

50 AÑOS DE *PLAYTIME* (TATI, 1967): EL CINE COMO DOCUMENTO DE LA CRISIS DEL MOVIMIENTO MODERNO¹

PLAYTIME (TATI, 1967) 50 YEARS LATER: FILMS AS A RECORD OF THE CRISIS OF THE MODERN MOVEMENT

JOAQUÍN LLORCA*

°
Joaquín Llorca²
Universidad Icesi
Cali, Colombia

Resumen

A través del análisis de la película *Playtime* (Tati, 1967), el artículo profundiza en las condiciones espaciales, materiales y sociales propuestas por el urbanismo y la arquitectura del Movimiento Moderno; así como en el efecto que dicha modernidad ha tenido en el hábitat. Contrasta la imagen entusiasta con que el cine de los años veinte presentaba la modernidad urbana y revisa los postulados del CIAM y el Estilo Internacional a la luz de la crítica sistemática ejercida en la película a esa modernidad que fundamentó su programa en la abstracción del espacio y las actividades humanas. El texto sitúa el filme y a su autor dentro de la crítica más radical al positivismo, que denunciaba la transformación de la arquitectura en instrumento de consumo. Concluye que, pasados cincuenta años de su estreno, *Playtime* se presenta como un documento cinematográfico pertinente para pensar las transformaciones de la ciudad y el posicionamiento de nuevas lógicas socioespaciales que también en la contemporaneidad evidencian la cada vez más difícil adecuación entre arquitectura y sociedad.

Palabras clave

CIAM; espacio; Estilo Internacional; paisaje urbano; urbanismo cinematográfico

Abstract

This paper delves into the spatial, material and social conditions suggested by the urbanism and architecture of the Modern Movement, as well as in the effect that modernity has had on the habitat taking the film Playtime (Tati, 1967) as a source of analysis. The paper reviews the enthusiastic image of urban modernism presented by the cinema of the 1920s, the principles of CIAM and the International Style in the light of the systematic criticism the film exerted on a modernity that based its program on the abstraction of space and human activities. The paper situates the film and its author within the most radical criticism of positivism that denounced the transformation of architecture into an instrument of consumption. It is concluded that fifty years after its premiere, Playtime remains a relevant cinematic document to think about the transformations of the city and the consolidation of new socio-spatial rationales that show the increasingly difficult adaptation between architecture and society in contemporary times too.

Keywords

CIAM; cinematic urbanism; International Style; space; urban scape

INTRODUCCIÓN

Mi trabajo no es hacer crítica de arquitectura, lo que quiero es intentar defender al individuo y la personalidad, para que se respete a la gente [...] Tampoco creo que tengamos que vestirnos todos igual, creo que cada cual tiene derecho a peinarse como quiera.

Jacques Tati (s.f.).

El presente texto se deriva de una investigación doctoral (Llorca, 2017) que, a partir de un acervo cinematográfico, examina el espacio y las dinámicas modernizadoras de una ciudad³. Asume que la potencialidad del cine como mecanismo de memoria, convierte cada fragmento del paisaje capturado en sus filmes en un elemento del gran conjunto del imaginario urbano. Por tanto, considera a las películas como una interfaz que, gracias al proceso investigativo, permite “navegar” y explorar espacios e ideas en diferentes capas. El segmento de la investigación que acá se presenta, profundiza en los procesos de modernización sufridos por las ciudades y la arquitectura en el siglo XX a través de la revisión de una película paradigmática que aportó su visión de la urbe en un momento coyuntural.

En su corta historia, el cine ha demostrado una fascinación por registrar lo urbano. La ciudad de Leeds filmada por Le Prince en 1888, el distrito berlinés de Pankow captado por los hermanos Skladanowsky en 1895 o los edificios y fábricas de Lyon presentadas por los Lumière, también en 1895, parecen ser la primera evidencia cinemática de la ciudad moderna (Barber, 2006). Poco tiempo después de su invención y con una industria en crecimiento, en la década de los veinte se realizaron algunas películas documentales denominadas las Sinfonías Urbanas que se caracterizaban por un ritmo visual acorde a la agitada vida moderna. Sobresalen *Manhatta* (Sheeler & Strand, 1921) *Berlín sinfonía de una gran ciudad* (Ruttman, 1927) y *A propósito de Niza* (Vigo, 1930), filmes que se dedicaron a retratar la vida urbana enfatizando la relación entre los individuos y su espacio vital. Comenzaba el cine a funcionar como registro sistemático de la urbe y sin mucha conciencia de ello se convertía en documento.

EL CINE COMO ELOGIO DE LO MODERNO

Hacia 1929, se rueda quizá la más influyente de las Sinfonías Urbanas: *El hombre de la cámara* (Vertov). La película coincide con la renovación artística propuesta por la revolución soviética a principios del siglo XX y se erige como un medio que puede revelar la realidad traducida en un manifiesto estético. Por medio de microrrelatos que articulan espacio y dinámicas sociales, la ciudad parece un ser viviente que observa y se deja observar mediante el registro cronológico de un día.

El film, además de reflejar el ideario político leninista, expone los principios de la vanguardia soviética como: la fe en la máquina (representada en el futurismo y en el constructivismo), el metódico proceder científico y el compromiso pedagógico con las masas. Las locaciones de la película manifiestan el espíritu universalizador de lo moderno, pues la ciudad presentada en ella es una síntesis cinematográfica montada desde fragmentos de Moscú, Kiev y Odessa. Tal constructo decanta la vida ideal de la nueva Unión Soviética en un solo espacio que parece resumir la unidad del proyecto socialista.

El “manifiesto teórico-visual” de Vertov equipara modernidad y progreso, enfatizando el papel de la máquina como instrumento poderoso. En ella se emplazan, además de trenes y aviones, edificios de la reciente arquitectura constructivista como la estación de buses Bakhmetevsky (Figura 1) de Konstantin Melnikov (1926), las oficinas del diario *Izvestia* (1925-27), diseñadas por Grigory Barkhin (Figura 2), y la tienda de departamentos Mostorg (1927), obra de los hermanos Vesnin (Figura 3) que hoy alberga la tienda Benetton. Gracias al filme, investigadores como Alifragkis y Penz (2009) han podido establecer análisis comparativos acerca del urbanismo y la arquitectura de aquellas ciudades.

