



**Universidade da Beira Interior**  
DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA CIVIL E ARQUITECTURA

**Arquitectura e Cinema**  
**Jacques Tati e Le Corbusier, diálogos sobre o modernismo**

Andreia Sofia Oliveira Garcia

Covilhã  
2008

Dissertação submetida para a obtenção do grau de Mestre pela Universidade da Beira Interior, sob orientação e co-orientação, respectivamente de:

**Prof. Doutor Frederico Nuno Vicente Lopes**

Prof. Auxiliar do Departamento de Comunicação e Artes da Universidade da Beira Interior (área científica Ciências da Comunicação);

**Prof. Doutor José Justino de Matos Barros Gomes**

Prof. Associado do Departamento de Engenharia Civil e Arquitectura da Universidade da Beira Interior (área científica Arquitectura);

Ao meu avô e aos meus pais

## Índice Geral

<b>Agradecimentos</b> .....	<b>ii</b>
<b>Resumo</b> .....	<b>iii</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>iv</b>
<b>Índice de Texto</b> .....	<b>v</b>
<b>Índice de Ilustrações</b> .....	<b>vii</b>
<b>1. Introdução</b> .....	<b>1</b>
<b>2. Metodologia</b> .....	<b>6</b>
<b>3. Conceitos</b> .....	<b>9</b>
<b>4. Arquitectura e Cinema</b> .....	<b>12</b>
<b>5. Percepção do Espaço</b> .....	<b>24</b>
<b>6. Na construção espacial de Jacques Tati</b> .....	<b>32</b>
<b>7. A modernidade de Le Corbusier</b> .....	<b>51</b>
<b>8. Conclusões</b> .....	<b>61</b>
<b>9. Considerações finais</b> .....	<b>64</b>
<b>Bibliografia</b> .....	<b>65</b>
<b>Anexos</b> .....	<b>66</b>

## Agradecimentos

A elaboração desta dissertação, embora sendo um trabalho de foro individual, contou com contributos valiosos que não podem deixar de ser realçados. Por essa razão, quero expressar os meus sinceros agradecimentos:

Em primeiro lugar, de uma forma especial, ao Prof. Doutor Frederico Lopes, orientador desta dissertação, pela disponibilidade revelada ao longo destes meses, pelo incentivo à concretização célere deste trabalho e à confiança depositada em mim na “construção de um mundo melhor”.

Em segundo lugar, ao Prof. Doutor José Barros Gomes, professor, amigo e co-orientador, pelo apoio prestado, mas mais do que isso, pela confiança que tem vindo a depositar no meu trabalho ao longo dos últimos anos.

Gostaria ainda de agradecer ao meu amigo Prof. Arq. Neves Dias, pela amizade que me acompanhou ao longo das várias etapas académicas, assim como ao Prof. Arq. Frederico Cerro pela ajuda bibliográfica e constante preocupação na forma como decorreu o desenvolvimento deste trabalho.

São também dignos de uma nota de apreço, todos os amigos e colegas de mestrado integrado que me acompanharam e comigo realizaram trabalhos nos últimos anos, em especial a Cristina Perdigão.

Gostaria também de agradecer aos meus pais pela paciência, estímulo e pelo apoio que demonstraram ao longo deste difícil e intenso período de trabalho; pela grande amizade com que me ouviram, e pela sensatez com que sempre me ajudaram.

Por último (mas os últimos são sempre os primeiros), deixo um agradecimento e um carinho especiais ao meu avô, porque, mesmo ausente, estará para sempre presente; porque os meus olhos reflectem o seu olhar; porque a minha letra é o ressuscitar da sua caligrafia; porque o meu empenho para fazer sempre mais e melhor é a mais preciosa herança que me deixou.

## Resumo

### **Arquitectura e Cinema, Jacques Tati e Le Corbusier, diálogos sobre o modernismo**

“Como todos sabem, os clichés têm uma saúde de ferro. Para muitos, a arquitectura veicula os valores da terra, as raízes, o bom senso, a estabilidade e a perenidade. O cinema, por seu lado, pertence ao mundo do imaginário, encarna o inconsciente, suscita emoções e simboliza o efémero.”

RAMIREZ, António, “Cinema e Arquitectura”

Para nós arquitectos o cinema poderá ser um terreno de provas naturais onde é possível estudar enfoques alternativos da nossa disciplina.

Do mesmo modo, os cineastas têm trabalhado a percepção de questões espaciais, desenvolvendo em alguns casos conceitos tão complexos como os que encontramos na obra de muitos arquitectos. Sem dúvida que estamos perante um meio em que a imagem em movimento e o espaço físico estão a um passo de distância do ecrã, que actua como mediador entre o espaço representado e o habitado pelo espectador.

Daí que, neste trabalho, analisamos a arquitectura e o cinema porque ambos têm como preocupação a organização do espaço.

Os filmes de Jacques Tati, que constam como estudo de caso procuram explorar, precisamente, as questões espaciais e através delas, estudar as relações entre o cinema e a arquitectura. Outras poderiam ser as escolhas, certamente. Porém, os filmes seleccionados são representativos porque neles ficam bem patentes formas de ver a arquitectura que o cinema propõe.

Para abordar o ponto de vista do lado da arquitectura escolhemos Le Corbusier, pai exímio da architecta moderna e que pisou também algum terreno na cinematografia.

Palavras-chave: Ambiguidade, Arquitectura, Cinema, Cor, Escala, Jacques Tati, Le Corbusier, Luz, Organização do Espaço, Som, Sombra.

## Abstract

### **Architecture and Cinema, Jacques Tati and Le Corbusier, talking about modernity**

“Everybody knows that, clichés have an iron health. For a many people, architecture induces the land values, roots, common-sense, stability and perpetuity. On the contrary side, cinema, belongs to the imaginary world, typifying the unconscious side, excites emotions and symbolizes the ephemeral.”

RAMIREZ, António, “Cinema e Arquitectura”

For us, architects, the cinema could be a land of natural tests, where it’s possible to study alternative approaches to our discipline.

In a similar way, the cinema directors have worked the perception of space questions, developing in some cases such complex concepts, like the ones we find in the work of many architects.

No doubt we are in facing of one way the means where moving images and the real space are at one step from the screen, wish acts as an interface between the action and the spectator.

Therefore in this work we analyze the architecture and the cinema because both concern the organization of the space.

The movies of Jacques Tati that we use as a case study, try to explore precisely, the special relations between the cinema and the architecture. Other choices could have been considered, however, the most important are not the movies, but the different ways architecture is presented in by the cinema.

For the architecture point of view, we chose Le Corbusier, the father of modern architecture who also walks throw the cinematography land.

**Keywords:** Ambiguity Space, Architecture, Cinema, Colour, Jacques Tati, Light, Le Corbusier, Scale, Sound, Shadow, Space Organization.

## Índice de Texto

<b>Agradecimentos</b> .....	<b>ii</b>
<b>Resumo</b> .....	<b>iii</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>iv</b>
<b>Índice de Texto</b> .....	<b>v</b>
<b>Índice de Ilustrações</b> .....	<b>vii</b>
<b>1. Introdução</b> .....	<b>1</b>
1.1 Enquadramento .....	1
1.2 Motivações.....	2
1.3 Objecto de estudo.....	3
1.4 Hipóteses.....	3
1.5 Objectivos .....	3
1.6 Organização da dissertação .....	3
1.7 Representação esquemática .....	5
<b>2. Metodologia</b> .....	<b>6</b>
<b>3. Conceitos</b> .....	<b>9</b>
<b>4. Arquitectura e Cinema</b> .....	<b>12</b>
<b>5. Percepção do Espaço</b> .....	<b>24</b>
<b>6. Na construção espacial de Jacques Tati</b> .....	<b>32</b>
<b>7. A modernidade de Le Corbusier</b> .....	<b>51</b>
<b>8. Conclusões</b> .....	<b>61</b>
<b>9. Considerações finais</b> .....	<b>64</b>
<b>Bibliografia</b> .....	<b>65</b>
<b>Anexos</b> .....	<b>66</b>
Anexo 1 – Análise do filme <i>Play Time</i> .....	67

Anexo 2 – Análise do filme <i>Mon Oncle</i> .....	80
Anexo 3 – Análise do filme <i>As Férias do Sr. Hulot</i> .....	99

## Índice de Ilustrações

Figura 1 – Representação esquemática .....	5
Figura 2 – Fluxograma da Metodologia .....	6
Figura 3 – Um operário no aeroporto.....	38
Figura 4 – Cena interior: jogo de transparências. ....	38
Figura 5 – O porteiro avisa Hulot, que espere sentado.....	39
Figura 6 – Hulot dentro da sala de espera.....	39
Figura 7 – Arquitectura racionalista .....	39
Figura 8 – O anfitrião passa por detrás de uma tela e vai para a esquerda. ....	40
Figura 9 – Hulot entra no plano e passa para lá das portas do pátio.....	40
Figura 10 – O anfitrião sai e vai deixando Hulot na estrada. ....	40
Figura 11 – Plataforma de embarque. ....	42
Figura 12 – Chegada de Hulot ao hotel. ....	43
Figura 13 – Vista do quarto de Hulot. ....	43
Figura 14 – O barco de Hulot parte-se.....	44
Figura 15 – Casa dos Arpel. ....	47
Figura 16 – Casa de Hulot. ....	47
Figura 17 – A visita da vizinha e as consequências do jardim exageradamente geométrico. ....	48
Figura 18 – A estranheza de Hulot à modernidade da cozinha dos Arpel. ....	48
Figura 19 – Janelas como posto de observação, em formato de dois olhos, que servem para espreitar a vizinhança. ....	49
Figura 20 – A cidade de Le Corbusier. Poissy, Paris 1928-1931.....	53

Figura 21 – A cidade de Jacques Tati. Conhecida pelo nome de “Tativille” no filme <i>Play Time</i> . .....	54
Figura 22 e 23 – O corredor de <i>Play Time</i> . O corredor de <i>La Tourette</i> . .....	56
Figura 24 e 25 – Filme de Tati <i>Mon Oncle</i> e Centro de Le Corbusier em Zurique. ....	57
Figura 26 e 27 – Jardim do filme de Tati <i>Mon Oncle</i> e Jardim da <i>Villa Savoye</i> . .	58
Figura 28 – A casa do anfitrião em <i>Play Time</i> . .....	59
Figura 29 – <i>Pavillion Suisse</i> . .....	60

## 1. Introdução

### 1.1 Enquadramento

“O arquitecto, como o cineasta, preocupa-se com a fabricação de imagens?”

- Não. Bem sei que outros responderão que sim. O arquitecto não fabrica imagens, fabrica edifícios e penso que a actual deriva em direcção a edifícios- imagem é uma regressão completa da arquitectura.”

CHEMETOV, Paul (arquitecto)

ENTREVISTA À CINÉMACTION, Nº75 (1995)

“...os grandes autores de cinema podem, não só ser confrontados com pintores, arquitectos, ou músicos, mas ainda com pensadores. Eles pensam com imagens-movimento e imagens-tempo, em vez de conceitos.”

DELEUZE, Gilles

IMAGEM-MOVIMENTO, Cinema 1

A aparição do cinema implicou uma revolução que modificou a nossa visão. A partir daí, o cérebro começa a ter de filtrar uma multiplicidade de estímulos fugazes que se apresentam ao olho em combinações anteriormente desconhecidas. Desenvolveu-se uma nova linguagem formal e o mundo começou a representar-se como fenómeno de movimento constante.

Em consequência, o espectador teve de processar este fenómeno e o vocabulário iconográfico que trazia consigo.

Teve implicações em diferentes níveis, no caso concreto da arquitectura provocou um verdadeiro repensar da mesma e marcou as teorias vanguardistas da época.

O vigor desse novo vocabulário, com formas, técnicas e afectos desconhecidos até à data, foi sendo a base para a afirmação de conceitos e percepções espaciais anteriormente inconcebíveis.

Neste ponto, o arquitecto, provavelmente um espectador mais sensível, toma contacto com uma nova noção de convivência. Ele próprio passa a transportar-

se para espaços representados. Passa a conceber um espaço arquitectónico, que inventaria situações e planos, começando a redescobrir a importância da escolha na organização do espaço.

A influência do cinema na concepção da arquitectura apresenta-se como um veículo para a representação visual, cujas técnicas passaram a ser igualmente subordinadas aos interesses narrativos e estéticos.

Os ensaios de Tati, que abordarei, analisam a relação entre a Arquitectura e o Cinema, uma visão pré-narrativa originária, uma visão como que de um arquitecto por detrás de uma câmara.

## 1.2 Motivações

O meu primeiro contacto com os filmes de Jacques Tati aconteceu numa aula de Desenho do primeiro ano do curso de Arquitectura. Desde então, a curiosidade e a admiração por este cineasta francês tem crescido, assim como a consequente surpresa da importância da relação de duas áreas que nunca imaginei serem tão complementares, como a arquitectura e o cinema.

Através do recurso à comédia para caracterizar os vícios da sociedade moderna, encarnado na personagem que criou e com a qual se confunde – o Sr. Hulot –, Tati foi uma revelação que me impeliu a confrontar-me com algumas das mais importantes questões civilizacionais que se colocaram ao mundo no período pós-guerra. No cinema de Tati pude perceber um olhar atento e de simpatia pela condição do ser humano, sistemático na denúncia de um falso modernismo que não facilita a vida, criando-nos mais problemas do que aqueles que se promete resolverem. Agradou-me, particularmente, a forma induzida como Tati passa esta mensagem, precisamente porque não é explícita, nem imposta, mas sim envolta numa história delirante, que apela à inteligência e cumplicidade do espectador.

### 1.3 Objecto de estudo

O objecto deste estudo é a relação entre a Arquitectura e o Cinema, focalizada na questão do espaço, usando linhas de pensamento de Jacques Tati e de Le Corbusier para a construção de diálogos sobre o Modernismo.

### 1.4 Hipóteses

Qual é a natureza da relação entre a Arquitectura e o Cinema em termos de espaço?

A concepção e a organização do espaço são um traço de união ou um factor distintivo nesta relação?

Será possível uma complementaridade ou uma intertextualidade entre duas áreas autónomas?

Qual é a concepção da Arquitectura (que está) presente no cinema de Tati?

Será possível verificar a influência da/na cinematografia no acto de projectar do mestre do modernismo arquitectónico, Le Corbusier?

### 1.5 Objectivos

- explorar espaços fílmicos e arquitectónicos;
- procurar relações (entre o cinema e a arquitectura) e situações de interesse que enriqueçam o processo criativo;
- contribuir para uma sensibilização espacial no acto de projectar;
- demonstrar como podem os arquitectos, através do cinema racionalizar aspectos num projecto;
- provar com o pensamento do pai da arquitectura moderna o sucesso do recurso aos contributos da cinematografia.

### 1.6 Organização da dissertação

Esta dissertação encontra-se organizada em 10 capítulos e anexos.

No Capítulo 1 (Introdução), enquadra-se o tema proposto, explicam-se as motivações que levaram à origem deste estudo, definem-se os principais objectivos e apresenta-se a estrutura da dissertação.

No Capítulo 2 (Conceitos), definem-se os conceitos necessários para o desenvolvimento do estudo e o enquadramento da dimensão espacial.

O Capítulo 3 (Metodologia), em primeiro lugar apresenta-se a síntese de todos os passos que irão ser dados ao longo da análise, identificam-se os elementos bibliográficos e cinematográficos, e aborda-se o estado da arte. Em suma, este capítulo aponta e define a matéria em análise.

No Capítulo 4 (Arquitectura e Cinema), analisam-se a relação da arquitectura e do cinema, os diferentes tipos de espaços, assim como a influência da arquitectura no cinema e vice-versa.

No Capítulo 5 (Percepção do Espaço), explicam-se os tipos de espaços criados pela cinematografia, e os seus reflexos na Arquitectura.

No Capítulo 6 (Construção espacial de Jacques Tati), analisam-se as hipóteses aplicadas aos filmes de Tati e a forma crítica como o cineasta aborda os espaços arquitectónicos.

No Capítulo 7 (A modernidade de Le Corbusier), procura-se estabelecer um diálogo entre as posições de Jacques Tati e a arquitectura de Le Corbusier.

No Capítulo 8 (Conclusões), obtêm-se os resultados, gera-se discussão sobre os resultados e são apresentadas várias respostas, inclusive às perguntas formuladas no capítulo 1.4 Hipóteses.

