y simulacros —una vieja mujer vendiendo flores pintorescamente en la esquina de la calle enfrente de un bloque de vidrio, nombres de lugares como "Champs Elysées" y "Hôtel de Ville" escritos sobre los autobuses en marcha, imágenes ilusorias de la Torre Eiffel, Sacré Coeur y el Arco de Triunfo fugazmente reflejados en una puerta batiente de vidrio. La ciudad sustituta de *Playtime* es un sistema arbitrario de signos e imágenes donde la información ha reemplazado la naturaleza y la historia a la vez. Flechas, mapas, carteles, fotografías y anuncios proliferan, ofreciendo mensajes incomprensibles o insípidos. El poco frecuente vislumbre del cielo es inexpresivo, de un color azul Eastman.

La película de Tati tiene una afinidad temática innegable con la escuela francesa de la semiología y los lingüistas estructuralistas los cuales fueron contemporáneos. Aunque el sucedáneo de ciudad de *Playtime* no es una lección de objeto estructuralista. Si es alguna cosa, es una crítica implícita de todo este mundo. Uno podría, de hecho, coger el filme como un tipo de inversión puntual del ensayo de Roland Barthes "La Torre Eiffel" (1964). Barthes interpreta este genial monumento del siglo diecinueve como el centro icónico de un sistema óptico en correspondencia con el centro de París, a la vez receptáculo de todas las miradas en la ciudad y como punto de vista universal. Como tal, escribe, funciona como un significante libre de cualquier referencia fija, un signo puro y vacío, "ineludible, *porque significa todo*".<sup>23</sup>

El *grand ensemble* de *Playtime*, por otro lado, es un centro vacío que no significa nada. Su ritual arquitectónico quinta esencial es celebrado en una breve escena de noche en la cual un equipo de obreros tienen problemas para instalar un pesado panel de muro cortina de vidrio en la fachada de una segunda planta, mientras un grupo de mirones los observan atentamente desde la esquina de una calle oscura. Recuerda a una viñeta en la cual un hombre mira incomprensiblemente a un enorme gentío haciendo saludos a un monumento ordinario, similar a una caja, con la letra N ins-

crita y pregunta, “¿Es Nada sagrado?” En *Playtime* la mirada devuelta por el reflejo de la arquitectura de metal y vidrio no comunica más que las superfluas rutinas y la circulación incesante del tráfico, el consumismo fetichista y exasperante, lo absurdo de la lógica excesiva. Con su humor profano el filme destrona los mismos valores en los que el estructuralismo, como el *grand ensemble* mismo, está fundado —un sistema de reglas de gobierno por clasificación, el culto idolatrado del método, rechazo de la eficacia de la organización humana—. <sup>24</sup>

La teoría del cine de Christian Metz, colaborador de Barthes y primer exponente de una semiótica del cine en los sesenta, surge de este mismo entorno histórico. Analizando el cine como un lenguaje de significación, Metz argumenta que la “impresión de realidad” que el cine suscita en el espectador proviene sobre todo de la experiencia del espectador de “estar allí” —es decir, estar herméticamente aislado de otra realidad, una ilusión aumentada por el hecho de que las películas están animadas por las imágenes en movimiento—. <sup>25</sup> Como tal, para Metz la experiencia cinematográfica empieza no como un modo de distracción sino como la original escena del voyeurismo. La oscuridad de la sala de cine, en la cual el cuerpo del espectador permanece relativamente inerte y con la atención fijada en el juego de sombras de la pantalla, estimulando un estado de absorción y credulidad próxima a un sueño. Al contrario que Benjamin y Kracauer, Metz considera que esta intensa ilusión de presencia es lo que hace único al cine como un arte formal, algo a explotar por el director más que a resistirse. La teoría del cine de Metz abre la distinción que arranca entre el cine y el teatro, “cuyo medio demasiado real ahuyenta”. El hecho de que el cine primitivo todavía tuviese componentes teatrales y sin sonido solo reveló su falta de madurez desde su punto de vista, no su estado “natural”. En un libro posterior, *The Imaginary Signifier* (1977), Metz elabora y revisa su concepto de presencia en términos psicoanalíticos, desarrollando una teoría de la identificación entre el espectador y el cine derivada de la descripción del estadio del espejo de Jacques Lacan. Argumenta que lo que distingue el cine del resto de las artes es su ilusión de presencia fundada en una doble carencia o ausencia: no es solo una cuestión de ser una ficción o un sustituto de la realidad (el caso de cualquier forma de arte de la representación, como la novela o la pintura), sino también, en términos físicos, de ser un arte formal exclusivamente fantasmagórico, en otras palabras, una proyección de luz espectral. “[Aquello que es] percibido no es verdaderamente el objeto, es su sombra, su fantasma, su doble, su réplica en un nuevo tipo de espejo”. Este concepto de presencia, o más precisamente del fantasma de la presencia, lleva a Metz a considerar la “narratividad” o “secuenciación” como el auténtico sello del cine moderno, y a criticar el énfasis del plano individual y el montaje en la teoría del primer cine como una noción de “juego de construcción” del medio. <sup>26</sup>