Sin embargo, una revisión filmográfica de la época, revela que este himno a la modernidad y panegírico de la nueva sociedad, ya generaba dudas que se veían enunciadas en películas como *Viva la libertad* (Clair, 1931) o *Tiempos modernos* (Chaplin, 1936). Para Vertov la repetición del movimiento maquina en-



Figura 1. Estación de buses Bakhmetevsky (Konstantin Melnikov, 1926).

Fuente: Fotograma de *El hombre de la cámara* (Vertov, 1929).



Figura 2. Estación de buses Bakhmetevsky (Konstantin Melnikov, 1926).

Fuente: Fotograma de *El hombre de la cámara* (Vertov, 1929).



Figura 3. Tienda Mostorg (1927), hermanos Vesnin.

Fuente: Fotograma de *El hombre de la cámara* (Vertov, 1929).

cuenta su correspondencia humana en lo serial, por tanto, tienen cabida en su metraje grupos de personas que, bajo el más ortodoxo *taylorismo* ensamblan cigarros en una fábrica o las operadoras de teléfono que con sus movimientos automáticos realizan un ballet mecánico. Por el contrario, Clair y Chaplin, a partir de imágenes similares, dejan constancia de la alienación del trabajo repetitivo propiciado por la industria. La eficacia productiva de lo moderno, cifrada en el automatismo y la repetición ordenada y sistemática (ya sea de espacios o de actividades) será el motivo de ruptura más importante con modelos de pensamiento que se venían gestando en el siglo XX.

La respuesta cinematográfica más elaborada, pesimista y reflexiva a esta modernidad, aparece 38 años después con la película *Playtime* (Tati, 1967). El cineasta francés Jacques Tati (1907-1982) utiliza el medio audiovisual para denunciar los resultados urbanos y arquitectónicos del proyecto moderno. Siguiendo la tradición *baudeleriana* de buscar sus héroes en lo cotidiano, Tati se adhiere a la poética de la sociedad civil propuesta por el poeta francés y convierte a su personaje Hulot en el *dandy* involuntario que atraviesa la *high life* parisina de impoluta modernidad con ángulos rectos revestida de acero y vidrio, y muy alejada de los bulevares.

Pasados 50 años de su estreno en 1967, *Playtime* sigue ofreciendo poderosas imágenes acerca de nuestra sociedad, la producción del espacio, el urbanismo moderno y sus consecuencias. En este medio siglo, en el que la arquitectura ha recorrido variados caminos, es cuando menos interesante visitar el punto de quiebre que significó la excesiva abstracción del Estilo Internacional a la luz del cine, otra fuente documental que añade su narrativa y aporta nuevos significados al contacto con otras informaciones.

EL CINE COMO FUENTE DOCUMENTAL

La utilización de películas como fuente de investigación viene dando un giro que trasciende el campo cinematográfico. Para tal fin, afirmaba décadas atrás el crítico Dudley Andrew (1984), es preciso diseñar nuevas metodologías que no se limiten a descifrar asuntos de la intriga sino situarse en un nivel más elevado de abstracción propuesto por las películas mismas. En el mismo sentido, Shiel (2001) ratifica la habilidad del cine para aprehender y representar la complejidad del espacio y AlSayyad (2007) lo considera el medio que mejor capta la experiencia de la modernidad urbana. David Harvey coincide al afirmar que "de todas las formas artísticas, es quizá [el cine] la que posee mayor capacidad para manejar los cruces entre el espacio y el tiempo en forma aleccionadora" (1998, p. 340). Lorenzo Tripodi (2010) va más allá y sentencia que el paisaje urbano (*urban landscape*) ya no se puede dividir del paisaje mediatizado (*mediascape*) y cataloga al "urbanismo cinematográfico" como un campo emergente

de estudio que captura la relación entre movimiento, imagen y ciudad, y que provee con ventaja, diferentes puntos de vista para observar los procesos que afectan el mundo urbano. Añade que se trata de una manera de analizar lo urbano “a través de la esfera cinemática y de evaluar la contribución de las películas en la formación de la identidad urbana” (2010, p. 139). En la práctica el urbanismo cinemático es un modo de observar las transformaciones de lo urbano ligadas a la omnipresencia de lo móvil en la era de la información (Tripodi, 2010).

Sin embargo, esta relación entre la arquitectura y lo cinemático no es nueva. Existe evidencia del interés que arquitectos e historiadores de la modernidad mostraron por la recién aparecida técnica cinematográfica. La inquietud que el arte moderno tenía por el espacio-tiempo emparentó la arquitectura y el cine; prueba de ello son la “temporalidad espacial” de Zevi y la *promenade architecturale* de Le Corbusier quien incluso en un filme de 1930 explica *in situ* la percepción cinemática de su arquitectura (Villalobos y Pérez, 2014). El mismo Le Corbusier, en un escrito de 1933 titulado *L'esprit de vérité*, resaltó las cualidades del cine como una perfecta máquina óptica que permite al observador descubrir dos lados de la realidad: por un lado, los eventos que ocurren en el mundo material y por el otro, la capacidad de revelar la “verdad” interna de la conciencia humana gracias a que eleva la realidad a un estado más intenso y más directo (Robbers, 2012). Sigfried Giedion, secretario general de los primeros Congrès Internationaux D'Architecture Moderne (CIAM), se refirió al cine como el epítome de la visualidad moderna (Robbers, 2012).