Por fim, o Capítulo 9 (Considerações finais) apresenta algumas recomendações na possibilidade de utilização desta análise noutros territórios e a possibilidade de dar continuidade a esta linha de investigação.

No final são apresentados anexos que fornecerão informações mais detalhadas sobre os dados e conceitos abordados em todo o corpo da dissertação.

## 1.7 Representação esquemática

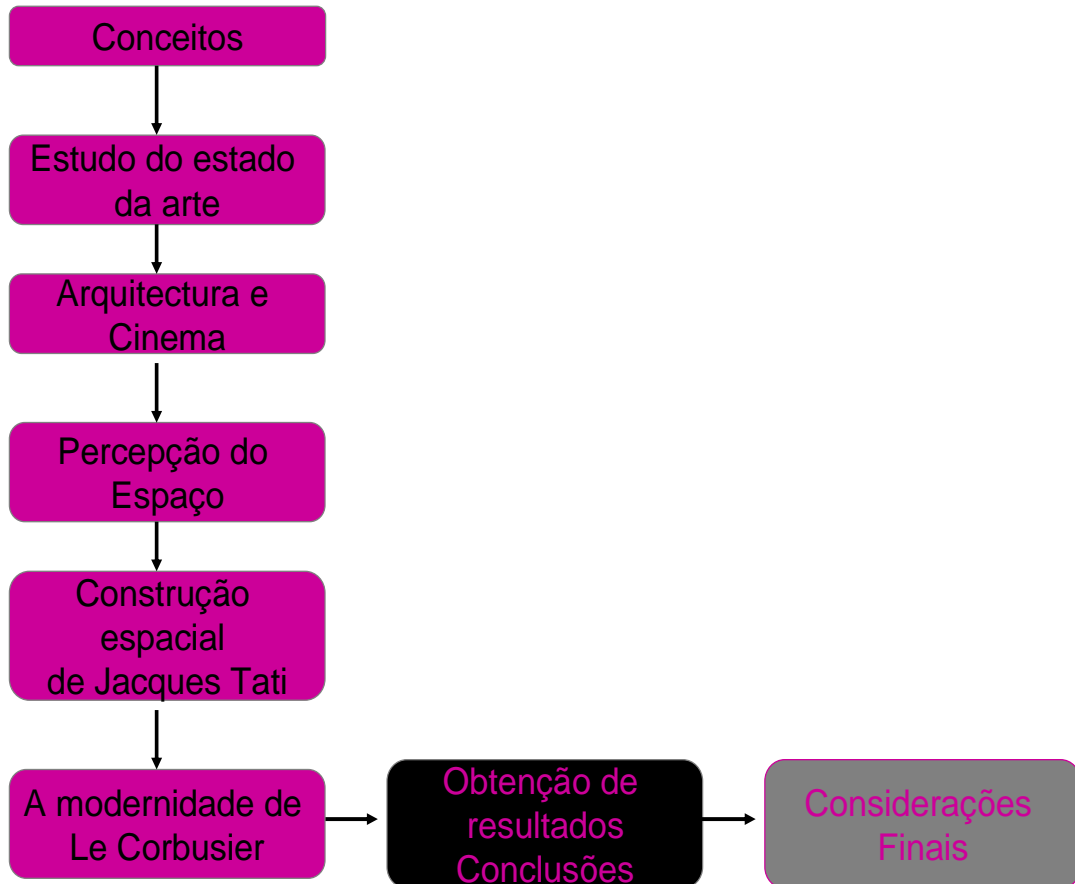


Figura 1 – Representação esquemática

## 2. Metodologia

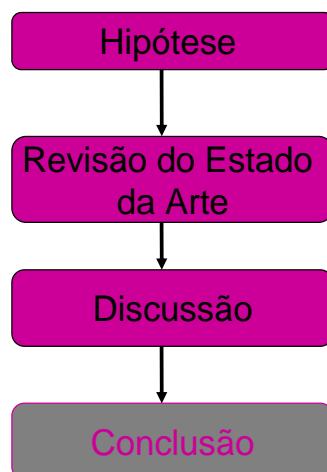


Figura 2 – Fluxograma da Metodologia

Vamos tentar efectuar a análise da relação entre a Arquitectura e o Cinema e como é que nesta relação é tratado o espaço e ainda como é que estas duas áreas se cruzam ou se influenciam entre si.

Para tal recorreremos à análise da trilogia dos filmes de Jacques Tati (*Play Time*, *As férias do Sr. Hulot e Mon Oncle*), porque abordam aspectos que se prendem com a arquitectura e onde se questiona a dimensão humana dos seus projectos. Com o objectivo de conhecer o que havia já sido feito nesta área, recorreremos à recolha de informação, estudo do estado da arte. Aqui, foi-nos sugerida pelo orientador alguma bibliografia e também por ele a sensibilização para a importância do rigor terminológico no vocabulário cinematográfico.

A visita à Cinemateca Portuguesa foi determinante pois foi tomado o contacto com alguns livros de grande presença e influência nesta dissertação como é o caso de “O Cinema e a Arquitectura” e de “La Arquitectura. En el cine Hollywood, La edad de oro” de Juan Antonio Ramírez,

Pelo professor Arquitecto Frederico Cerro foram sugeridos de Stephen Barber. (2002) “*Ciudades proyectadas*” e de Graham Cairns, “El arquitecto detrás de la cámara”.

Ao mesmo tempo apoiamo-nos no escritor Francês Éric Rohmer e no seu livro de 2000, “L’organisation de l’espace dans le Faust de Murnau” da Petit bibliothèque des Cahiers du Cinema.

Muito importantes foram também as trocas de *e-mails* com alguns amantes do cinema e da arquitectura como com Arquitecto Luís Filipe Tavares Ribeiro, ou o Blogue do Advogado Hugo Ramos Alves.

Ao longo do tempo de pesquisa foi feita a visualização, mais do que uma vez, dos filmes da trilogia de Jacques Tati. Executou-se para todos eles uma análise exaustiva, contendo sinopses, análises das cenas e as conclusões de cada um e que estão disponíveis em anexo.

Quase por fim, na Discussão, compilando os resultados passamos ao confronto de ideias. Após serem abordadas as questões da construção espacial de Jacques Tati e porque se trata de uma arquitectura moderna, abordamos também um dos grandes génios da arquitectura deste tempo, Le Corbusier, com o objectivo de estabelecer um diálogo de relação comparativa do moderno aos olhos de um cineasta e de um arquitecto.

Partindo da questão central da dimensão humana da arquitectura, confrontando a tradição e a identidade do cinema versus o modernismo e a alienação da arquitectura, recorrendo a Tati e a Le Corbusier, demonstramos o progresso do modernismo aos olhos de um arquitecto face aos riscos temidos por um cineasta visionário que prefere a liberdade à violência, não contrariando a mudança mas optando pela estabilidade.

Finalmente e depois de obtermos os devidos resultados e conclusões, assinalamos as devidas considerações finais, como resposta às hipóteses inicialmente estabelecidas.

### 3. Conceitos

Sem dúvida que o cinema é a primeira arte que soube assegurar o domínio do espaço com tanta plenitude. “Jamais antes do cinema”, escreveu Jean Epstein, “a nossa imaginação fora arrastada para um exercício tão acrobático da representação do espaço como aquele a que os filmes nos obrigam.”<sup>3</sup>

Para podermos avançar neste estudo, é conveniente explicar o que se entende por espaço no Cinema.

Se tivermos em atenção o plano, o espaço do campo cinematográfico é comparável ao espaço pictórico. O cineasta “pinta” com a luz e a sombra, a cores ou a preto e branco, na superfície bidimensional do ecrã, como o pintor faz numa tela. Se tivermos como referência a cena, então o espaço cénico é um espaço homogéneo que obriga a que haja coerência entre todos os planos que constituem essa cena. Este aspecto é fundamental pois a percepção deste espaço é fundamental para a memorização e reconstrução mental por parte do espectador. A cena obedece sempre a uma unidade de tempo e de espaço. Finalmente, tendo em atenção a sequência e outras formas mais complexas de montagem, o espaço define-se de uma forma mais abstracta e a ele nos referimos como o espaço fílmico.

Há várias teorias acerca do espaço fílmico, sendo que aquela que se afigura mais útil para o nosso estudo é a que conjuga considerações perceptivas e psicológicas.<sup>4</sup> Todo e qualquer espectador estabelece uma relação com o cinema que lhe é dado ver. Trata-se de uma relação imaginada que o seu próprio corpo de espectador estabelece com um corpo figurado no cinema. Relação que é fonte de prazer para o espectador como: orientação e

---

<sup>3</sup> EPSTEIN, Jean, “Le Cinéma du Diable”, P.103

<sup>4</sup> No estudo das imagens de um objecto filme devemos procurar ir sempre para além da carga de informação imediatamente visível, da matéria concreta, daquilo que efectivamente está nessas imagens e em campo, a fim de se tentar perceber o que fica em fora de campo, a matéria ausente mas perfeitamente presente em termos mentais. Ou seja, há que ter em conta o espaço fílmico.

descoberta; experiência visceral; empatia e identificação com o personagem; estrutura narrativa; crítica reflexiva e apreciação.

Tendo como pressuposto aquele esquema básico e fundamental para a definição do espaço no Cinema, Eric Rohmer, um dos importantes cineastas franceses que estiveram na origem da *Nouvelle Vague*, movimento fulcral na história do cinema, na tese de doutoramento que redigiu em 1972, dedicada ao estudo da organização do espaço no filme *Fausto*, de Friederich Murnau, adianta três noções diferentes de espaço, mas complementares entre si. A saber:

a) O espaço pictórico que é aquele em que a imagem cinematográfica projectada na superfície do ecrã, por mais fugidia ou móvel que ela seja, é percebida e apreciada como a representação mais ou menos fiel, mais ou menos bela de determinada parcela do mundo exterior;

b) O espaço arquitectónico, em que as parcelas do mundo exterior, naturais ou fabricadas, providas de uma existência objectiva, nos são representadas com mais ou menos fidelidade no ecrã, podendo esta maneira de dar a ver as coisas ser também ela própria o objecto de um juízo estético. É com esta realidade que o cineasta se confronta no momento da rodagem, podendo restituí-la ou atraí-la;

c) O espaço fílmico que é um espaço virtual reconstituído na mente do espectador com a ajuda de fragmentos que o filme lhe forneceu. De facto, não é a partir do espaço filmado que o espectador tem a ilusão mas sim desse espaço virtual.

Estes três espaços correspondem a três modos de o espectador perceber a matéria fílmica. Resultam igualmente de três processos, geralmente distintos, do pensamento do cineasta e de três etapas do seu trabalho, utilizando técnicas diferentes em cada uma delas. A fotografia, no espaço pictórico, a decoração, no espaço arquitectónico e a *mise en scène* propriamente dita e a montagem, no espaço fílmico. Para cada uma destas três operações, recorre a colaboradores especializados perfeitamente sensibilizados de modo a que a obra constitua um todo coerente. Escusado será dizer que falta esta unidade à maior parte dos filmes e que, por exemplo, as ambições da fotografia traem o espírito que

presidiu à construção dos décors sempre que não acompanham o impulso da *mise en scène*.<sup>5</sup>

Posto isto, importa dizer que, admitindo como indispensável a complementaridade dos três espaços definidos para alcançar a unidade do filme, no entanto, no nosso estudo, por razões óbvias, prestámos particular atenção ao espaço arquitectónico, tal como é definido por Eric Rohmer, e na análise que fizemos dos filmes de Tati, não esquecendo as noções de sequência e de cena, prestámos especial atenção aos planos,<sup>6</sup> tendo destacado os fotogramas que considerámos mais representativos de cada um dos planos seleccionados.

---

<sup>5</sup> Por *mise en scène* entende-se tudo aquilo que só pertence ao cinema, escapando a qualquer outra referência artística. Ou seja, é a essência da própria arte do cinema e está associada à ideia de autor, bem como à ideia do cinema como uma arte de corpos figurados no seu «verdadeiro» meio, uma arte paradoxal que põe em evidência a beleza do mundo real, ou ainda a ideia de cinema como arte de captação de momentos de graça e de verdade, através dos comportamentos e dos gestos reproduzidos «tal qual», graças à virtude de veracidade da câmara de filmar.

<sup>6</sup> O termo plano é aqui utilizado para referir uma unidade física que corresponde aos fotogramas que aparecem na montagem e correspondem a cada momento da filmagem ou tomada de vistas (*take*), desde que se começa a filmar até ao corte. Na montagem, normalmente, não surgem todos os fotogramas de cada *take* (basta dizer que os primeiros fotogramas mostram a *claquette*), mas cada plano corresponde apenas a um *take*.

## 4. Arquitectura e Cinema

Neste capítulo são abordadas variadas visões da relação do Cinema com a Arquitectura, seguindo uma certa ordem cronológica, percebendo assim, as mudanças de pensamento sobre ambas as artes e a forma como igualmente se foram influenciando e criando espaços de importância nos seus processos criativos.

Já não sou do tempo das matinés do fim das tardes de domingo, onde o realizador era um desconhecido e o que realmente importava eram as histórias e dentro destas os espaços, ambientes, as cidades, as paisagens, que impressionavam os sentidos fazendo o meu avô sonhar fechado naquela sala escura que contrastava com a realidade que o esperava fora daqueles edifícios especialmente construídos para essa função.

Também não sou do tempo dos meus pais, onde as sessões nos cineclubes marcavam uma era do Cinema dos sentidos, agora também ao nível do intelecto onde a referência do autor já tinha importância.

Sou de um tempo fértil em filmes, de uma era da pipoca, da recriação do prazer sensorial em ir ao Cinema. De uma geração onde este sempre associou o espaço de representação a um tempo representado, assumindo um papel precursor entre o meu olhar (espectador) e o da câmara (espectáculo). Sempre lhe atribuí a notável presença no alimentar dos meus sonhos assim como regando os reflexos do meu mais ínfimo imaginário. Por vezes é possível transformar-me numa sombra em forma de silhueta projectada num fundo de luz, ignorando a matéria do meu corpo e dando espaço à criação de um universo novo, onde o tempo do quotidiano é anulado e habitado por novas personagens. E por isto mesmo, não posso afirmar que o Cinema é, principalmente, uma arte do espaço, porque apesar das aparências realistas e figurativas da imagem fílmica, quando tomamos contacto com o filme, à partida, não é o espaço que se nos impõe com mais força, mas sim o tempo.

É um facto, porém, que entre a Arquitectura e Cinema se estabeleceu e se desenvolve um salutar diálogo, em que ambas as partes se baseiam na criação ou na manipulação de espaços.

A Arquitectura trata da criação de um espaço concretamente físico para o exercício de uma determinada actividade. Por seu lado, o Cinema apresenta, ou recria à sua maneira, espaços arquitectónicos já existentes, podendo ainda criar espaços e/ou atmosferas virtuais no contexto de uma narrativa, mais ou menos ficcionada. Relativamente a infinitudes estéticas, é inegável que “O Cinema tem uma influência marcante na Arquitectura moderna, do mesmo modo que a arquitectura moderna traz o seu lado artístico para o Cinema.”<sup>7</sup>

Na formação como Arquitecta penso que é relevante ter em conta que os filmes poderão dar expressão e potenciar os mais ousados sonhos dos arquitectos, e isso é uma vantagem inegável. Por outro, são muito variadas as relações do Cinema possibilita desenvolver uma nova Arquitectura, interpretada como pura concepção de espaços, libertos das condicionantes físicas (construtivas) e dos materiais do mundo real.

São variadas as relações do Cinema com a Arquitectura e podem ser observadas de diferentes formas.

Num contexto cinematográfico, o Cinema lida com a Arquitectura:

- Reconstruído cenários e a recriando a Arquitectura dos espaços das filmagens;
- Utilizando espaços mais como cenários da história;
- Fazendo uso da Arquitectura ou da cidade como sujeito da própria história.

De particular interesse chamamos a atenção para aquelas formas em que a arquitectura é propositadamente construída para um filme, ou ainda quando o espaço é real e não alterado e nos é apresentado de uma forma transfigurada, propondo novos níveis de leitura para os quais, anteriormente não estávamos preparados.

A Arquitectura no Cinema tem de actuar de forma a ser efectiva contribuindo para as emoções do filme. De tal modo que é possível afirmar que a Arquitectura alcançou também o estatuto de personagem principal ou protagonista em filmes marcantes na história do Cinema.