*Playtime* renegocia implícitamente estas contradicciones entre el modelo experimental de los teóricos del cine primitivo y la teoría psicolingüística de la ilusión de Metz, sembrando la duda sobre que el cine pueda evocar una impresión de realidad mediante un argumento coherente. El tropo (imagen) subyacente y persuasivo en *Playtime* está ausente o carente o vacío: la ausencia de un París “real”, la falta de un fundamento en el corazón de la sociedad consumista basada en nada más que en el intercambio de valor, el vacío de la arquitectura de cristal. En este sentido, la arquitectura de *Playtime* se convierte en una metáfora autoreflexiva de la insustancial, la efímera representación filmica de sí misma. La falta de realidad inherente a la arquitectura del último Siglo XX es, en un sentido literal, sobrepuesta a la falta de realidad intrínseca del cine —en el celuloide—.

24.

Para una interpretación histórica del estructuralismo y el pensamiento intelectual en Francia durante los cincuenta y sesenta, véase Ross, *Fast Cars, Clean Bodies*, 176-96.

25.

Christian Metz, “On the Impression of Reality in the Cinema”, en *Film Language: A Semiotic of the Cinema*, trad. Michael Taylor (Chicago: University of Chicago Press), 3-15.

26.

Christian Metz, “Identification, Mirror”, en *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*, trad. Celia Britton, Annwyl Williams, Ben Brewster y Alfred Guzzetti (Bloomington: Indiana University Press), 45 [Trad. cast. *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós, 2000]

Esta impresión multicapa de irrealidad es transferida sobre todo a través de la dialéctica de atención y distracción en *Playtime*. Hulot es el espectador distraído de Benjamin *par excellence*. Explorando en un entorno no siempre predecible y explicable, se convierte en un desbaratador de planes para el mundo de lo extraño. En este sentido, trabaja, al menos potencialmente, como un sustituto para las miradas colectivas de la audiencia: todos nosotros, sugiere Tati, somos un poco Hulot. Al mismo tiempo, los modos anticuados de Hulot promueven la distracción hasta tal punto de exageración cómica que nos convierte en excesivamente conscientes de nuestro propio cuerpo. Finalmente, sus gestos torpes y reacciones insensatas nos liberan de nuestra identificación afectiva con él. Nos sabemos enterados de que el director-actor Tati ha inventado las bromas del personaje de Hulot para nuestra diversión, y son estas las que nos tranquilizan de nuestro desacuerdo con este payaso raro y distraído. Nos reímos, y con la risa nuestros cuerpos son liberados vertiginosamente de la tiranía óptica de la pantalla de cine. De este modo, Tati rechaza nuestra identificación con la situación de la pantalla a través de su manejo con otros personajes de *Playtime*, cuyos comportamientos modélicos y efectos mecánicos están incluso menos desarrollados, agarrándonos con “seguridad” a un brazo de distancia, manteniéndonos “metidos” en la película.