Pero más allá de la innovación perceptiva, se propone que el cine contribuye a la construcción de conocimiento. Por su papel documental, registra lo efímero y lo estable del espacio e intensifica sus *rugosidades*, un concepto de la geografía que hace referencia a las consecuencias espaciales del pasado en el presente, es decir, “el espacio construido, el tiempo histórico que se transforma en el paisaje, incorporado al espacio” (Santos, 1990, p. 154). En ese sentido, lo representado en las películas permite definir las rugosidades y establecer una dialéctica entre pasado y presente de la mano del acervo histórico, siempre susceptible de revisión a los ojos de nuevas fuentes y nuevos enfoques. Para usar un término cinematográfico, cada film tiene un “fuera de campo” constituido por una amplia información contextual al servicio del investigador que busca conocer su presente desde las imágenes que le son sincrónicas. En palabras de Didi-Huberman (2010):

Es, pues, el tiempo mismo el que se vuelve visible en el montaje de imágenes. Corresponde a cada cual —artista o sabio, pensador o poeta— convertir tal visibilidad en

la potencia de ver los tiempos: un recurso para observar la historia, para poder manejar la arqueología y la crítica política, “desmontándola” para imaginar modelos alternativos (s.p).

JACQUES TATI: CINE, ARQUITECTURA Y CIUDAD

Para De Certau la cotidianidad espacial está definida por dos “determinaciones”: una los objetos y otra las operaciones: “un movimiento siempre parece condicionar la producción de un espacio y asociarlo con una historia” (2000, p. 130). Esta condición cinemática es utilizada por Tati en *Playtime* con sencillos pero categóricos elementos: una configuración espacial y las operaciones o acciones de un personaje que torna expresivo cada espacio gracias a las dinámicas e interacciones de su trayecto. Por medio de su habitual protagonista, Monsieur Hulot, (personaje que él mismo interpreta) Tati se sirve del lenguaje de los *gags* y prescinde de los diálogos explicativos para dar protagonismo a lo visual y lo sonoro. El desprecio por lo dialógico va en pro de un aprovechamiento de lo espacial como medio para evidenciar condiciones urbanas y arquitectónicas particulares.

En esta búsqueda de una epistemología cinemática de la ciudad y la arquitectura, *Playtime* es una singular fuente, pues no se limita a usar lo urbano cual decorado de fondo, va más allá, convierte la ciudad y sus edificios en su razón de ser. Como hicieran Le Corbusier con Chandigarh (1951) y Lucio Costa con Brasilia (1956), Tati, junto con su escenógrafo, se constituyó en el “diseñador urbano” de una gigantesca ciudad de altos edificios levantada en un amplio terreno baldío en la Ille de France. Tati despliega pues su texto sobre la ciudad como el artificio supremo y logra una integración excepcional entre el espacio y el relato, lo que invita a leer el film como un ensayo en el que se van desgranando diversas dimensiones de la ciudad y la vida moderna. Al tiempo, nos permite pensar la arquitectura, la cultura material y las dinámicas sociales en un excepcional escenario de integración, que ofrece puntos de vista diferentes al documento gráfico arquitectónico o al constructo teórico, fuentes de análisis tradicionales usadas por la arquitectura y el urbanismo. Escenario y personaje se dinamizan mediante un objetivo: el escepticismo hacia una modernidad arquitectónica en su afán por realizar cambios estructurales, estéticos y sociales en cuanto a las formas de habitar.

CONSUMO, SIMULACRO Y PRODUCCIÓN DEL ESPACIO

Para comenzar a establecer algunos “fuera de campo” que rodean el film, es necesario revisar la relación de Tati con corrientes del pensamiento que lo anclan en

su época y explican su crítica a la modernidad arquitectónica más allá de la anécdota cinematográfica. Obra y discurso le definen como detractor del positivismo más radical, de tal modo que se le puede identificar con el pensamiento de Bergson y Husserl quienes proponían restablecer un nuevo subjetivismo en contra de los tecnocráticos desarrollos sociales (Ábalos, 2000). No parece casual que el lanzamiento de *Playtime* coincidiera con la publicación de *La sociedad del espectáculo* (2009), obra del situacionista Guy Debord en la que se denuncia la invasión del capitalismo en la vida cotidiana y que parece describir el París de *Playtime*. Graham Cairns (2009) considera a *Playtime* como un reflejo de las ideas políticas, sociales y arquitectónicas de Debord, Baudrillard y Lefebvre quienes condenan la transformación de la arquitectura en instrumento de control y consumo. Presenta a *Playtime* como una síntesis de la crítica social y política que recibían la arquitectura y el urbanismo moderno. En efecto, y recurriendo tan solo a *slogans* de los tres autores, se puede afirmar que *Playtime* se ocupa del *consumo*, del *simulacro* y de la *producción del espacio*. Hay una coincidencia evidente con el situacionismo y su crítica al espectáculo del cine y la arquitectura, que se hace evidente en el manifiesto de la Internationale Situationniste # 1 de 1958 con consignas como esta: “Hay que sacar partido de los aspectos progresivos del cine industrial, lo mismo que al descubrir una arquitectura organizada a partir de la función psicológica del ambiente puede retirarse la perla escondida en el estiércol del funcionalismo absoluto” (Navarro, 1999, p. 13). Igualmente, el título en inglés de la película no es un hecho anecdótico y se posiciona, según Tati, como una crítica a la creciente “colonización” lingüística de la sociedad de consumo moderna. De nuevo encontramos afinidad con Debord (2009), en particular con el capítulo VI de *La sociedad del espectáculo* titulado: “El tiempo espectacular”.

Pero *Playtime* no es un hecho aislado, la crítica feroz de Tati al positivismo y al consumismo comenzó en 1958 (al tiempo que el situacionismo) con *Mi tío*, un filme en el que despliega su arsenal oponiendo el mundo *tradicional* contra el artificio del *progreso* a través de la arquitectura. El primero está representado por un barrio donde la anárquica vivienda de Hulot, formada por múltiples añadidos en madera y piedra (materiales naturales), delata una vida vecinal animada y cálida, un caos que será revisitado en varios momentos de su cine, como en la escena del club-restaurante hacia el final del filme cuando lo tribal y dionisiaco se imponen al diseño. El segundo mundo es la casa de los Arpel, diseño aerodinámico de frías líneas y navales



Figura 4. Casa de Hulot y casa de los Arpel.