A Arquitectura no/do Cinema funciona também noutros registos como: experimental de ideias inovadoras; desenvolvimento contemporâneo e como

---

<sup>7</sup> VIDLER, Anthony, “The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary”, in Dietrich Neumann, Munique Ed, Film Architecture. From Metropolis to Blade Runner, 1996, p.14

antecipação de formas construídas da arquitectura e da cidade. Em todos eles, o Cinema contribui para o debate da arquitectura contemporânea.

O período de Weimar foi um dos mais frutuosos nas discussões entre o Cinema e a Arquitectura. Relações profundamente exploradas e de que são paradigma os filmes expressionistas.

Pela primeira vez nestes contextos são abordados os conceitos da experiência do espaço como princípio fundamental da Arquitectura e que, mais tarde, vem a ser o conceito básico do movimento moderno.

“Se o espaço é característica essencial da Arquitectura, só existiam verdadeiramente duas formas de ter a experiência desse espaço: ou através da sua experiência directa ou através da sua experiência através do Cinema, e apenas uma forma de o representar: através do filme.”<sup>8</sup>

No caso prático analisado, é possível contar-se a história da arquitectura através da representação no cinema, do desencanto com os resultados do movimento moderno dos anos 50 e 60 no *Mon Oncle*, ou mais acidentalmente em *Play Time*.

Pudemos concluir das análises aos filmes que o Cinema dá leituras próprias e propostas inovadoras de espaços, que podem, realmente, constituir um material de reflexão para nós arquitectos. Por outro lado, os espaços do Cinema baseiam-se na Arquitectura e constituem uma reflexão para o desenvolvimento da linguagem arquitectónica contemporânea.

É também muito importante referir a importância da componente da relação com a cidade quando se fala do diálogo do Cinema com a Arquitectura. Muitas vezes são experiências convergentes, com o mesmo ponto de fuga. Ou seja, a experiência ao vermos um filme é equiparada à experiência de passearmos pelas ruas. A sensação de perspectivas, de surpresas contempladas ao virar de uma esquina, de maravilhas inesperadas, de novas visões, são motivações em ambos os percursos.

E no fundo é notável que na história, a relação do Cinema e da cidade, estão intimamente ligadas.

---

<sup>8</sup> RODRIGUES, António, “Cinema e Arquitectura”, Lisboa, Cinemateca Portuguesa, Outubro de 1999, p.33

O desenvolvimento da metrópole neste século, ou a nossa compreensão de cidade, tem sido moldada pelas formas cinematográficas e, no fundo, o Cinema deve parte da sua natureza ao desenvolvimento desta.

O Cinema veio, por assim dizer, como um veículo que deu nova expressão às visões negativas da cidade, abrindo verdadeiramente a possibilidade de representar o pecaminoso mundo dos sonhos, das ilusões, das possibilidades oferecidas por esta.

O conflito entre cidade e campo (êxodo rural) foi também abordado por alguns cineastas, muitas vezes como temática central. A cidade era vista como local de pecado, de tentação, contrapondo com a tranquilidade e felicidade da vida no campo. Por isso se diz que a cidade é vista como um lugar de adultério, vícios, noite e sedução. O cinema traduz assim alguns dos traumas da vida na cidade, assim como os seus possíveis escapes, oferece realidades que são estranhas à nossa vivência, através de visões alternativas.

O diálogo do Cinema com a cidade industrial também foi mais uma das abordagens estabelecidas no início desta forma expressão cinematográfica.<sup>9</sup>

O cineasta Fritz Lang tinha como principal preocupação a cidade como Arquitectura em todo o imaginário cinematográfico, muito mais do que qualquer conteúdo socio-económico.

As tendências mais futuristas do seu filme *Metropolis* são perfeitamente ilustrativas. Tinha chegado à Europa a visão de uma cidade americana e *Metropolis*, passados cinquenta anos, ainda é uma reflexão sobre o nosso presente e os nossos receios actuais. Não descartando também todas as questões e problemas, de poluição, receios, exploração, crescimento populacional, manipulações genéticas, etc.

---

<sup>9</sup> LANG, Fritz, *Metropolis*, estreado em 1927. “Este filme dá-nos a sua visão pessimista da cidade e da sociedade industrial, retratada como um tecnocracia desprovida de alma. METROPOLIS expressa os receios contemporâneos que a cidade industrial inspirava, já antes articulados na ideologia anti-urbana de Oswald Spengler, questionando-se sobre os malefícios e as virtudes da tecnologia, os problemas da pobreza urbana e das classes oprimidas. METROPOLIS baseia-se numa visão do mundo organizado hierarquicamente, segundo uma estratificação vertical da sociedade.”, António Rodrigues, “Cinema e Arquitectura”, Cinemateca Portuguesa, Lisboa, Outubro de 1999, p.33

As leituras sobre a cidade contemporânea foram muito pessimistas segundo o olhar de vários cineastas. Mais negativa ainda terá sido, posteriormente, a maneira como foram representadas as cidades pós industriais.

Outro aspecto que deve ser abordado na relação entre Cinema e Arquitectura é a linguagem que ambos utilizam e que, no fundo, se refere a um tipo de linguagem visual. A racionalidade e a imaginação poética é a linguagem sintética a que ambos recorrem para construir as suas obras. A tentativa da procura incessante sobre uma explicação lógica para tudo, como forma de nos entendermos e relacionarmos socialmente, está patente no Cinema e na Arquitectura. A dimensão poética explora as potencialidades imaginativas de criadores e espectadores.

Muitas são as figuras de estilo na concepção destas obras, entre metáforas e analogias.<sup>10</sup>

O universo arquitectónico da cinematografia assenta precisamente nos princípios da composição da arquitectura contemporânea, que assimila os elementos arquitectónicos de diferentes origens e pertencentes igualmente a diferentes mundos culturais. No fascínio pelas ruas da cidade é possível encontrar a convergência de interesses de ambas as áreas para uma procura profunda de uma racionalidade à imaginação poetizada.<sup>11</sup>

Quer o cineasta, quer o arquitecto tentam utilizar conceitos e imagens simples para a construção das suas obras.

O Cinema transporta-nos ainda para um mundo de espaços e emoções do foro imaginário, ajudando-nos a vê-lo de uma forma mais rica, focalizando-nos no que realmente importa e dando atenção a todos os detalhes, por mais banais que sejam.

---

<sup>10</sup> Eisenstein, “ a arquitectura corporiza os próprios processos de montagem. As técnicas da colagem e da montagem implicam um processo de fragmentação e reconstrução. Na arquitectura, a colagem consiste na transferência de linguagens ou de referências de um contexto para outro, e a montagem a integração destes numa nova criação”...”Processos idênticos ocorrem e são utilizados na montagem fílmica.” RODRIGUES, António, “Cinema e Arquitectura”, Cinemateca Portuguesa, Lisboa, Outubro de 1999, p.33

<sup>11</sup> O que Hannah Arendt chama “o dom de pensar poeticamente.”

É aqui que entra o surrealismo, nesta fundição do físico com o mental, e onde o próprio Cinema do realismo tem premiado a nossa visão do mundo.<sup>12</sup> De igual forma Freud alimentou as teorias dos surrealistas, levando-os a encontrar respostas para as interpretações dos sonhos, numa tentativa de reconciliação com o estado real.<sup>13</sup> O sonho não era só o transformador do real como a base do conhecimento poético onde, nesta imaginação e através do significado da interpretação dos símbolos, das imagens, do deslocamento do tempo e do espaço, se procurava atingir uma realidade na qual os significados eram ocultos. A cidade era ela mesma, como um objecto surreal, transformada no tema central do Cinema, onde todos aqueles já referidos acontecimentos, figuras de estilo, etc. eram o ponto de encontro entre este mesmo sonho e a realidade.

O séc. XX foi marcado pela concepção de um espaço clássico e de uma cultura movida pelos progressos científicos, que rapidamente tiveram as suas repercussões nas artes plásticas e simultaneamente no Cinema.

Foi uma era marcada pelas diferentes perspectivas de um cubismo onde a panóplia de pontos de vista foi sugerida pelo Cinema, através de diferentes técnicas como os avanços na mobilidade das câmaras, a sucessão temporal, as montagens e a sobreposição, que só recentemente a Arquitectura mostrou ser capaz de conseguir. Esta ideia de espaço, ainda na base do pensamento moderno, da geometria euclidiana<sup>14</sup>, tinha correspondência com uma

---

<sup>12</sup> Para Louis Aragon, o objectivo do surrealismo era “empurrar as fronteiras da realidade lógica e revelar as possibilidades infinitas que existem no domínio do nosso mundo concreto”, atingindo algo mais profundo do que a lógica racional, isto significava “a descoberta da face do infinito nas formas concretas do mundo”, Anna Balakian, po.cit., p.125 e 25, citando Aragon.

<sup>13</sup> Surrealismo significa a infinita expansão da realidade, recusando a dicotomia entre o real e o imaginário. RODRIGUES, António, “Cinema e Arquitectura”, Cinemateca Portuguesa, Lisboa, Outubro de 1999, p.37

<sup>14</sup> Geometria euclidiana é a geometria sobre planos ou em três dimensões baseados nos postulados de Euclides de Alexandria. O texto de Os Elementos foi a primeira discussão sistemática sobre a geometria e o primeiro texto a falar sobre teoria dos números. Foi também um dos livros mais influentes na historia, tanto pelo seu método quanto pelo seu conteúdo matemático. O método consiste em assumir um pequeno conjunto de axiomas intuitivos, e então provar varias outras proposições (teoremas) a partir desses axiomas. Muitos dos resultados de Euclides já haviam sido afirmados por matemáticos gregos anteriores, porem ele foi o primeiro a

Arquitectura dominada pelo intelecto, racional e materialista onde o crescimento da força económica assim como os aspectos da vida social ganhavam força e conduziam à desumanização das cidades deste século. Desde o início que o Cinema se preocupa com estas questões, no entanto, elas são agora abordadas como expressão do futuro.

São as transformações científicas e este entendimento pelo novo mundo que nos proporcionam, de uma forma inevitavelmente forçada, uma visão da realidade que nos conduz a reorganizar o pensamento, onde o imaginário é um dos principais condimentos para esta nova concepção.

A Arquitectura vai então para além dos ícones anteriormente estabelecidos, da síntese da razão e da imaginação, da analogia e da lógica. Ela interage com diferentes modos de pensar, como forma de atingir um conhecimento poético da realidade, rejeitando a concepção de um mundo eminentemente racional e adoptando a reavaliação da tradição, não sendo reducionista. Como disse Bachelard, “o recinto poético onde os sonhos substituem pensamentos e poemas esconde teoremas”<sup>15</sup>.

Nesta época presenciamos uma passagem do moderno para o pós-moderno, onde a temporalidade dá lugar à espacialidade. Segundo Foucault, “a época actual será talvez fundamentalmente a época do espaço. Nós estamos na época da simultaneidade: nós estamos na época da justaposição, a época do perto e do longe, do lado-a-lado, do disperso”<sup>16</sup>.

A transição na concepção do espaço que está na base da arquitectura contemporânea prendeu-se então com uma nova adaptação a uma arquitectura da comunicação, a que corresponde a entrada numa era da civilização a que se pode chamar de imagem.

Anteriormente o Cinema e a Arquitectura eram duas áreas distintas, com formas diferentes de construir os seus espaços ou mesmo de os simular. Hoje em dia,

---

demonstrar como essas proposições poderiam ser reunidas juntas em um abrangente sistema dedutivo. Wikipédia, enciclopédia livre, “Geometria Euclidiana”

<sup>15</sup> BACHELARD, Gaston, “On Poetic Imagination and Reverie”, Nova Iorque, 1971, p.4

<sup>16</sup> EASTHOPE, Antony, “Cinécities in the Sixties”, in David B. Clarke, ed., The Cinematic City, Londres, 1977, p. 129, citando Foucault

com o desenvolvimento tecnológico digital, o Cinema e a Arquitectura estão mais próximos um do outro. A Arquitectura passou a recorrer a meios electrónicos e de multimédia que aproximam a concepção do Cinema da concepção da Arquitectura. Os conhecidíssimos programas do desenho assistido por computador, simuladores tridimensionais e o espaço virtual, são igualmente recursos do Cinema, utilizados então pelos cineastas e agora pelos arquitectos, levando ao caminho crescente do domínio de uma linguagem comum.

Já referimos a questão do espaço de representação e do tempo representado. O Cinema constitui o adubo para os nossos sonhos, marcando presença pela exploração do nosso imaginário, em que a noção de espaço é anulada, recriando um factor temporal do nosso quotidiano.

Esta arte ilusionista, em que o espectador é transferido para o palco, onde as imagens narram através dos sentidos novas propostas de um discurso muitas vezes plástico, recria uma nova realidade em todas as dimensões.

Para a produção de sentido, o Cinema, mobiliza todas as regras, independentemente da origem, mas, para além disso o Cinema tem regras próprias especificamente cinematográficas, que não ficam a dever nada a qualquer das outras artes.

Por um lado é-nos sugerida uma participação na tela, por outro essa participação torna-se total, nomeadamente quando nos sentimos no papel do personagem para além do fim da projecção. E é aqui que encontramos o poder do Cinema. Ele consegue ir para além da tela, e ao mesmo tempo mostrar-nos que nada mais acontece do que aquilo que nela aparece, acabando por nos persuadir num sentido de gozo cinematográfico.

Isto quer dizer que o que realmente importa no Cinema é a abertura da nossa emoção às construções imaginárias propostas pelo espectáculo, onde muitas vezes também acontece sermos usados por ele, como que fossemos novos personagens. A isto podemos chamar cumplicidade.

A Arquitectura é arte que utiliza modos de formalização, não só na definição do espaço, como na do tempo, mais próximos do Cinema. A arquitectura cria lugares, cenários da nossa vida quotidiana e proporciona vivências. Deste modo

todos os nossos movimentos condicionam a concepção do espaço arquitectónico no seu contexto urbano onde o homem à medida das suas necessidades vai desfrutando da presença desse mesmo ambiente criado.

A Arquitectura, tal como o Cinema, cria espaços que vão para além do funcional, onde o imaginário convida a determinados tipos de permanência, despertando várias sensações, espaços de festa, espaços que comovem, espaços de meditação, espaços que inibem. Assim sendo, pode-se afirmar que “a diferença entre o Cinema e a Arquitectura reside fundamentalmente no facto de, em termos representacionais, o suporte das imagens ser, no primeiro caso, bidimensional, sugerindo a tridimensionalidade e apoiando-se sobretudo na manipulação do tempo e, no segundo, tridimensional, sugerindo e apoiando-se sobretudo na manipulação do espaço.”<sup>17</sup>

Assim como no Cinema, a Arquitectura pode também criar um espaço mental, que acaba por funcionar como cenário, através da capacidade de reconstruir formas sugeridas por estruturas plásticas com determinados efeitos.

Os registos primórdios do Cinema retratam aspectos da vida urbana, locais e acontecimentos, reconstruindo experiências da vida citadina representando a cidade e juntando-lhe uma narrativa descritiva. Com isto, na maioria das vezes, pretendia-se reconstituir o real que o utente do espaço urbano conhecia, substituindo esse olhar pelo olhar da câmara.

Se por um lado há arquitectos cineastas, por outro já começam a ser muitos os praticantes da cinematografia com formação básica arquitectónica.<sup>18</sup> Não são também raros os casos onde o Cinema recorre às potencialidades da arquitectura e do urbanismo. Muitas vezes utiliza uma sucessão de dados visuais, presentes em quadros cenograficamente estruturados e que serão reconstruídos pelo espectador, como projectista de arquitectura e de acordo com o que lhe for pertinente na continuação do preenchimento do discurso das imagens mostradas.

---

<sup>17</sup> RODRIGUES, António, “Cinema e Arquitectura”, Cinemateca Portuguesa, Lisboa, Outubro de 1999, p.47

<sup>18</sup> O realizador do filme matriz da chamada comédia à portuguesa, A Canção de Lisboa era um arquitecto – Cotinelli Telmo.

É aqui que o Cinema como arte do espaço se distingue da Arquitectura. Enquanto o primeiro constrói cenários reconhecidos como reais, o segundo constrói cenários reais que devem ser entendidos como tal. No entanto muitas das vezes a Arquitectura serve-se da ambiguidade da percepção do espaço do Cinema para obter efeitos ilusionistas e por sua vez o Cinema exhibe imagens reais como pano de fundo à sua acção.