Prohibiendo a su audiencia desde un estado de completa absorción en la película y desde una identificación con sus protagonistas, Tati no solo subvierte las convenciones de la caracterización y el relato, sino que explota una variedad de dispositivos puramente cinematográficos —espacial, temporal y acústico— que invitan a una recepción distraída. Entre estas, usa el mecanismo de la marginación para activar los límites del encuadre y el vacío de su centro. El efecto del dispositivo está aumentado por la fatuidad de filmar *Playtime* en el formato de 70 milímetros reservado de manera tradicional para los filmes panorámicos de acción. En *Playtime*, el gran formato causa realmente que la experiencia de verla cambie dependiendo de si uno está sentado en el centro o en los laterales de la sala de cine. Esto también sirve para enfatizar la falta de acción dramática del filme, su vacío central. Los tics y gestos toman una importancia de tamaño extraordinario. Las largas tomas (tanto de distancia como de duración) ensanchan el espacio y el tiempo a través del centro vacío del fotograma, como en una secuencia donde la cámara registra a Hulot y el conserje del edificio de oficinas de cristal esperando como un hombre atraviesa un largo y vacío corredor anunciado por el estrepitoso estruendo de sus propios pasos. La aparición de la figura desde el punto de fuga de la perspectiva, como si viniera de ninguna parte, juega con la óptica de la desaparición, mientras la acción descentrada y desincronizada parece militar en contra de la visión enfocada. La prolongación de la toma provoca un aleatorio y errante modo de ver (similar al experimentado por el clásico filme *Wavelength* de Michael Snow, realizado también en 1967). En otros casos, las perturbaciones menores y las acciones cómicas ocurren simultáneamente en varios planos dentro del fotograma, contrarrestando la ilusión de profundidad y saliéndose de los bastidores teatrales de un escenario ancho. El ojo se mueve sarcásticamente alrededor del campo, su escansión esquiva la predisposición de la visión centralizada, como si detuviera el avance lineal del rollo de la película.

Tati frustra nuestra noción de tiempo convencional tanto como descentra nuestro sentido del espacio, comprimiéndolo y extendiéndolo elásticamente, quebrando la continuidad narrativa por creación de focos simultáneos, como en un circo de tres pistas. Para Tati, el ritmo de la interrupción y la elipsis reflejan la naturaleza de la vida cotidiana:

*La vida es siempre como esto. Alguien llega, aparca su coche, desaparece, te olvidas, reaparece una hora más tarde, etcétera. Fue interesante basar la construcción entera en [esta noción de tiempo]. Es evidente que esto demande una forma de atención enteramente diferente por parte del espectador.<sup>27</sup>*

27.

Jacques Tati, entrevista en *Cahiers du Cinéma* 199 (Marzo, 1968), 42; Trad. en Lucy Fischer, *Jacques Tati: A Guide to References and Resources* (Boston: G. K. Hall, 1983), 42.





24-25. PLANO DE LA TIENDA/SNACKBAR.  
©SPECTRA FILMS/JOLLY FILM.



26-29. FOTOGRAMAS DE LA ESCENA EN EL RESTAURANTE ROYAL GARDEN  
DE PLAYTIME. ©SPECTRA FILMS/JOLLY FILM.



Así se desarrolla *Playtime*, como el mismo Hulot, de acuerdo con la errática, errante, distraída naturaleza de la atención, o, uno podría decir, las muchas cosas que requieren de mi atención y distracción. La arbitraria secuencia de eventos del filme está compensada por sus curiosas repeticiones y “reconocimientos”. Los personajes secundarios, identificables por sus rasgos físicos idiosincrásicos, surgen en múltiples contextos, reforzando la atmósfera misteriosa de la doblez.

La banda sonora está igualmente estructurada para intensificar los efectos de la disyunción y la distracción. *Playtime* no fue únicamente postsincronizada, sino que originalmente se estrenó con sonido estereofónico (una decisión que, junto con el formato en 70 milímetros, convirtió en comercialmente inviable el filme, porque en aquel tiempo pocas salas estaban equipadas para acomodar tales requerimientos).<sup>28</sup> La asombrosa, multicapa, confusa, exagerada e inapropiada ausencia de sonido produce un vacío palpable entre lo oído y lo visto. En la feria comercial, una puerta que puede cerrarse de golpe “en un silencio dorado” no solo se ríe de la naturaleza imitativa de los materiales modernos (“parece de madera, se siente como de madera, pero no es madera”), sino que alude a la naturaleza sintética de la acústica del cine, el cual, desde la invención del “cine sonoro”, ha sido no menos artificial que su óptica. Tati juega repetidamente el juego de confundir los límites y las posiciones de la mirada mediante la sincronización de un sonido “exterior” con una escena interior —o viceversa— como en una secuencia en la terminal del aeropuerto en la cual el tremendo sonido que hace el motor de un avión parece como si este hubiese entrado realmente en el edificio, o el gemido de un perro en la bolsa de viaje de un pasajero que se oye solo después de que la mirada de un personaje descubre la bolsa.