Fuente: Fotograma de *Mi tío* (Tati, 1958).

ventanas redondas que, con artefactos automáticos, exalta la modernidad del consumo, del diseño y de lo mecánico (Figura 4). Su crítica se puede inscribir en la llamada “crisis de la modernidad”, una coyuntura que pone en entredicho el racionalismo como método totalizador. La modernidad, arropada en la razón, se había presentado como un poder emancipador de la sociedad, sin embargo, la pérdida de fe en una revolución social y en el progreso, personificado en la tecnología, cuestionaron tal proyecto.

Mi tío es una representación fiel de las tensiones del pensamiento del siglo XX entre el positivismo y el subjetivismo que tuvieron su reflejo en la arquitectura dos años antes de la película en el seno del CIAM 10 de 1956, cuando los miembros más jóvenes como Van Eyck y Smithson se rebelaron en contra del “reduccionismo positivista que flota y se esparce a todas las escalas en la arquitectura moderna” (Ábalos, 2000, p. 69). La propuesta de los jóvenes era recuperar la dimensión humana de la arquitectura y la ciudad.

HACIA UNA ARQUITECTURA... INTERNACIONAL

Otro “fuera de campo” clave para la lectura del film lo encontramos en la arquitectura del Movimiento Moderno que, inspirada por la racionalidad absoluta, había buscado expresar con volúmenes puros el espíritu de su tiempo y encontrar, por medio de la técnica, la “verdad”. En palabras de Portoghesi “la arquitectura tenía que llegar a ser, de manera abstracta, una pseudo-ciencia del tiempo, una tentativa de expresión visiva de nuestras necesidades y nuevas sensibilidades analizadas o mejor intuitas en el laboratorio [...]” (1981, p. 32). En *Mi tío*, la casa de los Arpel parece ser la proyección doméstica de la fábrica. Una auténtica “máquina para vivir”. AlSayyad (2007) va más allá y afirma que el filme representa la manera cómo el taylorismo ha rebasado los modos de producción permeando la forma en que los seres humanos operamos, o se espera que lo hagamos, en nuestros espacios privados. Con la mirada puesta en la conducta humana, Tati va estructurando su discurso acerca de lo absurdo del mundo moderno. El consumo, la racionalización y la metáfora de la máquina en la arquitectura son el blanco sobre el que descarga sus dardos. Hace una denuncia, en la línea de Debord (2009), acerca del diseño moderno como obstáculo para mantener una comunicación natural entre los individuos sin que medie el consumo artificial.

Como en *Mi tío*, *Playtime* parodia aquella arquitectura cuya apuesta formal de geometría purista propició un distanciamiento del ciudadano *no-moderno* al que Hulot representa. Este formalismo se expresa también en la manera como algunos personajes se desplazan de manera ortogonal dando pie a toda suerte de parodias: “En todo *Playtime* dirijo a la gente para que siga las indicaciones de los arquitectos. Todo el mundo funciona en ángulo recto en el escenario, en él la gente se siente prisionera” (Tati, s.f.). La caricatura se construye con encuadres calculados que prefieren la simetría y se potencian gracias al formato panorámico de la pantalla.

La ciudad de *Playtime*, un París que contradice el imaginario, pareciera contener literalmente las ideas de los CIAM. Vanguardias como el constructivismo o el neoplasticismo establecieron el decálogo de la nueva concepción formal que condenaba el historicismo. “En vez de utilizar e imitar estilos anteriores como modelos, se debe plantear completamente de nuevo el problema de la arquitectura”, la nueva arquitectura es *elemental, económica y funcional*, y “se desarrolla a partir de los elementos de la construcción en el sentido

más amplio”, además “emplea sus medios elementales de la forma más eficaz y menos dispendiosa posible” (Van Doesburg, 1999, p. 224). En este planteamiento, el entendimiento constructivo establecía una idea de forma autónoma controlada exclusivamente por sí misma, por la voluntad plástica de los materiales y por tanto era allí donde residía la poética. Su autorreferencialidad rechaza el desplazamiento retórico del sentido por fuera de la disciplina misma y sintetiza la problemática surgida de los procesos de modernización ligados a la Revolución Industrial. Sin embargo, Tati parece entender que los excesos modernos conducen a una alienación y basa su discurso en la oposición a dicha retórica deshumanizada que históricamente tendrá un desarrollo cada vez mayor gracias a las ventajas productivas para el mercado. Esto ocurre cuando la imagen abstracta de la arquitectura del Movimiento Moderno es unificada y decantada en lo que se denominó el Estilo Internacional, término acuñado en el marco de una exposición en el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MOMA), organizada por Henry Russell-Hitchcock y Phillip Johnson en 1932. El catálogo explicaba sobre cierta arquitectura de gran homogeneidad formal que rompía con la antigua masa estática dando lugar a volúmenes limitados por planos. “Esta predisposición se hizo formalista allí donde unas condiciones específicas, ya fueran climáticas, culturales o económicas, no podían soportar la aplicación de una tecnología avanzada del peso ligero” (Frampton, 1993, p. 152). En otras palabras, lo que se llamó Estilo Internacional abrió el camino a un modelo que podía proyectarse o repetirse globalmente, en tanto su diseño no se define por rasgos regionales. Es importante resaltar que en 1925 Walter Gropius ya había proclamado el nacimiento de una “arquitectura internacional” editando en la Bauhaus, junto a Moholy-Nagy, el libro de proyectos *Internationale architektur*, donde presentaba trabajos de Le Corbusier, Theo van Doesburg, Adolf Loos, Mies van der Rohe, Bruno Taut, Henry van de Velde y Frank Lloyd Wright, entre otros.