Ou seja, os objectos exibidos pela Arquitectura constituem-se através de materializações, espaços em massa, vazios, superfícies. Toda a restante componente da imaginação irá emprestar vida e emoção à construção formal. Nasce a alma do edifício. O edifício assim tido como personagem pode protagonizar um papel atribuído numa construção mais do que dramática.

Muitas vezes, salas, casas, ruas, cidades transformam-se em atmosferas onde o metafórico dá lugar ao fantasmagórico denunciando acontecimentos. Surgem como cúmplices das construções arquitectónicas dando forma ao Cinema que tem a capacidade de transformar objectos inanimados, em personagens principais de acção.

É então recíproca a relação entre o Cinema e a Arquitectura. O primeiro evoca o segundo muitas vezes de uma forma utópica, imaginada, que não é no entanto estranha aos nossos sonhos, apresentando-se como perspectiva do futuro.

O Cinema é portanto um campo de experiência virtual de diversas fontes de imaginação arquitectónica ou urbanística.

Através das imagens que os cineastas usam para criar atmosferas ou promover diálogos entre determinados ambientes, algumas arquitecturas ganham um protagonismo que de outro modo seria mais difícil.

O facto de terem sido escolhidas para determinado “papel” confere-lhes certamente um lugar de prestígio e uma facilidade de aceitação como realização formal.

Desde o início da história que se pode afirmar que o Cinema constitui um veículo para divulgação da Arquitectura, certamente um meio inigualavelmente eficaz.

De igual forma pode-se afirmar que o Cinema foi buscar à Arquitectura algumas expressões onde é possível converter o espaço em figura, tornando-o habitável e definindo modos de representação cenográfica carregados de sentido. É desta

forma que o Cinema explora uma nova “semântica arquitectónica” que resulta na possibilidade de criar espaços reais que o movimento temporiza.

Mais uma vez se conclui que o Cinema e a Arquitectura deram o nó no que respeita à partilha do espaço e do tempo.

Um aqui e um agora, partilhado reciprocamente que faz com que nós, como meros espectadores, nos deixemos envolver pelos mundos significativos que ambos nos propõem.

Na Arquitectura o espaço surge organizado segundo uma certa hierarquia que vai definir padrões de organização disponíveis quanto ao passado ou ao presente.

No Cinema o espaço é aceite como lugar de representações da realidade espaço-temporal que nos transporta para um possível palco de acções de seres humanos ou não e nos faz crer numa outra possibilidade que é a virtual.

A arquitectura e o cinema através das suas representações e que evocam o nosso espaço e o nosso tempo, condicionam as nossas relações quer com o desconhecido quer com o conhecido, ajudando à construção do imaginário. É no fundo uma representação de experiências vivenciadas e que são proporcionadas pela relação do real com o imaginário. A arquitectura ganha assim uma nova dimensão tornando-se num mito do ecrã. Tornando-se ela própria.

Antonio Ramírez referiu as seis características da arquitectura no cinema de Hollywood, que são:

- 1) a arquitectura cinematográfica é fragmentada, pelo que normalmente só se constrói o necessário para a filmagem;
- 2) altera os tamanhos e as proporções relativamente às edificações reais, nomeadamente para lhe dar uma grandeza desmesurada;
- 3) os edifícios apresentam curiosas deformações curiosas, nunca utilizáveis na construção prática, mas que nas filmagens produzem efeitos expressivos;
- 4) apresenta simplicidade, elimina os elementos que dificultam uma leitura rápida assim como o acessório e realça os elementos com significado;
- 5) é elástica e móvel permitindo a sua reutilização;
- 6) é de construção rápida embora possa ficar mais cara do que a edificação real.

Tati, por seu lado, construiu edifícios no seu todo e não fragmentados, como é exemplo das casas dos personagens principais de *Mon Oncle*, nem sempre alterou as dimensões reais e utilizou as restantes características acima referidas.

Porque a questão do espaço físico-temporal tem a importância que já se percebeu nesta relação entre Cinema e Arquitectura, será de seguida abordada individualmente e de uma forma mais objectiva, seguindo uma certa ordem cronológica para que se perceba mais facilmente o paralelismo no que respeita à inovação do pensamento sócio-cultural ao longo dos tempos.

## 5. Percepção do Espaço

Como foi dito no capítulo anterior, o Cinema tem sido um terreno de provas naturais para os arquitectos que estudam enfoques alternativos da sua disciplina. Do mesmo modo os directores de Cinema terão trabalhado a percepção de questões espaciais, desenvolvendo em alguns casos conceitos tão complexos como os que encontramos na obra de muitos arquitectos. Sem dúvida que se trata de um meio em que a imagem em movimento e o espaço físico estão a um passo de distância do ecrã, como já foi referido.

Não há obviamente nenhum filme onde não haja a presença de Arquitectura, algum tipo de espaço construído. Quanto à relação abstracta do Cinema com a Arquitectura pode dizer-se que projecta utopias construindo a partir do nada, mundos ideais. E como já foi dito, há algo que os separa. A Arquitectura é espaço, e por sua vez o Cinema é para além do espaço o tempo. Ambos modelam aquilo que têm em comum, no entanto esse espaço na Arquitectura é real, tem um papel activo e no Cinema é tido de forma mais ou menos passiva, por um espectador imóvel.

Atendendo às possíveis alternativas de mudanças de ângulos, à variedade de sequências e experiências, o Cinema demonstra-se como o meio ideal para percorrer a Arquitectura, visto que atribui perfeita ilusão à representação do espaço arquitectural.

Como é que então se estabelece a relação entre cinema e arquitectura?

Partindo da definição de Arquitectura e tendo em conta que muitos cineastas puristas são autênticos arquitectos da imagem, cujas construções são abstractas, efémeras e feitas a partir de luz e sombras, passamos para uma noção de Arquitectura no Cinema onde falamos na gestão do espaço em estúdio, onde pensamos numa Arquitectura cujos prédios só tem duas componentes: fachadas e interiores. Consequentemente surgem duas outras noções, os cenários muito construídos e a cidade como protagonista na peça, como espaço.

As influências entre o Cinema e a Arquitectura são recíprocas, ambos se olham.

Como já referimos, no séc. XX, o Cinema foi mesmo o grande divulgador da Arquitectura. “Uma disciplina absolutamente eclética, inconsequente, vulgarizada e muitas vezes vulgar, que tudo transforma em mitologias exclusivamente suas, contempla e apropria-se de uma outra disciplina, milenar, estrita, destinada à duração, tão eterna quanto possível. Mas a arquitectura sonha em ser cinema e o cinema sonha em ser arquitectura, a pedra quer ser a luz e a luz, pedra”.<sup>1</sup>

Um outro fenómeno que aconteceu no século referido foi o fenómeno urbano. As cidades são vistas para além das imagens que se assemelham a bilhetes-postais, são anunciadas de uma forma sublime aos olhos de quem as sabe ver.<sup>2</sup> Foi a partir deste momento que na cinematografia se começou a pensar em cenários mais arquitecturais. Ao começar a edificar espaços, o Cinema virou-se para um tempo da Antiguidade e não para o actual.

E é aqui que o Cinema corta o cordão umbilical que tinha relativamente ao teatro e aos seus cenários pintados, tentando caminhar em direcção a um espaço tridimensional. Citando um testemunho de Lucien Aguetand, construtor de cenários para Cinema entre os anos 20 e os 60, “É bom não esquecer que os decoradores de cinema vinham do teatro e levaram muito tempo a perder os velhos hábitos”. Na Europa a palavra “estúdio” demorou muito a ser aceite, dizia-se “teatro”, talvez porque os cenários que no Cinema se tratavam de uma arte estrutural, no teatro eram somente uma arte decorativa.

Construíam-se novos cinemas, palácios do Cinema, palcos de grandiosos espectáculos, onde o cenário era a vedeta.

---

<sup>1</sup> RODRIGUES, António, “Cinema e Arquitectura”, Cinemateca Portuguesa, Lisboa, Outubro de 1999, p.54

<sup>2</sup> “Este interesse manifesto dos Lumière pela Cidade em toda a sua complexidade explica-se, por um lado, pela fé positivista que tinham no progresso e no desenvolvimento da sociedade ocidental e, por outro, pela própria especificidade do cinematógrafo”...”das 1424 «vistas» propostas pelo catalogo da empresa Lumière, mais de três quartos estão inscritas na paisagem urbana, da Europa à Ásia , passando pela América.” André Gardies: “La Cité Lumière”, em Cinémaction nº 75 (Architecture Décor de Cinema), 1995

Curiosamente o cenário que teve maior impacto nesta altura não foi construído mas sim pintado.<sup>3</sup> Tratava-se de um cenário inevitavelmente expressionista que servia de tela de fundo a uma série de peripécias de acontecimentos estranhos. À medida que crescia a importância do cenário, crescia igualmente a do cenógrafo que, pode dizer-se, se tratava de um pequeno arquitecto pois edificava cenários. Obras efémeras que só tinham existência nos ecrãs, mediadas por artifícios de luz-sombra, montagens, alteradas pelas mudanças das presenças dos actores.

Nesta época tinha-se a noção de um falso trabalho de cenógrafo, onde os directores de departamentos artísticos estavam à frente de inúmeros colaboradores, bastante especializados e ainda que tivessem uma formação de cenógrafos, limitavam-se a ser administradores que assinavam cenários que raras vezes eram feitos por eles.

É depois desta fase que os arquitectos chegam ao Cinema, muitas vezes como realizadores que tinham estudado arquitectura (o caso de Fritz Lang), mas também como sonhadores que dos edifícios passassem aos artifícios.

Consta que muitos foram os que construíram os cenários com as próprias mãos. Tratava-se de supervisão ao detalhe considerando cada filme um caso específico. Deste modo o cenógrafo europeu ficou conhecido como aquele que punha a mão na massa.

A noção de moderno surge no pós-segunda guerra do séc. XX. À excepção dos E.U.A. que sempre fizeram as próprias tendências, a vanguarda desta cinematografia teve várias ramificações (Paris, Berlim, Moscovo).

E é aqui que a arquitectura moderna, através de linhas geométricas e claras, chega ao Cinema.

As diferenças entre o cinema europeu e o cinema americano estavam essencialmente no espaço construído, no espaço do cenário.

Diferença que se acentuou mais tarde com as grandes realizações alemãs.

---

<sup>3</sup> Este filme é *Das Kabinett des Dr. Caligari*, que Bernard Eisenschitz considera “um filme pouco visto, escondido sob sua própria obra prima” António Rodrigues, “Cinema e Arquitectura”, Cinemateca Portuguesa, Lisboa, Outubro de 1999, p.56

Por toda esta diversidade é que se pode afirmar que o Cinema funcionou como uma montra de tendências tanto da decoração, como da Arquitectura, publicitando-as e dando-as a conhecer ao público, antes de ser possível o contacto directo com elas.

Como já foi dito a arquitectura moderna é essencialmente de grandes planos, de superfícies rectas, linhas uniformes.

Tendo em conta que a Arquitectura de cenário de um filme é feita em função da luz, da câmara e do espectáculo, o casamento entre a arquitectura moderna e o cinema nem sempre foi feliz. Por mais que sejam agradáveis à vista podem ser ridículos do ponto de vista da arquitectura.

O cinema europeu distinguiu épocas, mas o cinema americano foi incapaz de o fazer assim como de distinguir culturas. No cinema americano ninguém se preocupava com o realismo histórico, apenas com o naturalismo dos cenários. Mordechai Gorelik observou que “qualquer tentativa de introduzir a realidade nos cenários de Cinema encontrava uma forte resistência por parte das grandes companhias. (...) No domínio da cenografia, como em outros, Hollywood está abarrotado de talento, mas a política geral é embelezar o cenário assim como tudo o resto. Por conseguinte, os estúdios não escolhem os responsáveis dos serviços “artísticos” entre os cenógrafos e desenhistas mais talentosos. Pelo contrário, os escolhidos são geralmente os que tem um passado de arquitectura «harmoniosa» do género Prémio de Roma ou de decoração interior em estilo rococó pastoso”<sup>4</sup>.

Embora a concentração de talentos fosse realmente em enorme escala, cada um deles fazia basicamente o mesmo.

Por outro lado, na Europa a variedade de trabalho era imensa e nenhum deles se instalava numa moda de forma, embora o seu espaço não deixasse de ser eficiente, a sua referência a um espaço real era uma pura convenção.

A Arquitectura é sempre monumental, dos templos, dos palácios, etc. Na Idade Média os filmes que tinham traços no cinema do Renascimento, além da

---

<sup>4</sup> GORELIK, Mordechai, “ The Hollywood Art Machine”, em *Hollywood Quarterly*, volume II, nº 2, Janeiro de 1982.

catedral, mostravam basicamente duas áreas arquitectónicas, o local onde vivia a corte ou Palácio e o castelo fortificado.

Nos filmes ingleses havia um fascínio pelo gótico dos filmes de terror. Em Hollywood o fascínio pelo exótico, o mundo árabe e o extremo Oriente. Nos filmes situados no Oriente a abundância era de linhas curvas, banhos a vapor, jardins fechados e de salas pesadas de ornamentos. Já em França a preocupação era a noção de autenticidade.

Como este passado foi tratado com mais à vontade por Hollywood, produziram-se filmes que por serem situados em mundos futuros estimulavam o sonho e o delírio da razão. Criaram-se cidades maciças e verticais, organizadas por sectores; cidades racionais, aliás hiper racionais, que correspondiam ao sonho da construção das cidades utopicamente ideais cometidas pelo arquitecto em qualquer que seja ou venha a ser a sua era, onde a arquitectura e o urbanismo determinam a organização social.

Evoluída a relação do Cinema com o cenário, a Arquitectura do Cinema e a arquitectura real podiam unir-se cada vez mais. Evocando Juan Antonio Ramirez “A presença no écran dos estilos históricos contribui para mantê-los vivos, mas a simplificação de formas exigidas pelo cinema estimulou uma «abstracção» decorativa que se aproximava da vanguarda. O resultado desta contradição foi (...) uma variante modernizada da tradição ou uma eclectização do estilo internacional. Podemos perguntar-nos se a arquitectura pós-moderna trouxe muitas outras inovações...”<sup>5</sup> Jamil Dakhli diz ainda, relativamente ao período clássico de Hollywood, que “a prática mais frequente na construção de cenários baseia-se numa verdadeira sacralização da arquitectura. Numa espécie de fetichismo arquitectural, onde são cuidadosamente reunidos signos de modernidade, referências de identidade e influências culturais. Este fenómeno atinge o paroxismo nos diversos filmes épicos em que são sucessivamente expostas grandiosas reconstituições e a sua destruição metódica, numa gigantesca oferenda de sacrifícios. Entre outras cidades orgulhosas, a Atlanta de “Gone with the wind” e a Roma de “Quo vadis?” (Le Roy) são imoladas pelo

---

<sup>5</sup> RAMÍREZ, Juan Antonio: “La Arquitectura en El Cine – Hollywood, la Edad de Oro”, Herman Blume, Madrid, 1986.

fogo. (...) Os estúdios tentam seduzir o público com uma acumulação arquitectónica cuja degradação permite afirmar o seu poder e a sua riqueza, que podem ser medidos pela dimensão do imenso desperdício”<sup>6</sup>.

Desde o nascimento do Cinema que um dos mais belos espectáculos são as montagens. Planos onde se passa muita coisa, muita gente, um desfile de um outro mundo com aparências do Cinema. A cidade é contada como imagem de progresso. E assim o Cinema para além de nascer da cidade nasce também na cidade.

No cinema industrial (anos 80 e 90) a arte do espaço é abolida de uma forma progressiva, e como tal a própria cidade passa igualmente a dissolver-se tornando-se num magma caótico.

No passado cinematográfico as utopias arquitectónicas permaneciam no domínio racional, agora prevalece o caos da guerra civil, filmes dos subúrbios como o caso da realização portuguesa do Zona J.

Os prédios de agora são apresentados em decomposição, as ruas são só para veículos e nunca destinadas a peões, não existe um centro, uma forma, são quase sempre nocturnas, imundas, geografias em formas de labirintos, sem Arquitectura, sem marcos.

Como ponto de partida do estudo espacial próprio do meio cinematográfico propõe-se ainda uma distinção entre dois conceitos em certa maneira relacionados: o espaço físico e o espaço cinematográfico. Define-se o espaço físico como a eleição, desenho e construção de cenários que servem de contexto para a rodagem de cenas cinematográficas, o espaço e o objecto construído. Frente a isto, define-se de espaço cinematográfico, o espaço apresentado no ecrã, tal como ele é, a percepção espacial criada pelo director. Deste modo, estas duas definições supõem uma distinção entre o que se filma e a maneira como se filma: o espaço real e a sua percepção mediatizada.