El silencio, o la falta de sonido, funciona como otro centro vacío. En otra secuencia que tienen lugar en un bloque de viviendas en altura, la cámara examina la escena doméstica que sucede en el interior de un salón en la planta baja desde el exterior de un edificio de vidrio, mientras la banda sonora exagera los ruidos de fondo de la calle hasta el punto de la cacofonía. La cómica presentación del diálogo que ocurre dentro del edificio nos pone en alerta de la posición voyerista de la cámara. El interior doméstico se convierte en una vitrina, en un escaparate para el consumo de los peatones y los pasajeros de los coches en el filme y para los espectadores cinematográficos en el público. Asimismo, la barrera sonora que nos impide escuchar la conversación de los habitantes relaciona el “exterior” de la calle con el “exterior” del público.

## 6. EL CUARTO MURO

---

Mientras la cámara permanece fuera del muro de vidrio mirando adentro, la audiencia siempre está en el otro lado de la pantalla mirando adentro de un separado pero impenetrable cuarto muro —a pesar de la aparente transparencia—. En un sinnúmero de formas, aunque sobre todo por la analogía extendida que se desarrolla entre la arquitectura de cristal y el cine, Tati se centra en la gran ilusión de la cinematografía. En un único plano, el espejo, la ventana y la arquitectura de cristal causan tantos estragos a la materialidad como el cine, salvo que a la inversa: mientras que el cine saca aquello que es irreal, el cristal tiende a disolver aquello que ya existe. Sus cualidades quijotescas de transparencia, opacidad y reflexión lo convierten en una analogía de la irrealidad y la ausencia en el mismo centro del filme. Así, *Playtime* combina y confunde la “nada” del cine y la “casi nada” de la arquitectura de cristal. Las personas chocan contra los planos transparentes buscando reflejos, o además están obligados a dar vueltas para evitarlos. Y a la inversa, esperan obedientemente mientras el portero les hace pasar a través de una puerta inexistente (los fragmentos de la luna de vidrio que ha sido rota accidentalmente por Hulot, y que

28.

*Playtime* fue un desastre financiero para Tati.

Además de su poco convencional formato y sonorización, el filme no fue considerado rentable debido a su excesiva duración y ritmo lento.

Para llegar a distribuir *Playtime*, Tati se vio forzado a cortar veinte minutos de su versión final.



27-36. FOTOGRAFÍAS DE LA ESCENA EN EL RESTAURANTE ROYAL GARDEN DE *PLAYTIME*. ©SPECTRA FILMS/JOLLY FILM.



37. LA CIRCULACIÓN ALREDEDOR DE LA ROTONDA COMO EN UN TIOVIVO, UNO DE LAS ÚLTIMAS TOMAS DE *PLAYTIME*. ©SPECTRA FILMS/JOLLY FILM.

después los sirve como hielo para los cocteles). Tal y como los inapropiados afectos de los personajes, así también la arquitectura vidriada impide la identificación, guardando al espectador, literal y figuradamente, a la distancia. Constantemente *Playtime* nos mantiene alerta de la experiencia liminar de puertas, ventanas y umbrales. La exacerbación de los límites transmuta las operaciones físicas de cruzar de un espacio a otro en una operación metafísica de entrar en un mundo ilusionista.