Tati acude pues a la imagen arquitectónica genérica cuando construye *Tativille* (Figura 5). Podemos apreciar edificios que, como muchos rascacielos del mundo, parecen extraídos del Seagram Building (1958) de Nueva York o el IBM Plaza de Chicago (1958), arquetipos del “menos es más” de Mies Van der Rohe que, tomados en su dimensión formal, se convirtieron en emblemas de una arquitectura internacional símbolo del poder económico mediante



Figura 5. Tativille.

Fuente: Fotograma de *Playtime* (Tati, 1967).

la técnica. En este caso el modelo de Tati fue el edificio ESSO de 1963 en La Défense, París (Cairns, 2007), la primera torre de oficinas en la ciudad. La expansión de esta modernidad se hace evidente, pues Latinoamérica, incluso antes que París, también tuvo su edificio ESSO (Figura 6) construido en Bogotá y diseñado por arquitectos norteamericanos en los años cincuenta, con los mismos criterios e imagen que los de otras ciudades del mundo (Téllez, 1983).

Como documentó Erik Mumford (2000), los Congresos de Arquitectura Moderna CIAM, realizados desde 1928, entendieron la necesidad del planeamiento urbano partiendo de un ejercicio de racionalización del espacio. Habitar, circular, trabajar y recrearse, se establecieron como las funciones principales sobre las que se debía proyectar la forma urbana. Algunas temáticas puntuales tratadas en el marco de los congresos giraron alrededor de asuntos como el *existenzminimum* (mínimo espacio de vivienda para una vida cómoda) tratado en el CIAM 2 de 1929 o, la *ciudad funcional*, un concepto iniciado en 1931 y que seguiría siendo un tema fundamental en los años posteriores y de gran influencia para la planeación urbana de posguerra. “El nuestro es un congreso de técnicos que pretenden aplicar las lecciones de Taylor y Ford”, afirmaba Le Corbusier (citado en Mumford, 2000, p. 20).

En *Playtime*, la sistematización del espacio urbano que busca moldear el comportamiento humano es usada como estructura de la forma narrativa. El París de *Playtime* dramatiza los postulados de los CIAM que diseccionaban el habitar humano en funciones determinadas. Aunque no parece probable que Tati leyera a Le Corbusier, lo cierto es que caricaturiza el intento de racionalizar la vida urbana por medio del diseño para evidenciar el efecto que tal configuración espacial tiene en las prácticas sociales. Tati divide certeramente el film en capítulos que coinciden con las funciones de la nueva vida urbana. La rotonda, con que se cierra el filme, parodia el caos de la circulación vehicular; las oficinas con sus cubículos modulares denuncian la

alienación del espacio de trabajo; los apartamentos con fachada vidriada ponen en escena una familia que, a la vez que observa el mundo por la pantalla de televisión, exhibe su vida como en un escaparate y, por último, el *Royal Garden*, restaurante club donde el “ocio de diseño” cede ante lo espontáneo. La película, que no recurre a un argumento en el sentido tradicional para desarrollar su narrativa, se estructura pues a partir de una configuración espacial de escenarios netamente modernos que elude la aparición de calles, casas, parques o barrios. En su lugar aparece: el aeropuerto, las oficinas, la feria exposición de diseño, los apartamentos, el restaurante club y la rotonda dan cuerpo al habitar, circular, trabajar y recrearse de los CIAM.

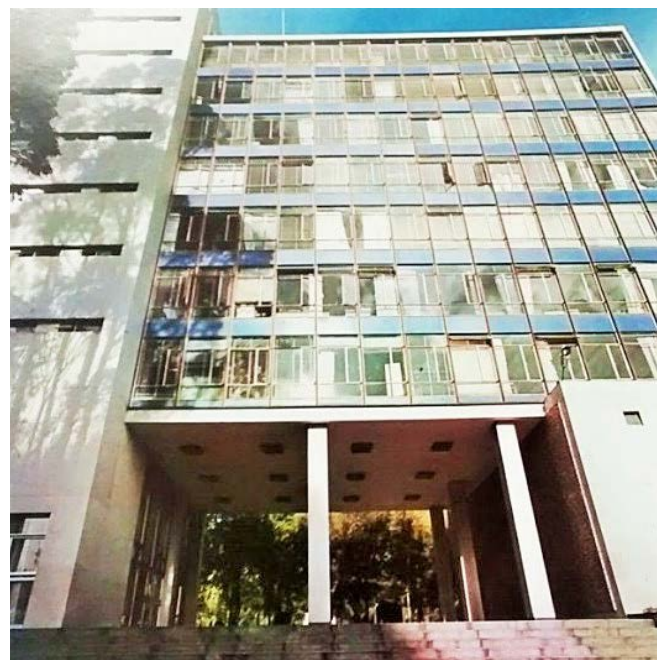


Figura 6. Skidmore, Owings y Merrill. Edificio ESSO, Bogotá (final de la década del cincuenta).

Fuente: Téllez, 1983, p. 1634.

DE FLÂNEUR EXTRAVIADO A DERIVANTE

Afirma Castell (2005) que el espacio es la expresión de la sociedad y que en sociedades que sufren transformaciones estructurales es razonable sugerir que surjan nuevas formas y procesos espaciales. En el siglo XX se decantan y consolidan muchas de las formas espaciales nacidas de las transformaciones estructurales propiciadas por la Revolución Industrial. Es también razonable inferir que cambios espaciales radicales comportan relaciones estrechas de adaptación o rechazo por los individuos, al igual que con los artefactos y máquinas que se van insertando en la sociedad.

La mediación técnica, en cabeza de la estandarización y los artefactos de la industrialización condicionaron el modo de actuar de las personas y Tati lo representa en la dificultad de algunos personajes para manejar sofisticados dispositivos. La desadaptación de Hulot como *leitmotiv* se repite varias veces en el filme, pues el movimiento y la circulación de los personajes están en perfecta sincronía como en un ballet mecánico donde todos saben su coreografía, menos el señor Hulot. Como señala Cairns (2007), la impersonalidad de la arquitectura conduce a una falta total de intimidad que hace del mero hecho de hablar algo incómodo. El concepto se refuerza cuando Hulot visita a un viejo conocido cuya vivienda guarda la apariencia de un escaparate vidriado donde se expone la cotidianidad de las familias modernas que ahora tienen electrodomésticos modernos y lo exhiben con orgullo, como en el *Cristal Palace* de Paxton (Figura 7).