Esta distinção permite aprofundar o estudo de práticas específicas do director de filme. Assim, partindo da construção ou selecção de um cenário físico, define-se como espaço cinematográfico uma percepção construída pelo leque de decisões

---

<sup>6</sup> DAKHLIA, Jamil, “Architecture et Décor dans le Style Hollywoodien”, em CinémAction nº 75, Segundo trimestre de 1995, dossier “Architecture, Décor et Cinéma”.

tomadas na rodagem das várias cenas, tais como as relativas à maneira de filmar, o movimento da câmara em diferentes momentos, o uso de certo tipo de lentes para manipular a perspectiva e decisões físicas como estratégia de luz contra-picada para destacar um protagonista.

Assim se vê nestas construções a possibilidade de três divisões entre diferentes factores construtivos do espaço:

- 1) o desenho, a selecção e organização específica da iluminação e a decoração, definidos como factores estéticos;
- 2) a disposição compositora do conjunto destes apoios e a correspondente organização do movimento dos actores, denominado como factores de composição e coreografia;
- 3) os movimentos da câmara durante a rodagem e a sua posterior construção através da montagem, que se pode definir como a maneira de filmar.

A diferenciação destas três categorias permite uma classificação útil aos diferentes factores que podem ajudar a aprofundar o entendimento entre o Cinema e o espaço.

A variedade de espaços cinematográficos que se podem confeccionar com base nestas características é notável. Por exemplo, se referirmos o cineasta japonês Yasujiro Ozu, a sua construção espacial no uso de uma câmara fixa com abertura de plano desde o solo, tem como consequência a falta do movimento da câmara e, as acções filmadas tendem também a restringir-se a zonas de movimento limitadas. Assim os seus planos individuais adquirem uma notável qualidade estática. Isto remata-se com o emprego de elementos arquitectónicos com sub enquadramentos que conferem a esta característica uma maior claridade pictórica.

Assim, é possível mostrar como a construção do espaço cinematográfico precede de diferentes combinações dos factores: estéticos, compositivos, coreográficos e principalmente fílmicos. A deliberada e particular mistura destes componentes corresponde a diferentes conceitos espaciais que, nestes casos, são de unidade e fluidez por um lado, e ideias pictóricas e fragmentadas por outro.

Na sequência de ter sido explicada a questão da percepção do espaço, estamos prontos, no capítulo seguinte, para usar esta abordagem, que irá servir como base para se iniciar e perceber melhor o estudo de caso da trilogia do cineasta Jacques Tati nos filmes *Play-Time*, *Mon Oncle* e *As férias do Sr. Hulot*.

## 6. Na construção espacial de Jacques Tati

Depois da abordagem sobre a questão da percepção do espaço no capítulo anterior, vamos especificar como é que Tati aborda a questão espacial e quais são as características do espaço arquitectónico presente nos seus três filmes. Esta trilogia começou em 1953 com as *Férias do Sr. Hulot*, continuou em 1958 com *Mon Oncle* e terminou em 1968 com *Play Time*. Este último, foi considerado a obra-mestra de Jacques Tati. O filme mais caro e ambicioso dos três representou a culminação da carreira cinematográfica do director francês e igualmente a sua bancarrota económica. Estreou-se nos ecrãs franceses numa época que foi marcada por pensadores como Jean Paul Sartre, Louis Althusser, Henri Lefebvre, entre outros. A cinematografia estava marcada pela influência de artistas com Guy Debord e pelos cineastas da Nouvelle Vague, François Truffaut e Jean-Luc Godard.

É possível relacionar a obra de Tati com as tendências do cinema francês da época e comparar a chave humorística do seu trabalho com nomes como Buster Keaton, Harold Lloyd e cima de tudo Charles Chaplin.

As analogias de Charlot com o protagonista da trilogia de Tati, o Sr. Hulot, são abundantes, ambos pertencem à tipologia de anti-heróis. Tanto o vagabundo de Chaplin como o senhor Hulot são homens desastrados, estranhos e humildes até ao ponto de passarem por tontos. Ambos estão um pouco fora do lugar no mundo moderno, com as suas cidades racionalistas e um estilo de vida mecanizado e comercial.

Sendo certo de que para um mero espectador, Hulot seja o personagem principal, a ideia de Tati é diferente uma vez que declarou que era sua intenção que a cidade fosse o verdadeiro protagonista de *Play Time*. Tati e o seu cenógrafo habitual, Jacques Lagrange, desenharam e construíram, nos arredores de Paris, uma cidade a uma escala reduzida e a rodagem teve lugar entre 1964 e 1965 e durou vários meses.

Tatville é a verdadeira construção de uma cidade teórica, um empenho ambicioso que ocupou um solar de quinze metros quadrados. Foi concebida como uma imitação e desafio à arquitectura e ao urbanismo do movimento

moderno que dominava a arquitectura. Tatville foi a réplica do que Le Corbusier haveria concebido como a “cidade do futuro”. Esta é um marco no CIAM<sup>1</sup>, que a denominou como cidade funcional, segundo um manifesto na Carta de Atenas.<sup>2</sup> Esta cidade é considerada funcional e como a proposta urbanística mais significativa da época e o que ressalta deste manifesto é o equivalente à divisão da cidade em zonas segundo quatro funções principais: habitar, trabalhar, recrear e circular.

Deste modo Tatville era uma cidade rigidamente organizada, completamente modular e baseada numa clara divisão de funções que muitos arquitectos da época promoviam e elogiavam.

Uma realidade presente em *Play Time* é que os edifícios são sempre os mesmos, idênticos esteticamente, representando zonas e conferindo à cidade cinematográfica uma homogeneidade formal.

A homogeneidade exagerada dos edifícios foi uma clara paródia do movimento moderno e deu lugar a que muitas vezes nem o espectador, nem o protagonista fossem capazes de distinguir um edifício de outro. A mesma uniformidade aplica-se ao desenho interior, que impõe exactamente a mesma estética a hotéis, hospitais, edifícios comerciais e aeroportos, o que converte *Play Time* numa crítica ao movimento moderno.

Nesta arquitectura tudo brilha com a faísca do novo, de tal maneira que resulta numa forma comicamente asséptica. O espectador entra em contacto com todas as pautas estéticas e cómicas que a caracterizam mediante uma série de cenas ambientadas por alguns edifícios institucionais.

Na primeira cena vemos duas freiras caminhando por um dos múltiplos caminhos do cenário. Mas logo a câmara nos presenteia com dois oficiais que atravessam os enormes espaços vazios onde se encontram outros personagens que passeiam sem rumo algum, como se estivessem perdidos em metade de uma arquitectura descomunal. Cruza-se com todos eles um homem de limpezas completamente desconcentrado, numa mota de “polvo” que limpa enquanto os

---

<sup>1</sup> Congrès Internationaux d'Architecture Moderne

<sup>2</sup> J. Giraudoux, Le Corbusier, De Villeneuve, A., A carta de Atenas, CIAM (Congresso Internacional de Arquitectura Moderna), Buenos Aires, Editorial Contémpera, 1957, p.123.

utentes se sentam em cadeiras tão distantes umas das outras que torna quase impossível qualquer comunicação entre eles.

Quando um homem de cadeira de rodas passa pelo espaço vazio, esta arquitectura institucional e clinicamente limpa adquire o carácter de um hospital urbano em cujas gigantescas salas de espera impera um respeitoso silêncio. Este é um elemento central e uma das características mais célebres do filme, os jogos sonoros. Nestes espaços enormes, com superfícies lisas e duras, qualquer som, por mais inocente que seja, ressoa de uma maneira tão exagerada que atrai toda a gente. Como consequência, a “impessoalidade” da arquitectura conduz a uma falta total de intimidade que faz do mero acto de conversar um erro social, um acto incómodo.

Muitos são os truques sonoros de Tati que combinam a organização espacial, como por exemplo o som de uma pisada que anuncia a chegada de uma personagem que no entanto não vemos mas que intuitivamente está perto de se cruzar com o desprevenido Hulot.

De facto, esta técnica é tão habitual na trilogia que se converte num motivo cómico que o espectador entende e interpreta como se fosse cúmplice do cineasta.

O uso do som acontece de várias maneiras nesta primeira cena. Como exemplo o anúncio feito por megafone da chegada de um voo de Atenas, que revela a verdadeira função do edifício. Ao aterrar do avião anunciam-se histórias de um grupo de turistas norte americanas de férias pela Europa que comentam a modernidade da arquitectura, a impressionante limpeza e a comparação com o seu país. O curioso é que os comentários não impõem um diálogo convencional, são frases soltas que formam parte de uma banda sonora complexa, rica e independente da acção no entanto coordenada com esta. Desta forma Tati, baseado nos jogos acústicos, cria um fundo sonoro múltiplo e impossível de perceber em toda a sua complexidade quando visionamos o filme uma só vez.

Nos termos visuais, em *Play Time*, destacamos a falta de grandes planos e o uso excessivo de planos gerais e do tipo americano. Estes planos carregam

demasiada informação e o mesmo acontece com a banda sonora, o que cria, segundo os críticos, um efeito de colagem.<sup>3</sup>

Tati joga com a grande quantidade de informação que permite a este tipo de planos criar efeitos visuais introduzindo diferentes acções que têm lugar em distintas zonas do ecrã e distintos escalonamentos na grossura do plano.

Numa das sequências mais célebres deste filme, Hulot tenta “sobreviver” numa cidade, mais propriamente num edifício da cidade. Aqui ocorrem uma série de despistes e contratempos, a cena converte-se numa espécie de farsa arquitectónica sem relação alguma com o propósito inicial do protagonista, que acaba por se perder numa espécie de labirinto moderno.

Abre-se um conjunto de sequências de jogo com a omnipresente transparência da arquitectura, que engana tanto espectador como os personagens: vemos um porteiro em primeiro plano e um transeunte que se aproxima sem se aperceber de que na realidade o porteiro está dentro do edifício, detrás de uma fachada completamente transparente. Quando a câmara gira para seguir o movimento do porteiro, que abre a porta para acender o cigarro a Hulot, é revelada a natureza do equívoco, ouvem-se os sons da cidade e mostram-se os elementos arquitectónicos da fachada que anteriormente permaneciam ocultos.

Neste momento aproxima-se Hulot que passa pela entrada, de onde explica ao porteiro que tem uma reunião, motivo que leva este a comunicar com o anfitrião através do telefone interno.

Hulot senta-se ao lado do porteiro, na parte esquerda do plano. Ambos estão em primeiro plano. À sua direita existe um corredor exageradamente largo e a perder de vista. A piada centra-se no extenso tempo de espera do protagonista. Ansioso, Hulot, ouve as pisadas de uma pessoa que se aproxima lentamente. Os sons dos passos não lhe dão a noção da distância a que se encontra, o que só acontece quando finalmente o vê. Da mesma forma que na cena anterior jogou com a transparência da fachada, havendo uma combinação da arquitectura, da localização dos actores, da posição da câmara e do som, que

---

<sup>3</sup> A colagem consiste na transferência de linguagens ou de referências de um contexto para outro, e a montagem a integração destes elementos numa nova criação.

forma a base de uma das múltiplas comédias pelas quais o realizador ficou conhecido.

Uma combinação semelhante de arquitectura, ponto de vista e som repete-se na cena, em que se filma Hulot numa sala de espera de cristal desde vários pontos exteriores para construir uma composição. Quando a câmara corta e começa a gravar desde dentro, introduz-se uma série de piadas sonoras – as sãs pisadas produzem um som agudo, ridículo e cada movimento da cadeira produz algo que se parece com uma ventania. Esta série de peripécias continua com uma cena de perseguição cómica quando Hulot, momentaneamente distraído por aquilo que parece uma pintura abstracta – é na realidade o plano do edifício –, se vê num elevador que o leva a um piso superior. Perdido do seu anfitrião, prossegue numa patética busca através de espaços nada funcionais em forma de labirinto modular.

Quando, no final, julga ver o anfitrião do outro lado do que parece um pátio interno, a cena, que parecia estar na sua recta final, reserva-nos ainda uns pares de surpresas mais. Filmado em todo o momento desde dentro do edifício, Hulot busca a porta que dá para o referido pátio, que não encontra com facilidade por ser de vidro. Por fim, passa para o outro lado do pátio, exactamente no mesmo momento em que o seu anfitrião aparece no plano e Hulot desaparece no fundo. Entretanto descobrimos que o que estávamos a observar era o reflexo de Hulot. Este jogo de reflexos e de composições remata-se quando nos apercebemos de que Hulot na realidade está no oposto pátio interno. É outro efeito das filmagens, com recurso à transparências e estéticas homogéneas.

Estas sequências de cenas são exemplares do génio de Tati: coincidências cómicas, despistes momentâneos e confusões seriadas e integradas na maneira de gravar, na organização espacial dos cenários e na transparência da arquitectura. A coordenação de todas as características resulta fundamentalmente no que se refere à direcção cinematográfica dos movimentos e das personagens, que dão lugar a encontros e desencontros que se repetem uma e outra vez. Evocando Rob Shields que define uma representação da arquitectura que supõe uma versão cómica como “syntaxes arquitectónicas”, e partindo do que Lefebvre descreveu como “consumo do espaço”, Shields

descreve “os movimentos e acções do público no uso da arquitectura em trâmites que definiriam perfeitamente o que se vê em *Play Time*: ballets, ritmos coreográficos e gestos corporais, cada um dos quais se coordena com o espaço em que se realiza.”<sup>4</sup>

Hulot deambula por uma cidade e o grupo de turistas americanas passeia sem outro propósito aparente que não o de absorver diferentes ambientes, experiências e arquitecturas, onde a câmara observadora e distante as segue silenciosamente. Desde modo, o filme passa a ser um tipo de mapa psicogeográfico que documenta a influência da arquitectura na criação de acções, ambientes e comportamentos.

As americanas comentam todas as coisas que vêm, desde o autocarro, como se fossem verdadeiros pontos de interesse turístico, chegando inclusivamente a comentar a beleza dos sinais de trânsito.

Uma das cenas mais importantes neste aspecto ocorre numa feira de produtos inovadores onde se maravilham com objectos como escovas com luzes. Deste modo, aparecem retratadas como caricaturas do consumidor moderno, denominado também de “sociedade espectáculo”.

As situações interpretam a sociedade moderna como passiva, controlada e dirigida por um sistema de produção cultural e industrial que oferece ao público espectáculos de consumo, tanto explícitos como implícitos. Segundo alguns especialistas no assunto, tanto ver televisão como ler revistas cor-de-rosa, ou assistir a uma partida de futebol, assim como ir às compras, são actos de consumo dos espectadores oferecidos pela sociedade moderna, e que em *Play Time* estão representados na perfeição no papel das turistas americanas.

De trás de uma aparência cómica e ligeira, este filme encerra com uma crítica à arquitectura e à sociedade moderna, que ocorre paralela a alguns dos comentários mais profundos e respeitados no momento.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Shields e Lefebvre investigam esta relação desde um ponto de vista sociopolítico que pretende destacar o papel controlador que exerce a arquitectura sobre as pessoas, algo claramente subjacente na obra de Tati, e na obra de outros pensadores contemporâneos.

<sup>5</sup> Como por Lefebvre e Debord.

**6. Na construção espacial de Jacques Tati**



Figura 3 – Um operário no aeroporto.



Figura 4 – Cena interior: jogo de transparências.

**6. Na construção espacial de Jacques Tati**



Figura 5 – O porteiro avisa Hulot, que espere sentado.



Figura 6 – Hulot dentro da sala de espera.



Figura 7 – Arquitectura racionalista

6. Na construção espacial de Jacques Tati



Figura 8 – O anfitrião passa por detrás de uma tela e vai para a esquerda.



Figura 9 – Hulot entra no plano e passa para lá das portas do pátio.



Figura 10 – O anfitrião sai e vai deixando Hulot na estrada.

O segundo filme que analisamos, *As Férias do Senhor Hulot*, desenvolve-se num espaço diferente, onde a arquitectura pertence a um contexto de veraneio, não sendo moderna.