La analogía va más lejos. Así como el cine inspira un mundo que no existió con anterioridad, al menos temporalmente, así también lo hace la arquitectura, cercando un espacio sin límites en un interior y un exterior, incógnitas positivas y negativas. En el cine, la luz proyectada a través de la materia (el celuloide) es el medio del artificio. En arquitectura, es la materia proyectada o “lanzada” hacia la luz (en el sentido Heideggeriano del Ser lanzado al mundo, o en el Corbuseriano de la arquitectura como el “exacto, correcto y magnífico juego de los volúmenes bajo la luz”). Tati juega con esta inversión fenomenológica en *Playtime*. Las tomas recíprocas de arquitectura de día y de noche nos recuerdan la relación entre el negativo de la película y su imagen proyectada. La apertura de tomas de *Playtime* —del exterior de un muro cortina de un edificio reflejando el cielo vacío, salvo por unas pocas nubes— ya establece la ambigüedad del día y la noche dentro de la temporalidad suspendida del filme; la luz deja poco claro si es de día o de noche. La imagen es también un retruécano visual del doble significado de la palabra tiempo —del tiempo como tal y del tiempo meteorológico—.

En las últimas tomas, la ventana genérica se convierte en una metáfora de la misma pantalla de cine, su tecnología arquitectónica por extrusión la multiplican *ad infinitum*. Mientras tanto, desde el interior, el marco de la ventana, como la lente de la cámara, es un instrumento óptico que coloca al espectador y construye la mirada. Tati subvierte —o invierte— esta convención cuando el grupo de turistas americanos, de vuelta al aeropuerto en el autobús, experimenta una sensación de vértigo al mirar a través de la ventana del autobús a un trabajador colgado precariamente en la cima de una escalera de mano limpiando una puerta de vidrio en un edificio. (Tati logra este efecto “ilógico” mediante la inclinación de la cámara, torciendo precipitadamente la línea del ojo de los turistas). La cinta de la ventana del autobús se convierte así en otra metáfora de la tira de la película. La fachada del bloque de viviendas se convierte en una secuencia singular en la cual la actividad de dentro del bloque de apartamentos es vista desde la calle a través de sus ventanas panorámicas. En una toma larga, Tati centra el marco en una partición vertical que separa un apartamento que está visitando Hulot de otro en el que está su imagen especular. El insistente parteluz en el centro del marco traza la delgadez de la sección del muro —lo suficientemente grueso como para acomodar los televisores espalda con espalda, en los cuales los ocupantes de los apartamentos adyacentes se miran inconscientemente uno al otro—. El espacio intersticial de la sección del muro es otro centro vacío, análogo al espacio entre los marcos de un rollo de película. El filme casi parecería dar “saltos como en una rueda dentada” —un desplazamiento causado por los bordes de los fotogramas para terminar en el centro de la pantalla—.

## 7. TIEMPO DE OCIO COMO TIEMPO FESTIVO

---

Casi a la mitad exacta de *Playtime* se encuentra un enorme cambio de ritmo. Con más precisión, hay un crescendo gradual desde el previo ritmo lento, no progresivo, de ping-pong hasta uno de total caos. Esta aceleración culmina en uno de las mas antiguas y prolongadas secuencias de la historia del cine: la escena del restaurante de *Playtime*. Aquí, el salto de los patrones de los bloques agrupados en ángulo recto de las escenas previas dan paso a un arabesco enrevesado de movimientos, y poco a poco el centro vacío del fotograma se llena con una bulliciosa, retorcida masa de



38-46. FOTOGRAFÍAS DE LOS EDIFICIOS CONSTRUIDOS PARA LA ESCENOGRAFÍA DE PLAYTIME. ©SPECTRA FILMS/JOLLY FILM.

cuerpos bailando. Este cambio es inicialmente marcado por una flecha de neón que también se lee como un signo de interrogación mientras dirige a una muchedumbre triunfal de comensales al restaurante Royal Garden, abierto al público en su primera noche.