La fluidez espacial entre el interior y el exterior fue uno de los logros de la arquitectura moderna al romper con la pesada caja de muros portantes y pequeñas

perforaciones, gracias a las posibilidades que ofrecía la estructura independiente de los tabiques divisorios. El uso privilegiado del vidrio en las estructuras enuncia también una ambigüedad respecto de la división entre lo público y lo privado, un tema que en la actualidad adquiere nuevas dimensiones con las redes sociales. La arquitectura del vidrio, inspirada en los desarrollos de Scheerbart, Taut y Gropius, se había convertido en el símbolo de modernidad, pero también de la deseabilidad que implica el capitalismo y el consumo, como precisaba Benjamin en 1929:

Vivir en una casa de cristal es la virtud revolucionaria par excellence. Es una ebriedad, un exhibicionismo moral que necesitamos mucho. La discreción en los asuntos de la propia existencia ha pasado de virtud aristocrática a ser cada vez más cuestión de pequeños burgueses arribistas (2007, p. 304).

Y es que Tati no desaprovecha ningún detalle de la nueva arquitectura para construir su poética, pero implacable descripción. La frialdad del acero y la transparencia del cristal, que reconfigura las relaciones espaciales, tiene una respuesta en el ambiente sonoro de los nuevos materiales. Las pisadas resuenan como cinceles que martillan los impolutos suelos lisos industriales diseñando el sonido de la modernidad.

El retrato de ciudad construido por Tati, no se corresponde con el París de los bulevares adoquinados de Haussmann en la que resuenan más las voces que los materiales, representa su ausencia y, por tanto, no da cabida a un tipo de ciudadano como el *flâneur* o el *dandy* baudeleriano que circule y se apropie del espacio público. Monsieur Hulot, lento y desorientado, registra y presenta la vida diaria a través del extrañamiento ante



Figura 7. Vivienda “escaparate”.

Fuente: Fotograma de *Playtime* (Tati, 1967).

lo artificial, subraya así el efecto de la mediación tecnológica recorriendo los espacios del progreso. Su parodia inventa un caminante que ya no solo observa pasivamente, sino que con su torpeza interviene la acción y colorea la fría paleta del filme en un ejercicio de azar más cercano a una deriva. Una sucesión de coincidencias le lleva de un espacio a otro, es así como lo vemos “rebotar” entre los edificios de oficinas, la casa escape-rate de su viejo amigo, la fiesta en el restaurante y la tienda de souvenirs. Su deriva, sin embargo, no le sirve como a los situacionistas para redescubrir París, pues este ha desaparecido bajo la arquitectura moderna. La falta de adecuación de Hulot expresa la consolidación de la Revolución Industrial y sus consecuencias espaciales.

En el extremo opuesto, otros ciudadanos presentados por Tati están lo suficientemente adaptados y establecen con naturalidad “transacciones” con el espacio, es decir, han incorporado la cultura global implícita en la industrialización. Monsieur Hulot personifica pues al “analfabeta” urbano que no reconoce la nueva sintaxis, que no consume el espacio y que equivoca la lectura por desconocer los actuales códigos del lenguaje. Es el pintoresco personaje desorientado entre los espacios de Tativille, un *flâneur* extraviado, un pez fuera del agua.

MODERNIDAD CRÍTICA

Pero volviendo al “fuera de campo”, es justo matizar el implacable embate de Tati y anotar que, al tiempo que se formularan profundos cuestionamientos al funcionalismo y a la abstracción más ortodoxa en la arquitectura, Sigfried Giedion, secretario general de los CIAM, defensor y divulgador del Movimiento Moderno veía mucho más allá de los procesos de estilización en que este cayó. Su anhelo era “anclar estas arquitecturas en la tradición de la arquitectura occidental, de dotarlas de base histórica, de, en definitiva, legalizarlas como producto cultural” (Rovira, 1997, p. 16). No en vano había mostrado un interés en la arquitectura de Finlandia y Brasil, a la vez que una desconfianza en el Estilo Internacional proponiendo un “nuevo regionalismo” (“The state of contemporary architecture: The regional approach” fue publicado por Giedion en la revista *Architectural Record* en 1954) que adquiere importancia en zonas tropicales y subtropicales, donde puede ayudar a resolver la falta de viviendas dignas: “estas sin embargo habrán de responder a los hábitos íntimos de sus moradores, sin ser una simple copia de las casas de vecindad europeas o norteamericanas, que jamás podrían hacer justicia a las condiciones cósmicas o terrestres de aquellas regiones” (Giedion, 1957, p. 102). El historiador, tal cual escribió en 1952, también se había preocupado por el perturbador crecimiento de las ciudades y proponía “reanudar el contacto de hombre a hombre. La disolución de los vínculos humanos y la estructura de la gran ciudad de hoy son fenómenos que mutuamente se condicionan” (Giedion, 1957, p. 80).

Las intuiciones de Giedion modulaban una utopía moderna que, en lo arquitectónico, tuvo en Latinoamérica su mejor versión. La reformulación de aquella modernidad estilística demostró que sí se podía ser “moderno” sin utilizar la imagen internacional y dejando ver los muros de ladrillo e incluso, haciendo referencia a la cultura local, pero no una referencia retórica sino esencial, tal es el caso del uso del patio como elemento de la cultura arquitectónica tradicional.