Se o meio do cinema é a realidade física como tal, torna-se desafiador filmá-la sem pré-estilização mas de modo a obter um resultado com estilo. Por mais que mobilize um variado repertório de elementos pró-fílmicos (figurino, iluminação, maquilhagem), Jacques Tati filma o espaço exactamente como este se apresenta previamente. Os seus filmes, no entanto, estão impregnados de uma marca pessoal inconfundível, que abarca desde a caracterização do inesquecível Sr. Hulot, eternamente desajeitado e bem-intencionado, até as incontáveis piadas sonoras e os recorrentes comentários cómicos sobre a múltipla relação estética/funcionalidade do modo de vida moderno – incluindo a sua arquitectura, o seu ritmo, o seu *design* e a sua hierarquia de valores (nada raros são os personagens de Tati que se perdem em longas exposições sobre os seus objectos de consumo ou de interesse).

É admirável a riqueza de sua construção de atmosfera, de um sentimento de tempo indissociável do espaço que lhe faz a recepção. Assim sendo, a ambiência experimentada em *As Férias do Sr. Hulot* é típica de um local de praia, com o seu andamento produzido pela alternância entre situações extremamente movimentadas e longos marasmos. Da mesma forma, como nos restantes filmes de Tati, o tempo é colocado quase em estado natural em oposição do tempo abstracto construído nos filmes clássicos, o espaço é preferencialmente mantido em integridade física e constitutiva.

*As Férias do Sr. Hulot* começa com os desencontros entre o comboio e os passageiros, tal jogo é suscitado pela própria organização do espaço na plataforma de embarque. A estilização do mundo pela mímica, a maleabilidade do corpo e a preservação da continuidade sensível do espaço cómico no cinema de Tati (sempre a relacionar os personagens com o meio, as pessoas e os objectos circundantes), traduzem mais do que a filiação a regras básicas da comédia cinematográfica: exemplo da manipulação da atenção do espectador através do uso criativo do som (como na magnífica cena do pingue-pongue), uma extraordinária pesquisa, embora subtil, das possibilidades de linguagem.

Independentemente de toda a capacidade de *As Férias do Sr. Hulot* enriquecer a linguagem cinematográfica, é muito difícil não apreciar o filme, mesmo que ignorando as suas contribuições formais. Seria preciso não se afectar com a chegada desastrosa de Hulot ao hotel, não se enternecer com sua ingénuo tentativa de aproximação com os outros hóspedes, os quais na sua maioria desprezam, talvez por não enxergarem que ele, o solícito desajeitado, era o único capaz de retirá-los dos seus lazes burocráticos e transportá-los a algo mais esfuziante – uma explosão de encanto, como no espectáculo pirotécnico acidentalmente desencadeado, onde Hulot é herói por acaso. Seria preciso também não achar graça, além de não perceber a magnitude do personagem criado por Tati: incómodo para alguns, amigo de poucos, secretamente admirado (o marido tímido que nele projecta a fantasia de fuga a seu casamento mofado), entregue às crianças enquanto o hotel melancolicamente se esvazia na hora da despedida – o facto é que Hulot em nenhuma hipótese passa despercebido.



Figura 11 – Plataforma de embarque.

**6. Na construção espacial de Jacques Tati**



Figura 12 – Chegada de Hulot ao hotel.



Figura 13 – Vista do quarto de Hulot.



Figura 14 – O barco de Hulot parte-se.

Um dos aspectos centrais do trabalho de Tati é a sua pouca confiança na tecnologia moderna em geral, particularmente na arquitectura moderna. Esta questão não é apenas abordada no filme já analisado *Play Time*, como também no seu filme *Mon Oncle*.

No ano 1958 o cineasta terminou *Mon Oncle*. Neste filme o autor pretende mostrar um pouco mais de si, quem é a sua família, os seus amigos, onde e em que trabalha.

Tati vive num bairro velho de Paris, em contraponto com a sua irmã que vive com o marido e o filho numa casa localizada na zona nova da cidade. Toda a história é desenrolada à volta do choque destes dois mundos. Hulot em contraponto com o seu cunhado Arpel; o velho em contraponto com o novo.

Neste filme, Tati desenvolve o principal personagem como um causador de pequenos desastres graças à dessincronização com as rotinas do mundo organizado. Com o objectivo de representar o comportamento de um indivíduo face à modernidade, Tati, tinha em Hulot<sup>6</sup> o veículo essencial a esse estilo genialmente cómico.

Vários analistas consideraram que neste filme, Hulot já não é um palhaço, mas alguém que deveria ser levado a sério. A banda sonora inovadora vai

---

<sup>6</sup> O nome de Senhor Hulot retoma-o de um arquitecto que a família de Tati conhecia

caricaturando o som. Tudo isto configurou uma certa genialidade ao filme que o fez ser considerado por André Bazin, como o “mais cómico da história do cinema desde os Marx Brothers e W.C. Fields e um acontecimento na história do cinema sonoro”, no artigo *Monsieur Hulot et le Temps*, publicado em 1953 nos Cahiers du Cinéma.

Com *O Meu Tio*, Jacques Tati conquistou o prémio especial do júri do Festival de Cannes em 1958. Realizado em cores o filme tem um visual elaborado. O guião opõe a casa antiga e a bagunça em que vive Monsieur Hulot, com o ambiente ordenado e moderno de seus parentes, os Arpel.

Criando piadas umas atrás das outras, Tati tira partido dos “gags” visuais que vão desde a ingenuidade do repuxo de água em forma de peixe e que é accionado de cada vez que chega uma visita a casa dos ricos, à maldade do assobio utilizado para distrair os transeuntes fazendo com que estes dêem uma cabeçada no poste.

Na companhia do seu sobrinho Gerard, Hulot vive uma série de peripécias que ridicularizam a febre modernista do final dos anos 50, em especial a automação. E o que interessa a arquitectura moderna, ao cinema de Jacques Tati, em especial, ao filme *Mon Oncle*?

Neste filme o director faz uma apresentação sobre algumas das características mais marcantes do modernismo na arquitectura às plateias cinematográficas – especialmente as europeias.

É possível observar duas manifestações antagónicas nesta apresentação: uma, de crítica irónica e contundente aos postulados modernos; outra, de apreciação das potencialidades trazidas pela arquitectura moderna para desfrutar a experiência da vida urbana. Na verdade, o próprio director acaba por se inclinar mais para o lado de uma apreciação crítica, porém positiva, da arquitectura moderna, mais do que por uma mordaz condenação dos seus postulados mais intransigentes.

Como regra, mesmo diante de uma inegável diferenciação entre as interpretações que fazem dos seus filmes teóricos e críticos de arquitectura, restam sempre os comentários extremamente bem-humorados e criativos com que Tati parece acolher a chegada da modernidade nos traçados arquitectónicos.

O contraste entre o moderno e o tradicional é explorado de forma radical no *Mon Oncle*. Monsieur Hulot vive num desordenado subúrbio parisiense, Saint Maur, num confuso prédio de um conjunto habitacional cheio de reformas e adições, onde a intrincada circulação é organizada espontaneamente, com alguns segmentos de escadas unindo os novos acréscimos às partes velhas de maneira aparentemente desordenada, o que parece provocar uma desordem visual e espacial generalizada, mas que é bem legível por ele no seu quotidiano. É uma casa rasgada para o exterior e com muita luz, onde as janelas colocadas em sítios arbitrários funcionam como pontos de luz explorando o espaço interior através do exterior.

Saint Maur resiste às transformações da modernidade, tem tudo o que é típico numa comunidade tradicional, tem um mercado na praça, pessoas ociosas conversando, crianças que brincam na rua, carroças, barzinhos ruidosos. O apartamento de Hulot está inserido num aglomerado que parece ter nascido sem qualquer projecto ou orientação de nenhum arquitecto, e que foi crescendo sem as imposições de qualquer ordenação externa.

Num contraste radical Tati introduz-nos numa vivenda arquetípica do que seria uma casa moderna, onde moram a irmã, o cunhado e o sobrinho de Hulot. Bem ao contrário do apartamento de Hulot, a vivenda do casal Arpel, situa-se num bairro de classe média alta, é cercada por um jardim geométrico onde, num laguinho, esguicha água da escultura de um peixe, tem telhado plano, tem uma cozinha que está altamente equipada com toda e qualquer bugiganga industrializada existente na época (à altura de uma cozinha americana), é rigorosamente higiénica, racionalmente organizada, planeada, silenciosa, funcional, muito pensada e com menos luz do que a anterior, enfim, traz uma fiel representação do que deveria ser a tão sonhada ordem moderna.

Para comunicar essa modernidade toda, Tati realizou as filmagens externas em Créteil, um subúrbio novo desenhado nos arredores de Paris. Sintomaticamente, sempre que Hulot vai visitar a irmã, atravessa as ruínas de um muro que representa a ruptura da cidade tradicional com a moderna, ou seja, onde se rompe a barreira que separa o ambiente primitivo onde ele vive, da modernidade na qual a França está finalmente a ingressar (estamos no ano de 1950) e da qual, a vivenda é a sua legítima representação.

**6. Na construção espacial de Jacques Tati**

A arquitetura está a representar o moderno no cinema, está a comunicar uma mensagem de que chegou finalmente o tempo onde a sociedade pode ter tudo organizado.



Figura 15 – Casa dos Arpel.



Figura 16 – Casa de Hulot.

**6. Na construção espacial de Jacques Tati**



Figura 17 – A visita da vizinha e as consequências do jardim exageradamente geométrico.



Figura 18 – A estranheza de Hulot à modernidade da cozinha dos Arpel.



Figura 19 – Janelas como posto de observação, em formato de dois olhos, que servem para espreitar a vizinhança.

Numa entrevista aos “Cahiers du Cinema”, em 1958, Tati declarou que “A uniformidade parece-me desagradável. Hoje em dia, tenho sempre a impressão de estar sentado na mesma cadeira. Quando se está numa cervejaria nos Champs-Élysées, tem-se a impressão que vão anunciar que o voo 412 vai aterrar, nunca se sabe quando se está numa mercearia ou numa farmácia. Quando era miúdo, ia à charcutaria com a minha avó, havia serragem no chão e a loja cheirava a pimenta e a carvalho”.

Tati teve a oportunidade de expressar nos seus filmes a sua opinião no que respeita à uniformidade do espaço do mundo moderno, um dos quatro passos da sua visão da arquitectura que é precisamente a ambiguidade espacial.

No que respeita ao som, Tati caricatura-o, recorrendo à ausência do mesmo, aos ecos, às ressonâncias metálicas, ao pós-sincronizado em cinco pistas estereofónicas que o ajudam a definir o espaço. Nós enquanto espectadores vamos tendo sensações mais ou menos confortáveis, que são provocadas não só pela imagem, mas também pela arquitectura do som.

Exemplo disto é a cena do corredor de vidro, no filme *Play Time*, na qual enquanto Hulot espera ouvem-se passos que funcionam como um conta-relógio.

Outro bom exemplo pode ser logo na cena seguinte, quando Hulot faz som com o próprio mobiliário. Hulot percebeu que pode dizer muito sobre a relação com o espaço, assim como tirar partido deste para completar informações visuais.

Relativamente à cor, quando Tati se preparava para filmar *Play Time*, pediu para que, um certo número de pessoas, familiarizadas com o aeroporto de Orly, colorisse a partir da memória fotografias tiradas a preto e branco ao aeroporto. Para além da surpresa de que ninguém acertou nas cores, o resultado surpreendeu pela paleta de cores proposta. Reforçando a ideia de que a cor no espaço não é um facto, não é algo que todos tenhamos lembrança idêntica. A não ser alguns casos especiais, como os autocarros de Londres (vermelhos).

A primeira vez que questionei a cor de *Play Time*, respondi para mim mesma, preto e branco com alguns pontos de cor evidenciados. É curiosamente um tom vago de cinzas azulados, sublinhando o lado impessoal da arquitectura moderna, e os pontos de cor berrante, usados para dar atenção aos detalhes ou personagens particulares.

O último dos quatro passos da sua visão da arquitectura é o vidro, que Tati usa como símbolo supremo do modernismo.

O uso do vidro em *Play Time* faz-nos espreitar a verdadeira Paris, que aparece reflectida em portas de vidro, ou então naquela situação em que Hulot tenta encontrar Monsieur Giffard, outro exemplo é em *Mon Oncle*, onde o reflexo da luz ilumina o canário fazendo-o cantar.

Tati como crítico da arquitectura, como observador bem-humorado da sua época e cronista, conseguiu oferecer-nos uma visão de arquitectura aos olhos de um cineasta, onde o filme funciona como espelho para os arquitectos, que podem ver prédios e cidades reinventados no ecrã, ainda que muitos arquitectos não gostem daquilo que vêem.

## 7. A modernidade de Le Corbusier

Depois de termos abordado a modernidade do espaço nos filmes de Tati, e falando da relação da Arquitectura e do Cinema, tentamos agora estabelecer um diálogo entre as posições de Jacques Tati e a arquitectura de Le Corbusier, o pai da arquitectura do Movimento Moderno. Neste capítulo apontaremos pensamentos e relações da arquitectura com a cinematografia de que Corbusier tirou partido.

Não é por acaso que as duas mais poderosas metáforas estéticas do Modernismo são vocábulos herdados do cinema – Cena e Enquadramento. O início da modernidade foi constituído conjuntamente pela arquitectura e pelo cinema, instituíram-lhe os princípios, reflectiram o seu olhar. Também não é coincidência que Le Corbusier, o arquitecto mais determinante do Movimento Moderno, tenha tido sempre um discurso cinematográfico, ligado ao movimento. E o movimento, com a conseqüente introdução do tempo como quarta dimensão do espaço<sup>1</sup> é a verdadeira génese do Modernismo. O olhar moderno move-se, assim como uma câmara de filmar que desliza pelas imagens que se sucedem. Le Corbusier foi um utilizador intenso de dispositivos de imagem do seu tempo, quer da máquina de filmar, quer da máquina fotográfica, desenhando mesmo a partir das fotografias que tirava.

Com Le Corbusier a transparência dos panos de vidro substituiu a opacidade das paredes. As janelas passaram a ser ecrãs de cinema que emolduram a

---

<sup>1</sup> As três primeiras dimensões comprimento, largura e altura representam o espaço. A quarta representa o tempo. Se estabelecermos um sistema de referência como o da figura, com três eixos perpendiculares entre si, qualquer ponto do espaço pode ser definido por três números, que representam as coordenadas do ponto em relação aos eixos. Tudo o que acontece, porém, acontece no tempo. Portanto, para descrever um acontecimento, é preciso mais um número, que represente uma medida de tempo, isto é, uma coordenada temporal. A novidade anunciada no início do século por Einstein, é que espaço e tempo, ao contrário do que se pensava, são grandezas intimamente relacionadas. Para escrever as equações de sua Teoria da Relatividade, ele utilizou então sistemas de referência de quatro dimensões (de impossível representação gráfica) e passou a tratar o espaço e o tempo como uma entidade única, o espaço-tempo.)

paisagem, deixando de ser simples aberturas na parede. Da mesma forma que se escolhe a cena e a moldura, escolhem-se as vistas, e são estas que definem o espaço interior.

O cinema e a arquitectura moderna foram fortemente influenciados pela Revolução Industrial, ambos pretendem ligar a arte à Indústria, representam o pulsar mais convencional da sociedade, onde a luz da razão é suportada por novas concepções artísticas e novas técnicas permitindo à arquitectura a libertação em direcção a um novo absoluto.

Para Corbusier, o cinema e a arquitectura são reciprocamente informativos, mas distintos. Admitia que o cinema era uma forma de arquitectura, na sua dimensão e ordem arquitectónicas e insistia na especificidade do filme como uma outra forma de arte. Corbusier defendeu a consciência das possibilidades do cinema e com isto a probabilidade de descobrir a vida dentro do que ela tem de verdade, do que ela tem de “prodigiosamente intensa, variada e múltipla”<sup>2</sup>.

Ao falar sobre este possível olhar quanto à realidade, intermediado pelo cinema, o arquitecto não pretende discutir a arquitectura “praticada” por este, uma arquitectura de ficção que simula, ou até inventa, a realidade.

Nesse sentido defendia o “espírito da verdade”<sup>3</sup>, segundo o qual o cinema poderia abrir os olhos para a nova época.

O conceito de “promenade architecturale”, agora referenciado, de Le Corbusier, significa que a arquitectura deve ser compreendida em movimento e a sua concepção deve responder a leituras mutáveis do espaço e do tempo.