El Royal Garden —cuyo nombre y corona insignia parodia el *luxe, calme, et volupté* de otro jardín real francés, Versalles— es el escenario para una escena que lleva *Playtime* desde un ballet realista hacia un reino de la ilusión, mediante la representación de un triunfo ritual de la anarquía y del cuerpo sobre las fuerzas de la reglamentación y el control. Esta lucha épica es, una vez más, figurada por la arquitectura, la cual está sometida a la destrucción literal en manos de una cada vez más alegre y borracha multitud de jueguistas. La figura del arquitecto aparece desde el principio en el filme —habiendo sido hasta el momento otra presencia ausente— que parece agobiado, un pequeño francés con pajarita apurado con unos planos intentando preparar el local de moda para la inauguración de la noche como si atendiera inútilmente a sus fallos. Su opuesto resulta ser uno de los clientes del restaurante, un hombre de negocios escandaloso, un desagradable americano y, a la vez, un señor del desgobierno. Hulot, quien entra finalmente en la escena, se convierte en el agente involuntario de la demolición del local, al levantar el brazo hasta el falso techo para tocar algo, causando el derrumbe.

El desorden carnavalesco de la escena del restaurante nos recuerda un banquete Rabelaisiano así como la orgía de la comida en *Le charme discret de la bourgeoisie* de Luís Buñuel (1972). Ante la atrocidad de las últimas críticas del consumo burgués, *Playtime*, en cambio, ofrece, al menos temporalmente, la imagen más suave de un materialismo arraigado en el cuerpo. El filme tiene en cuenta una noción que Mikhail Bakhtin ha denominado “tiempo festivo” en referencia a la imaginación saturnal de Rabelais, donde la función del banquete siempre es la de mover las cosas “hacia un futuro mejor que cambie y renueve todo a su paso”:

*No entendemos el espíritu del banquete grotesco si no tomamos en cuenta el elemento profundamente positivo, el triunfo victorioso inherente a cada imagen del banquete del folclore original. El conocimiento de una materialidad puramente humana ocupando con todo su peso este género. El hombre no está asustado del mundo, él lo ha derrotado y come de este. En la atmósfera de esta victoriosa comida el mundo adquiere un aspecto diferente; se transforma en una cosecha abundante, una superabundante expansión... [El espíritu del banquete] parodia y degrada simplemente la victoria idealista, mística y ascética sobre el mundo.<sup>29</sup>*

29.

Mikhail Bakhtin, *Rabelais and His World* (1965), trans. Helene Iswolsky (Cambridge, MA: MIT Press, 1968), 296.

## 8. MÁS ALLÁ DEL ESPECTÁCULO

---

En 1967, el mismo año en que *Playtime* fue estrenada, Guy Debord, cofundador del movimiento Internacional Situacionista, publicó *La sociedad del espectáculo*. En este libro, Debord condena la reciente sociedad capitalista como un espectáculo gigante en el cual la forma de las mercancías han venido dominando cada aspecto de la vida diaria, reduciendo las relaciones sociales a una colección falsa de imágenes para ser contempladas y consumidas pasivamente. El filme de Tati comparte muchos objetivos y tácticas con los polemistas radicales franceses de los sesenta, desde Henri Lefebvre hasta los Situacionistas. Sus poéticas de la distracción y el juego son reminiscencias de los experimentos de los Situacionistas con la *dérive*, una manera de alcanzar una experiencia auténtica y un conocimiento libertador a través de la marcha “psicogeográfica”. Un tipo de momento Situacionista sucede en la escena del restaurante de *Playtime* cuando Hulot trata de enseñarle a un personaje borracho su camino de vuelta a París en un mapa, y el personaje acaba encontrando su camino en las vetas de un pilar de mármol falso. Tal y como las acciones de los Situacionistas están acreditadas por anticiparse a los levantamientos estudiantiles de 1968, así la fiesta anárquica en el restaurante Royal Garden parece augurar la “explosión” que



47. JACQUES TATI SOBRE LA CÁMARA. ©SPECTRA FILMS/JOLLY FILM.

sucede un año más tarde en la sociedad francesa.