Por tanto, las críticas ejercidas por Tati no eran un tema ajeno para quienes dieron forma a la ciudad y la arquitectura moderna. La escena del restaurante en *Playtime* es una metáfora de la ciudad y de su resistencia a ser completamente determinada desde el diseño más positivista. La modernidad “hace catarsis” cuando el recién construido decorado del cielo falso se desploma rompiendo con el orden y la elegancia del diseño, la música se torna más tribal, más “afrolatina”, las corbatas se aflojan, los cuerpos bailan sin recato, las personas se mezclan rompiendo la jerarquía social establecida y el caos de los trozos del decorado conforman una nueva estética que acoge a los más alegres. Lo mismo ha ocurrido en ciudades como Chandigarh, donde por fuera de los *sectors* se urbaniza espontáneamente y surge la India colorida que, con sus bazares y calles de forma orgánica, no respeta la lógica del trazado inicial, como en la ya mencionada vivienda de Hulot en *Mi tío*.

Con todo, es pertinente matizar que, aunque parezca contradictorio, el ideal del Movimiento Moderno no se reducía a la racionalización del espacio y las funciones, había una apuesta política de corte social, y un gran interés por la arquitectura en su sentido más profundo. En *L'Esprit Nouveau*, Le Corbusier declaraba:

La tarea de la arquitectura consiste en establecer relaciones emotivas mediante el empleo de primeras materias. La arquitectura va más allá de las necesidades utilitarias. La arquitectura es un hecho plástico [...]. La pasión convierte la piedra inerte en algo emocionante (1999, p. 180).

Paradójicamente, nada de esto se riñe con las expectativas de Tati, aunque los resultados del proyecto moderno fueran otros.

THE END

Pasados 50 años, *Playtime* se nos presenta como un rico documento que permite expandir y enriquecer el ejercicio analítico. La crítica encarnada en la película muestra el papel del cine como herramienta de pensamiento y su rol fundamental en la identificación de las nuevas lógicas que subyacen en la sociedad y el espacio moderno.

Si Vertov (1929) acogía con beneplácito y optimismo las transformaciones socioespaciales propiciadas por la industrialización, Tati se interesó por interrogar las condiciones materiales y humanas que dicha

modernidad, con su vértigo y pérdida de individualismo, tiene en los habitantes de la ciudad. Como se ha expuesto, una de las indagaciones más interesantes de su cine tiene como objeto el habitar. En *Playtime*, su ejercicio dialéctico opera como un debate socrático mediante la revisión juiciosa de los espacios ideales que había producido la modernidad a los que yuxtapone un individuo común que los interpela sin decir una palabra. Con su extrañamiento ante la nueva espacialidad, que cambia los códigos de lo público y lo privado, Hulot resalta la importancia de la dimensión fenomenológica entendida como un retorno a la subjetividad. Esta reacción contra el positivismo defiende el carácter irreducible del ser humano en pro de unos valores estéticos basados en la libertad. En términos de diseño, esto significa subrayar la dificultad de adecuación entre funciones y usos, entre designio y deseo.

El Estilo Internacional mediatizó el paisaje en tanto lo vació de matices identitarios recurriendo a una imagen abstracta y comunicativamente directa que puede ser leída en cualquier lugar. En la película aparecen carteles turísticos promocionando diferentes ciudades del mundo bajo el mismo referente visual: el edificio de oficinas de acero y vidrio. En los anuncios se ven iguales Hawái, México o Estocolmo.

Uno de los planteamientos centrales que el relato de Tati ofrece sobre la planeación urbana es la relativización del grado de determinación que el diseño tiene sobre todo el tejido social. En la medida en que la ciudad se modifica y desarrolla nuevos ritmos, se van también configurando nuevas formas de habitarla, de relacionarse dentro de su espacio, de darle sentido o resistirle a ella, como en la caótica escena del restaurante.

Playtime, como documento cinematográfico permite, según afirma Tripodi (2010), observar las transformaciones de la ciudad ligadas a la omnipresencia de lo móvil en la era de la información. Por tanto, una mirada contemporánea al personaje de Hulot y la emergencia de formas espaciales que se van posicionando, evidencia que estos procesos dejan una brecha en la que algunos ciudadanos quedan por fuera de las nuevas lógicas socioespaciales. En la actualidad sucede un fenómeno similar con el ciberespacio y sus diversos flujos y redes sociales de las que muchos están excluidos. Son “analfabetas” del nuevo espacio. En ese sentido, el film muestra el inicio de un proceso de ruptura iniciado por el Estilo Internacional y llevado al límite por la actual sociedad de la información. Castells apunta que la llegada de las espacialidades digitales está minimizando la relación entre arquitectura y sociedad:

Puesto que la manifestación espacial de los intereses dominantes se efectúa por todo el mundo y en todas las culturas, el desarraigo de la experiencia, la historia y la cultura específica como trasfondo del significado está llevando a la generalización de una arquitectura ahistórica y acultural (2005, p. 453).