---

<sup>2</sup> Em 1993, no artigo *Espirit de Vérité*, Corbusier, defendeu a estética fílmica como “espírito da verdade”, afirmando ainda que já havia reivindicado este mesmo predicado para a arquitectura, durante a preparação da “exposition Internationale des Arts Décoratifs”, em 1924.

<sup>3</sup> “Ici aussi, ici essentiellement. Au cinéma: esprit de vérité!”. Le Corbusier escreveu este artigo para o número 1 da revista francesa *Mouvement*, (1933, p. 10-13), dedicada a temas como cinema, literatura, música e publicidade. Dentre as várias versões deste texto, algumas resumidas, outras de tradução questionável, escolhemos a de Richard Abel (1993, p. 113-115), por nos parecer a mais “confiável”.

O cinema pode ser assim entendido como uma “promenade architecturale” fixada, fixação essa que decorre no fio de uma das possíveis leituras da cidade, de uma casa, ou de um quadro.

Assim sendo, a luz artificial, que suporta a arquitectura moderna da primeira metade do século XX, substitui a natural. Esta é a passagem do dia para a noite, a transformação da arquitectura em ficção espacial, colisão de tempos.

Le Corbusier definia a Arquitectura como jogo sábio, correcto e magnífico dos volumes dispostos sob a luz.

Retomando a nossa linha de pensamento vamos ver que a arquitectura foi trocando de olhares ao longo do século XX – do dia para a noite – e é esta passagem que se mostra de seguida. Imagens de edifícios acompanhadas por imagens de filmes, propondo relações de analogia ou confronto.

Começaremos por uma comparação da planificação urbana da cidade de Le Corbusier e da cidade de Jacques Tati.

Inevitável não notar a presença, em ambos, da construção em altura que salta imediatamente à vista, assim como da geometria rigorosa no desenho urbano.



Figura 20 – A cidade de Le Corbusier. Poissy, Paris 1928-1931.



Figura 21 – A cidade de Jacques Tati. Conhecida pelo nome de “Tativille” no filme *Play Time*.

Seguimos com o convento de *Sainte-Marie de la Tourette*, em Eveux-sur-l'Arbresle, perto de Lyon, que começou a ser projectado em 1953 e, em Julho de 1959, foi entregue à comunidade dominicana.

Obra da maturidade de Le Corbusier, não é somente um dos trabalhos mais importantes do mestre, mas também um dos melhores exemplares da Arquitectura do século XX.

*La Tourette* é importante não somente pelo tema religioso, mas também pelo que representa além do tema. Criado para aquele sítio, foi dos edifícios mais imitados pelo mundo fora durante quase duas décadas.

Foi encomendado pela comunidade dominicana numa época em que a crença no progresso infinito da ciência e no avanço da humanidade pelo aprimoramento moral se viu abalada pela Segunda Guerra Mundial.

No entanto, o génio do arquitecto construiu algo tão sólido e permanente, como se quisesse fazer do edifício um ponto fixo, um ponto de referência.

A igreja é envolvida por grossos muros de betão que guardavam a divindade, a religiosidade, o espírito universal. Tal grandeza impunha uma escala que não fosse a dos homens. Eis o primeiro recurso ao cinema de que podemos falar sobre Corbusier – a escala.

Além dos mais elementares objectos utilitários, o altar e os bancos, há apenas um espaço grandioso e imponente.

Sendo mais cara que uma simples parede de alvenaria, a parede de betão comunica uma ideia de pobreza, aliada a outras facilmente associáveis à condição divina como a protecção e a temporalidade.

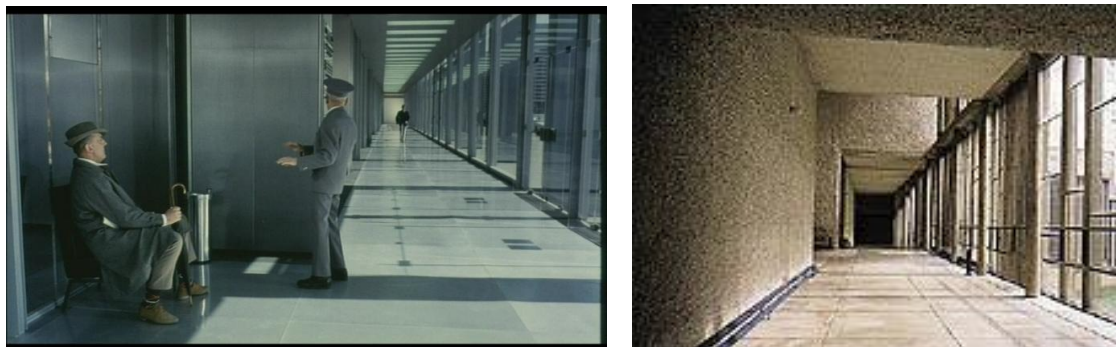
Com a sua conhecida mestria utilizou também a iluminação natural, num jogo de luzes e sombras. A iluminação natural não depende dos homens; não basta ligar um interruptor. Ela não é sempre igual, varia a cada hora do dia, a cada condição climática, fazendo o espaço mutar em resposta, parecendo menor em condições de pouca iluminação e expandindo-se com a maior intensidade de luz.

Nas imagens que se seguem é possível fazer uma analogia entre duas situações similares, presentes nas obras de Tati e Le Corbusier.

O corredor onde o Sr. Hulot espera sentado o anfitrião, a sua profundidade e as suas paredes brancas interiores e de vidro na separação para o exterior, têm praticamente as mesmas características no corredor de *La Tourette*.

Trata-se de duas situações ou momentos arquitectónicos idênticos, que no filme de Tati tem um significado mais intenso por na tela estar inserida a escala humana.

A presença dos personagens e as suas narrativas, no filme, dão uma interpretação mais clara da influência da arquitectura na questão do comportamento do homem.

Figura 22 e 23 – O corredor de *Play Time*. O corredor de *La Tourrete*.

O próximo projecto é considerado a última obra de Le Corbusier, tendo sido concluída a construção após a sua morte. Corresponde a uma encomenda privada de uma decoradora ligada ao mundo das artes, que queria prestar homenagem ao arquitecto dedicando-lhe um museu onde pudesse divulgar o seu pensamento através das suas obras.

O edifício integra-se num parque urbano em Zurique, mesmo ao lado da casa da proprietária, uma típica construção suíça, com elementos em pedra e madeira, assim como cobertura com águas muito inclinadas. O sistema construtivo que Le Corbusier adopta tem a originalidade de começar pela cobertura, metálica, que se mantém solta do edifício. Este é constituído quase exclusivamente por peças pré-fabricadas em metal, madeira e painéis de porcelana. A excepção vai para o acesso vertical entre os quatro pisos visitáveis do edifício (um dos pisos encontra-se abaixo do nível do solo), que é um volume de betão à vista, que se solta tanto do pavilhão como da cobertura, como se fosse um corpo independente que se juntou ao existente apenas para permitir a circulação vertical.

Nas duas imagens que se seguem é possível fazer uma analogia de situações de exposição entre dois mundos temporais reflectidos em tipos de arquitectura tão distintos. Em ambos a cor de pedra que exprime a entidade da tradição dos antigos valores onde Tati em *Mon Oncle* e a decoradora na realidade viviam, são postos em contradição com o branco do betão e pontos de vidro, representativos do progresso do Modernismo.



Figura 24 e 25 – Filme de Tati *Mon Oncle* e Centro de Le Corbusier em Zurique.

E como falamos das características de Le Corbusier, apontaremos os cinco pontos que formam a base canónica da sua arquitectura. Estes permitiram tornar os elementos constitutivos do projecto independentes uns dos outros, possibilitando a maior liberdade de criação para o arquitecto.

Planta Livre: A definição dos espaços internos não está mais dependente da concepção estrutural. O uso de sistemas viga-pilar em grelhas ortogonais gera a flexibilidade necessária para a melhor definição espacial interna possível;

Fachada Livre: Consequência do tópico anterior. Os pilares devem ser projectados no interior das construções, criando recuos nas lajes de forma a tornar as aberturas do projecto mais flexíveis. Devem ser abolidos quaisquer restos de ornamentação;

Pilotis: sistema de pilares que eleva o prédio do chão, permitindo o trânsito por debaixo do mesmo;

Terraço Jardim: recuperação do solo ocupado pelo prédio, transferindo-o para a parte de cima do mesmo na forma de um jardim;

Janelas em Fita: possibilitadas pela fachada livre, permitem uma relação desimpedida com a paisagem.

O sucesso dos cinco pontos foi tal que, com o tempo, estes deixaram de ser associados apenas a Le Corbusier e tornaram-se cânones da arquitectura Moderna.

É na *Villa Garches* e na *Villa Savoye*, que estes serão utilizados de forma mais expressiva.

A *Villa Savoye* é um edifício construído em todas as direcções, envolvendo o tempo com a nova dimensão do projecto de arquitectura. Integra a eficácia da máquina e a perenidade das geometrias que Le Corbusier descobre já na Antiguidade Clássica.

As figuras seguintes são demonstrativas de uma arquitectura paisagista complexa. Na *Villa Savoye* aparece sobre forma de leitura real e harmoniosa, enquanto em *Mon Oncle* Tati satiriza-a de uma forma não funcional e desconfortável.



Figura 26 e 27 – Jardim do filme de Tati *Mon Oncle* e Jardim da *Villa Savoye*.

O edifício que se segue é o *Pavillion Suisse* datado de 1920-30. Este é um edifício totalmente inovador no conjunto da obra de Le Corbusier, em simultâneo com uma rigorosa métrica que permitia o desejado uso de materiais pré-fabricados. Isto acontece nos pilotis.

As cores distanciam-se do vocabulário purista, sendo introduzidas as primárias sem misturas: o amarelo, o verde e o vermelho. Estas surgem lado a lado com os tons naturais dos materiais, a madeira deixada à sua cor natural e betão pintado de cinzento.

A atitude de Le Corbusier perante o pilar, em termos de resultado plástico, parece ter como objectivo a dissolução do volume, que de outro modo teria

grande presença no átrio de entrada da residência. Por outro lado, o conteúdo das mensagens gráficas presentes testemunha o desejo constante de transmitir a sua mensagem, os seus pensamentos sobre uma arquitectura nova e humanista.

Quer no filme de Tati, quer na obra de Corbusier, a cor aparece em determinados momentos do interior dos compartimentos, com destaque para as salas de convívio. Este gesto provoca uma explosão de cor quando as luzes se acendem durante a noite, animando os edifícios que durante o dia transmitem uma imagem de harmonia clássica, matemática e austera.

Nas imagens que propomos é possível rever a questão da exposição da vida privada ao exterior presente num momento de *Play Time* e em Corbusier no seu edificado na Suíça.



Figura 28 – A casa do anfitrião em *Play Time*.

**7. A modernidade de Le Corbusier**



Figura 29 – *Pavillon Suisse*.

Os elementos referidos realçam a diferença de interpretação do Modernismo aos olhos de dois génios, um na área do cinema e outra na área da arquitectura.

Le Corbusier impulsionou uma arquitectura em que a forma segue a função e que Jacques Tati satiriza através do recurso à caracterização de um personagem – Sr. Hulot – que tem muita dificuldade em adaptar-se a esta tendência moderna. Tati demonstra eventualmente uma influência negativa quando se torna levada ao extremo a convivência com certos aspectos do Modernismo, mais precisamente quando estes são interpretados de uma forma violenta provocando a alienação do homem.

## 8. Conclusões

Arquitectura e Cinema um diálogo que se tem vindo a desenvolver, em que ambos se preocupam e baseiam na criação ou na manipulação de espaços.

A Arquitectura trata da criação de um espaço concretamente físico para o exercício de uma determinada actividade. Por seu lado o Cinema pretende a criação de um espaço e/ou de uma vida virtual num contexto de uma história ou parte da mesma.

Anteriormente o Cinema e a Arquitectura eram duas áreas distintas, com formas diferentes de construir os seus espaços ou mesmo de os simular. Gradualmente foram-se aproximando na metodologia de trabalho até que hoje em dia, com o desenvolvimento tecnológico do meio digital, estão mais próximos um do outro.

É recíproca a relação entre o Cinema e a Arquitectura. O primeiro evoca o segundo muitas vezes de uma forma utópica, imaginada, que não é no entanto estranha aos nossos sonhos, apresentando-se como perspectiva do futuro.

O Cinema é um campo de experiência virtual de diversas fontes de imaginação arquitectónica ou urbanística. Através das imagens que os cineastas usam para criar diálogos entre determinados ambientes, algumas arquitecturas ganham um protagonismo que de outro modo seria mais difícil.

Concluimos que o Cinema e a Arquitectura são complementares e interdisciplinares no que respeita à partilha do espaço e do tempo. Um aqui e um agora, partilhado reciprocamente que faz com que nós, como meros espectadores, nos deixemos envolver pelos mundos significativos que ambos nos propõem.

Na Arquitectura o espaço surge organizado segundo uma certa hierarquia que vai definir padrões de organização disponíveis quanto ao passado ou ao presente. No Cinema o espaço é aceite como lugar de representações da realidade espaço-temporal que nos transporta para um possível palco de acções de seres humanos ou não e nos faz crer numa outra possibilidade que é a virtual.

A Arquitectura é espaço, e por sua vez o Cinema é para além do espaço o tempo. Ambos modelam aquilo que têm em comum, no entanto esse espaço na Arquitectura é real, tem um papel activo e no Cinema é tido de forma mais ou menos passiva, por um espectador imóvel.

A concepção da Arquitectura presente nos filmes de Tati é Moderna. Este autor teve a oportunidade de expressar nos seus filmes a sua opinião no que respeita à uniformidade do espaço do mundo moderno como sendo uma questão de ambiguidade espacial. Caricaturando o som, recorrendo à ausência do mesmo, aos ecos, às ressonâncias metálicas, ao pós-sincronizado em várias pistas estereofónicas. Quanto à cor, utilizando tons vagos de cinzas azulados, sublinhando o lado impessoal da arquitectura moderna, e os pontos de cor berrante, usados para dar atenção aos detalhes ou personagens particulares. O último dos quatro pontos da sua visão crítica da arquitectura é o vidro, que usa como símbolo supremo do modernismo, ridicularizando a sua crescente utilização ao expor a intimidade nas casas, recorrendo a jogos de transparências e a efeitos de reflexão.

Na trilogia analisada, Tati surge-nos como crítico da arquitectura, como observador bem-humorado da sua época e cronista, conseguindo dar-nos uma visão de arquitectura aos olhos de um cineasta, onde o filme funciona como espelho para os arquitectos.

Le Corbusier considerava o cinema e a arquitectura como reciprocamente informativos e distintos. Admitia que o cinema era uma forma de arquitectura, quer na sua dimensão quer na ordem arquitectónica. Como tal é possível verificarmos a importância do cinema no seu acto criativo de projectar, manifesto desde a simples utilização da máquina fotográfica para elaboração dos projectos.

No conceito de “promenade architecturale” defendeu que a arquitectura deve ser compreendida em movimento e a sua concepção deve responder a leituras mutáveis do espaço e do tempo. Definiu a Arquitectura como jogo sábio, correcto e magnífico dos volumes dispostos sob a luz, impulsionando uma arquitectura em que a forma segue a função.

O que resulta do diálogo estabelecido através de imagens e estudos das obras de Jacques Tati e de Le Corbusier, é que é possível fazer analogias entre ambas e encontrar nestes dois profissionais de áreas que se concluem como complementares, pontos comuns na abordagem da arquitectura moderna, linguagens e mensagens representadas por situações e imagens similares.

Enquanto Le Corbusier aborda o modernismo pelo ponto de vista de “a forma segue a função”, Tati satiriza esta máxima no confronto de dois mundos (moderno e tradicional), no que respeita à influência desta arquitectura nos comportamentos humanos reflectindo-se nos ambientes. Caricatura a sociedade moderna como uma sociedade controlada, dirigida por um sistema de produção industrial que oferecia ao público espectáculos de consumo.

## **9. Considerações finais**

Dentro do tempo estipulado para a investigação na área de Arquitectura e Cinema a que me propus, considero que cumpri os objectivos e adquiri igualmente estímulos que me despertam a curiosidade de prosseguir nesta senda num futuro próximo no 3º Ciclo de Bolonha - Doutoramento.

Espero igualmente que este estudo possa servir a outros, transmitindo-lhes algumas das possíveis e inúmeras reflexões nesta matéria.

## Bibliografia

Rodrigues, António. (1999). “Cinema e Arquitectura”. Cinemateca Portuguesa, Museu do Cinema, Lisboa.