Si hasta ahora *Playtime* subvierte la ortodoxia estructuralista, también evita el vanguardismo Situacionista. Es significativo que el filme no termine triunfalmente en el desaliñado del Royal Garden. Ni reconstruya sobre sus ruinas alguna fantasía utópica de un mundo nuevo y mejor. En su lugar, el filme demuestra ser incluso más profético que los Situacionistas respecto con los “acontecimientos de mayo” y sus consecuencias. La escena del restaurante disminuye poco a poco desde su delirio hasta una lírica “mañana después”. La cara de sueño del juerguista tropieza fuera del restaurante con el amanecer (con el anacrónico sonido del cacareo de un gallo) encontrándose con un grupo de trabajadores descansados reparando las calles, la jornada laboral urbana que acaba de empezar. La sociabilidad del café parisino está reconstituida, aunque pálidamente, en una “tienda/snackbar”, donde el café y el periódico todavía cumplen funciones familiares y reconstituyentes. Los turistas suben a su autobús, preparados para regresar a casa, habiendo completado su visita parisina. El tierno amorío entre Hulot y su sonriente amiga americana termina con la compra de un par de regalos para ella, recuerdos Proustianos de su efímero romance. La música de un tiouvivo cantarín suena cuando el autobús entra en el atasco de la plaza circular con el usual tráfico y los peatones entre bromas joviales y bocinazos. Los niños aparecen desde el primer momento, entre la arquitectura acristalada y las voces de un vendedor de helados exponiendo llamativamente su juego de palabras con *glaces*. El tiouvivo del tráfico —otra metáfora de la bobina de película— se congela por un instante hasta que alguien pone una moneda en el parquímetro, poniéndolo en marcha de nuevo. Finalmente el autobús se dirige hacia la autopista, desapareciendo en un cielo nocturno iluminado por las farolas y el pestañeo de las luces de los edificios, redondeando el acelerado ciclo día-noche y completando el bucle de la película.

En el borde entre modernidad y posmodernidad, *Playtime* es el reflejo de un caleidoscopio de las condiciones experienciales de la última arquitectura del siglo XX y la masa subyugada que la habita. El personaje de Hulot es una encarnación colectiva aunque no utópica del espectador Benjaminiano, recibiendo la arquitectura, una correlación experiencial para el filme, en modo de distracción. Personifica la contradicción entre el ojo confundido y el ojo panóptico, movilizado literalmente por la vidriada mirada de mirar sin ver.

En una entrevista de 1967 en relación con el filme, Tati señaló que “la sátira no es sobre los lugares sino sobre su utilización. Las personas creen que están ‘aplastadas’ por los *grands ensembles*. Sin embargo, si ellos supieran cómo observar, percibirían que la vida allí es la misma que en cualquier otro lugar”.<sup>30</sup> Si *Playtime* tiene un mensaje que dar, éste es acerca de la adaptación, el modo a cómo los humanos mismos se habitúan a sus entornos, encontrando un poco de felicidad. ¿Sentimentalismo? Posiblemente. Sin duda es una forma de salvaguardar el optimismo, pero basado ni en la nostalgia de los ludistas ni en las ilusiones de la salvación cibernética.

*Yo no solicito tener el derecho de juzgar la arquitectura de hoy. Estoy satisfecho con hacer un filme sobre mi época. Edificios enormes se están construyendo en nuestro tiempo. De vidrio, nada más que vidrio: ¡¡pertenece a una civilización que necesita estar revestida en sí misma en vidrio!... Pero si al principio los habitantes de la nueva ciudad se sienten perdidos, poco a poco se habituarán a ella por sí mismos. Gradualmente lograrán borrar los efectos de sus escenarios ultramodernos, presentándolos al final como humanos.*<sup>31</sup>

El cuerpo, con sus idiosincrasias y tics, es, en el fondo, una resistencia, una constante —al menos para el tiempo del Ser humano—. La relación entre la arquitectura y el cine es un paradigma de la relación entre la experiencia física y las fuerzas avanzadas de la desmaterialización y lo virtual. La vida sigue adelante mientras que el cuerpo sigue dando vueltas. El humor, arraigado en el juego entre lo animado y lo inanimado, está entre los más potentes instrumentos de la deconstrucción. La ironía, fascinante espejo que una y otra vez desaparece por un instante, cuando uno consigue acercarse lo suficiente como para respirar sobre él, borrando sus representaciones con el aliento empañado.

30.

Jacques Tati, *Télérama*, 17 diciembre 1967, citado en Cauliez, *Jacques Tati*, 77.

31.

Jacques Tati, citado en Cauliez, *Jacques Tati*, 106.