Playtime nos pone frente a la contradictoria relación entre el sistema de objetos y acciones que compone el espacio urbano. El carácter dinámico de esta relación deriva en transformaciones esenciales de las que surgen nuevos sistemas de objetos y acciones, por tanto, las rugosidades que menciona Santos (formas espaciales del pasado que con inercia histórica aparecen en el presente), hacen que el debate propuesto por *Playtime* siga siendo vigente, más aún cuando la ciudad actual se resiste a ser planeada de manera estática y exige entender sus tendencias, flujos y procesos para poder potenciarlos o inhibirlos. Es más organismo que máquina.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ábalos, I. (2000). *La buena vida. Visita guiada a las casas de la modernidad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Andrew, D. (1984). *Film in the aura of art*. Nueva Jersey: Princeton University Press.
- Alifragkis, S. & Penz, F. (2009). Power of “Reconstruction”: Dziga Vertov's Cinematic Socialist city of the future. *Scroope*, 19, 144-153.
- AlSayyad, N. (2007). *Cinematic urbanism: a history of the modern from reel to reel*. Nueva York, Londres. Routledge.
- Barber, S. (2006). *Ciudades proyectadas. Cine y espacio urbano*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Benjamin, W. (2007). *Obras II, 1*. Madrid: Abada Editores.
- Cairns, G. (2007). *El arquitecto detrás de la cámara: La visión espacial del cine*. Madrid: Abada Editores.
- Cairns, G. (2009). The alien occupation of space in *Playtime*: Parallels between Jacques Tati, Henri Lefebvre and the Situationists. En T. Meade, L. Diaz, & I. Creed (Eds.), *Proceedings of the conference occupation: Negotiations with constructed space* (pp. 1-10). Brighton: University of Brighton.
- Castells, M. (2005). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red. Vol. 1*. México D.F.: Siglo XXI.
- Certau de, M. (2000). *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. México D.F.: Universidad Iberoamericana, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, A. C.
- Chaplin, Ch. (Productor) y Chaplin, Ch. (Director). (1936) *Tiempos modernos* [Película]. Estados Unidos: Charles Chaplin Productions.
- Clifford, F. (Productor) y Clair, R. (Director). (1931). *Viva la libertad* [Película]. Francia: Film sonores Tobis.
- Debord, G. (2009). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pretextos.
- Didi-Huberman, G. (2010). *Atlas ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?* Madrid: Tf editores/Museo Reina Sofía. Recuperado de http://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/exposiciones/folleto/2010021-fol_es-002-Atlas.pdf
- Frampton, K. (1993). *Historia crítica de la arquitectura moderna*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Freund, K. (Productor) y Ruttmann, W. (Director). (1927) *Berlín sinfonía de una gran ciudad* [Película]. República de Weimar.
- Giedion, S. (1954). The state of contemporary architecture: The regional approach. *Architectural Record*, 115, 132-137.
- Giedion, S. (1957). *Arquitectura y comunidad*. Buenos Aires: Nueva visión.

- Gropius, W. & Moholy-Nagy, L. (1925). *Internationale architecture*. München: Albert Lange.
- Harvey, D. (1998). *La condición de la posmodernidad*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Le Corbusier. (1999). "Estética del ingeniero, arquitectura". En P. Hereu, J.M. Montaner y J. Oliveras (Comp.), *Textos de arquitectura en la Modernidad* (pp. 178-182). Madrid: Editorial Nerea.
- Llorca, J. (2017). *Cartografías cinematográficas de Cali (1971-1995): modernidad y espacio en el cine de Carlos Mayolo y Luis Ospina* (Tesis doctoral). Universidad Politécnica de Cataluña, España. Recuperada de <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/112207>
- Maurice, B. (Productor) y Tati, J. (Director). (1967). *Playtime* [Película]. Francia: Jolly Film.
- Mumford, E. (2000). *The CIAM discourse on urbanism, 1928-1969*. Cambridge: MIT Press.
- Navarro, L. (Coord.) (1999). *Internacional Situacionista. Textos íntegros en castellano de la revista Internationale Situationniste (1958-1968). Vol. 1: La realización del arte. Internationale Situationniste # 1-6 más Informe sobre la construcción de situaciones*. Madrid: Literatura Gris.
- Portoghesi, P. (1981). *Después de la arquitectura moderna*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Robbers, L. (2012). *Modern architecture in the age of cinema: Mies Van Der Rohe and the moving image* (Tesis doctoral). Princeton University, Nueva Jersey, Estados Unidos.
- Rovira, J. M. (1997). Sigfried Giedion: Pensar históricamente. En S. Giedion (Ed.), *Escritos escogidos* (pp. 9-43). Valencia: Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia.
- Santos, M. (1990). *Por una geografía nueva*. Madrid: Espasa-Calpe. S.A.
- Sheeler, Ch. & Strand, P. (Director). (1921). *Manhatta* [Película]. Estados Unidos.
- Shiel, M. (2001). "Cinema and the city in history and theory". En M. Shiel y T. Fitzmaurice (Ed.), *Cinema and the city: Film and urban societies in a global context. Studies in urban social change* (pp. 1-18). Oxford: Blackwell Publisher Ltd.
- Tati, J. (s.f.). Entrevistas en radio y televisión recogidas por Les films de mon oncle. Recuperado de http://www.tativille.com/uk/index.php?page=starter&anim=pt_playtime&width=800&height=600&titre=tativille:%20Playtime
- Tati, J. (Productor) y Tati, J. (Director). (1958). *Mi tío* [Película]. Francia: Gaumont Film Company.
- Téllez, G. (1983). Arquitectura actual. En M. Salvat (Ed.), *Historia del arte colombiano. Tomo 12* (pp. 1632-1664). Barcelona: Salvat Editores.
- Tripodi, L. (2010). Cinematic urbanism. En R. Hutchinson (Ed.), *Encyclopedia of urban studies* (pp. 139-143). Los Angeles: Sage.
- Van Doesburg, T. (1999). Hacia una arquitectura plástica. En P. Hereu, J.M. Montaner y J. Oliveras (Comp.), *Textos de arquitectura en la Modernidad* (pp. 223-225). Madrid: Nerea.
- Vertov, Z. (Director). (1929). *El hombre de la cámara* [Película]. URSS: All-Ukrainian Photo Cinema Administration (VUFKU).
- Vigo, J. (Productor) y Vigo, J. (Director). (1930). *A propósito de Niza* [Película]. Francia.
- Villalobos, D. y Pérez, S. (2014). Condiciones cinematográficas en la percepción del espacio arquitectónico: De *El hombre de la cámara* de Dziga Vertov (1929) al espacio cinematográfico de Le Corbusier (1930). En A. Costa y R. Capucho (Coords.), *Avanca Cinema 2014* (pp. 123-130). Avanca: Ediciones Cine-Clube de Avanca.

NOTAS

- 1 Recibido: 4 de noviembre de 2017. Aceptado: 27 de abril de 2018
- 2 Profesor e investigador de la Universidad Icesi de Cali en los Departamentos de Diseño, Arte y Humanidades. Contacto: jllorca1@yahoo.com
- 3 La tesis derivó en una cartografía digital web que comienza a recoger la ciudad cinemática a través de los fragmentos de las películas que han registrado a Cali (Colombia). Cartografías cinematográficas de Cali está disponible en <http://www.museolatertulia.com/cartografiascinematograficasdecali/>