Ramírez, Juan Antonio. (xxxx). “La arquitectura en el cine Hollywood. La edad de oro”. Alianza Forma.

Martin, Marcel. (1995). “A linguagem cinematográfica”, Dinalivro.

Tati, Jacques. (URL: <http://www.tatville.com/> ).

Informação sobre o Jacques Tati:

URL: <http://www.sensesofcinema.com/contents/directors/02/tati.html>

O motor de busca do site Senses of Cinema:

URL: <http://www.sensesofcinema.com/search.html>

Rohmer, Éric. (2000). “L’organisation de l’espace dans le Faust de Murnau”. Petit bibliothèque des Cahiers du Cinema, France.

Barber, Stephen. (2002) “Ciudades proyectadas”. Cine y espacio urbano, Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

Cairns, Graham. (2007). “El arquitecto detrás de la cámara” La visión espacial del cine. Abada Editores, Madrid.

Deleuze, Gilles. “A Imagem-Movimento” Cinema 1, Introdução e Tradução Rafael Godinho, Assírio e Alvim.

## **Anexos**

## **Anexo 1 – Análise do filme *Play Time***

## PLAY TIME – VIDA MODERNA

JACQUES TATI



PLAY TIME (1967) - 115M

SINOPSE:

Um grupo de turistas americanas efectua uma viagem organizada. Quando chegam a Paris, apercebem-se que o aeroporto, as ruas e que os candeeiros de rua se parecem estranhamente aos de outras capitais. Apesar do cenário arquitectónico ser sempre igual, encontram Monsieur Hulot, e uma multidão inteira de povos dignos que mantêm a sua própria personalidade, mesmo que pitoresca, criando-se um pequeno calor humano, que lhes permite passar 24 divertidas horas parisienses.

## ANÁLISE INDIVIDUAL DAS CENAS

1. min. 0:04:15. Aeroporto. No primeiro impacto imperceptível, mais se identificava com um hospital do que com um aeroporto. Um casal conversa num diálogo interrompido e pouco claro, tal como acontece quando nos encontramos em qualquer espaço com terceiros e ouvimos apenas partes de frases. Dai também a confusão para o quem está do lado de cá do ecrã, talvez sobre um possível internamento do Senhor, quem por sua vez também dificulta a identificação daquele espaço contíguo ao que se conclui, com o desenrolar do filme, que se tratava de um aeroporto e igualmente da viagem do mesmo.



2. Min. 0:04:41 Aeroporto. O aparecimento de um senhor numa cadeira de rodas, assim como das duas freiras que passavam, do senhor transportando flores, do aspecto cinzento de um hospital, a dúvida de que se tratava de um aeroporto é reforçada.

3. Min. 0:04:48 Aeroporto. Monsieur Hulot entra em cena, meio perdido no espaço.



4. Min. 0:05:28 No Interior do Aeroporto. Balcão de informação. Pelo som do megafone e, pelos toques sonoros conclui-se imediatamente tratar-se de um aeroporto.

5. Min 0:06:15 No aeroporto. Chegada de um grupo de turistas americanas a Paris.

6. Min. 0:07:29 No interior do aeroporto. Arquitectura moderna - Linhas rectas, rígidas, protocolos na forma de estar, andar. A influência da rigidez da arquitectura na falta de fluidez do comportamento das pessoas.

7. Min. 0:10:13 Aeroporto. Transparência do edifício.

8. Min. 0:10:21 Autocarro. Sobreposição de vários layers de vidro, em diferentes aplicações e funções. Um olhar por detrás de uma janela, para uma camada única do mesmo material que envolve o aeroporto, em conjunto com uma mancha cinzenta de betão. Um aeroporto igual a tantos outros, talvez só mude mesmo o nome da capital.



9. Min. 0:10:41 Estacionamento de Paris

10. Min. 0:11:34 Construção em Altura desperta atenção aos turistas. Provavelmente por ser idêntica a qualquer capital europeia.



11. Min. 0:13:03 Monsieur Hulot entra no edifício pretendido, onde iria com o objectivo de se encontrar com uma pessoa. Um edifício igual aos muitos do envolvente. Também este de construção na vertical, muito vidro e muito betão, muito cinzento e muito recto, muito minimal nas linhas. Aliás o cinzento, o vidro e o trânsito caótico são os elementos mais evidenciados, praticamente iguais em todas as capitais. A cadeira preta é a primeira de muitas com que irá tomar contacto. O cinzeiro colocado naquele local parece exageradamente

propositado, estrategicamente colocado pelo arquitecto, irritantemente respeitado pelo porteiro.



12. Min. 0:15:03 Corredor. Que nunca mais chega ao fim. Ironia pelo som dos passos que nunca abrandam, um ponto de fuga que engana pela profundidade confundida pelo efeito da luz que entra pela parede de vidro, que dá para o exterior. Ironia também pelo gesto impaciente de Monsieur Hulot e pelo cómico do porteiro que não o deixa levantar até chegada do homem que o irá conduzir à sala de espera.

13. Min. 0:15:57 Sala de espera. Cubo de vidro. Incómoda. Repleta de espaços vazios. Ponteada de cadeiras pretas, até elas voltam sempre à forma inicial, recta, mesmo quando amassadas. Algumas fotos também a preto e branco de homens de postura rígida.

14. Min. 0:17:46 Sala de espera. Sombra de Monsieur Hulot. Apontamento interessante no aspecto do partido tirado pelo efeito e luz - sombra.



15. Min. 0:20:36 Edifício de escritórios. Funcionalidade labiríntica do edificio que conduz ao caos, à perda no espaço de Monsieur Hulot.

16. Min. 0:21:07 Elevador. Monsieur Hulot entra por engano no elevador, levado pela curiosidade da planta do edifício que se encontrava na parede do acesso vertical. E com isto perde-se mais uma vez do homem que procurava.



17. Min. 0:21:17 Elevador visto do exterior. Percepção do percurso do elevador visto do exterior.



18. Min. 0:22:19 Escritórios. Trabalhadores em cubículos, abertos no topo. Um caos organizado numa simetria exagerada. “Viver livre numa prisão” (Sampaio, Daniel).

19. Min. 0:25:06 Edifício de escritórios. Situação cômica utilizada pelo efeito de reflexo no vidro. Onde Monsieur Hulot vê o indivíduo que procura, mas que julga, pelo reflexo nos vidro, estar no edifício da frente.



20. Min. 0:31:23 O grupo de americanas entra no mesmo edifício onde Monsieur Hulot se encontra e ocorre uma situação brilhante de fotografia. Ao entrar no edifício, uma das raparigas Americanas, (Barbara Dennek), empurra a porta de vidro que reflecte a Torre Eiffel, em todo o seu esplendor, perfeitamente encaixada nos limites da porta de vidro. Um acaso feliz e espantosamente bem-criado por Tati. Um perfeito postal.



21. Min. 0:42:13 Edifício de exposições. Situação de comédia incentivada pelos pés do empregado, que dançava o banco de cordas com impulsos de sapateado de um lado para o outro do balcão. Balcão este que não se via no plano em causa, pela colocação de um painel alto e cumprido que só permitia visualizar o bailado dos pés e do banco.



22. Min. 0:43:14 Parque de estacionamento. Monotonia, sintonia, norma, moda, *standard* e hábitos levados restritamente a sério pelos senhores que entravam nos devidos carros que coincide com o comportamento da arquitectura.

23. Min. 0:45:17 Paris à noite. Acendem-se as luzes nos prédios. Luzes que dão uma nova leitura à cidade. Embora o ritmo não se altere muito.



24. Min. 0:49:36 Falta de privacidade das casas, visível a qualquer pessoa que deambula na rua. Uma previsão de Monsieur Hulot a uma realidade aplicada hoje em dia numa era de globalização. Um perfeito episódio “big brother”.



25. Min. 0:50:06 Casas observadas do exterior. Era da televisão. Luz projectada pela caixa que emite a imagem em movimento, emitindo à mesma fracção de segundo a mesma intensidade de variações de luz por todas as diferentes divisões. Os mesmos efeitos luminosos em todas as habitações.

26. Min. 0:50:42 Casas observadas do exterior. Mais uma ironia do acaso, que descreve como o mundo é mesmo pequeno e como a arquitectura por vezes cria obstáculos e dificulta os encontros.

27. Min. 0:58:29 Restaurante visto do exterior. Mostra em movimento. 5 Homens que transportavam um vidro de longa dimensão, que rapidamente se torna num atractivo a quem do lado de fora do edifício deambulava. Monsieur Hulot encontra-se finalmente, e num *open space* só possível na rua, com o senhor que tanto se desencontrou durante todo o dia.



28. Min 1:05:55 Restaurante. Descolagem de uma placa do chão, pregos nos sapatos, pormenores inacabados ou mal resolvidos, marcas das cadeiras nas costas dos clientes, roupas rasgadas pelas ditas cadeiras e muitos mais apontamentos de erros de arquitectura, ou pelo menos acusados ao arquitecto.

29. Min 1:06:55 Restaurante. Espelho na cozinha.

30. Min 1:10:10 Restaurante. Parede de vidro que transparece a fachada do edifício vizinho e descreve a presença de gente e dos espaços ocupados.

31. Min. 1:11:03 Restaurante. Mais um erro do arquitecto descrito pelo mal cálculo dos elementos que saem do tecto.

32. Min. 1:16:00 Restaurante. Mundo de aparências “olhem para os sapatos dela”.

33. Min 1:21:46 Restaurante. Janela abre ao mesmo tempo que o ritmo acelera. Caos observado do exterior pelo empregado que não se encontrava em condições de trabalhar pelo estado da sua vestimenta provocado pelos erros arquitectónicos e do *design* dos equipamentos.

34. Min 1:23:06 Restaurante. Porta de vidro parte. Colocando o manípulo sobrevivente no mesmo local espacial, Monsieur Hulot, simula o gesto de abrir a porta e ninguém se apercebe da inexistência da mesma e respeitam o movimento do manípulo desviando-se da dimensão que a porta ocuparia na realidade.

35. Min 1:24:25 Restaurante. Choque de Monsieur Hulot na coluna colocada mesmo no centro do corredor da entrada principal. Bambolear pelo choque interpretado como um estado de alcoolismo.

36. Min 1:25:25 Restaurante. Caos que quebra todo aquele exagero de ordem anterior. Causado também pela música.

37. Min 1:25:57 Restaurante. Dois pontos de cor dos vestidos das americanas, que quebra o cinza europeu.

38. Min 1:27:28 Restaurante. Senhora de vestido branco que rompe as regras de dança monocórdica dos restantes.



39. Min 1:31:49 Restaurante. Aumenta o ritmo da música, aumenta a desordem e por sua vez o aparecimento de problemas no edifício, que reforça a dificuldade da arquitectura de se adaptar. Característica da “não arquitectura”. Porém a sua destruição ou má condição não inibe ninguém de deixar de se divertir.



40. Min 1:46:44 Paris ao amanhecer. A mudança dos efeitos da luz. O apagar das mesmas e dos anúncios luminosos dá lugar a uma claridade sóbria que contradiz com o movimento dos bêbedos a saírem dos clubes, e aos assaltantes dos caixotes do lixo.

41. Min. 1:47:59 Loja. Pequeno-almoço de Monsieur Hulot e da Americanas num estabelecimento multifacetado, em que há inclusivamente uma drugstore. E é precisamente no envolto deste painel luminoso, onde arranjavam o “O” de “store” que ocorre uma situação de autêntica fotografia em que o padre se coloca em frente do dito “O”, comicamente visto como que uma aureola.



42. Min. 1:52:58 Loja. “Senhor! Isso não é a saída! A saída é por aqui”. Mais um percurso exageradamente imposto pela arquitectura.

43. Min 1:54:25 Paris - carrossel. Remate num perfeito parque de diversões. Que metaforicamente descreve o final dos ângulos rectos.



44. Min 1:56:55 Paris – carrossel. Homem que limpa um vidro giratório na horizontal provocando uma sensação de balanço, própria dos baloiços, também dos parques de diversões. Mais uma situação genial de Tati.

## CONCLUSÃO:

O cenário tem uma enorme importância em *Play Time*. Não é o cenário que invade, mas a utilização do cenário.

Em todo o filme, as pessoas são dirigidas para que sigam as indicações dos arquitectos. As pessoas sentem-se prisioneiras dos cenários. Se o Sr. Hulot entrar numa pequena loja e deixar cair o guarda-chuva, a lojista vai dizer-lhe: “Senhor desculpe, deixou cair o guarda-chuva”. “Ah! Desculpe...” Não tem importância.” Mas por causa da grandiosidade do cenário, se deixar cair o guarda-chuva no hall de entrada de Orly, esse gesto ganha outra dimensão. Porque tudo foi decidido, tudo foi projectado pelos arquitectos para que não se deixe cair o guarda-chuva. E, por causa do som da queda do guarda-chuva, você cometeu um acto perigoso. Você torna-se um personagem. Se o arquitecto estivesse lá diria: “Senhor desculpe-me, isto não foi desenhado para que se deixe cair um guarda-chuva”.

Na arquitectura moderna, tentaram que as linhas fossem muito direitas, que toda a gente se levasse muito a sério. Toda a gente parece muito instruída só porque anda com um guardanapo.

Em *Play Time*, Tati, interroga de forma hilariante a ininteligibilidade do espaço contemporâneo, o enigma da sua funcionalidade, a surpresa da sua linearidade e os equívocos da sua transparência. É um filme de movimento contínuo com um equilíbrio dinâmico do ritmo das relações. O ritmo das relações entre o individual e o universal, entre o “humano” e as superfícies, os volumes e as cores.

Na primeira parte do filme, é a arquitectura que domina. Depois, pouco a pouco, o calor, o contacto e a amizade do indivíduo sobrepõem-se a este cenário internacional e depois começam a aparecer publicidades luminosas, inicia-se a dança, até que tudo se torna um carrossel.

Acabam-se os ângulos rectos no final!

## **Anexo 2 – Análise do filme *Mon Oncle***

## O MEU TIO

JACQUES TATI



O MEU TIO (1958) - 111M

### Sinopse:

O senhor e a senhora Arpel têm uma casa moderna num quarteirão asséptico. Eles têm tudo, conseguiram tudo, na casa deles tudo é: o jardim, a casa. Neste universo exageradamente confortável, demasiado clean, tão high-tech, detalhadamente programado, onde o humor, os jogos e a sorte não têm lugar. E o filho Gérard aborrece-se de morte. É então que irrompe o irmão da senhora Arpel, o tio, o Sr. Hulot. Personagem inadaptada, habituada ao seu mundo caloroso, vai, para delírio do sobrinho, virar tudo de pernas para o ar.

### Análise individual das cenas:

1. min. 0:01:55 Rua. Suja. Multicolorida. Cães vadios em busca de novos faros na lixeira das ruas.



2. Min. 0:02:17 Confronto entre zona velha e nova da cidade.



3. Min. 0:02:36 Zona nova da cidade. Clean, recta, cinza, cães vadiam de igual forma por entre as ruas, do grupo solta-se um deles, regressando para a casa da família Arpel.

4. Min. 0:02:48 Casa da família Arpel, ultra moderna, num quarteirão asséptico, onde tudo é novo. A Sra. Arpel é uma fanática pelas limpezas. Tudo é tão perfeito que se torna aborrecido.



5. Min 0:02:53 Até o cão foge deste aborrecimento.

6. Min. 0:05:43 Trânsito. Musicalidade provocada adjacente aos efeitos de luzes, portas, ritmos dos automóveis.



7. Min. 0:10:18 Realidade do Monsieur Hulot. Mercado, desorganização do prédio, arquitectura feita por fazes claramente bem mais simpática à sua frequência do que o exagero moderno da casa anterior. Universos bem

paralelos. Simpatia para com os vizinhos, uso de uma chave, guardada no beiral da porta.



8. Min. 0:11:40 Periquito canta com o reflexo do sol do vidro da janela de Monsieur Hulot.



9. Min. 0:14:30 Crianças e adultos. Um grupo de crianças brinca incitando a discussão dos adultos que conduzem, simulando o choque entre os veículos. E quando realmente se dá o choque entre dois carros ninguém acredita que houve realmente estragos.

10. Min. 0:17:15 Vida de aparências. A campainha da casa da família Arpel anuncia chegada de visitas, imediatamente o repuxo “kitch” é accionado e só

depois de devidamente funcionar e que a porta é aberta e os convidados entram.

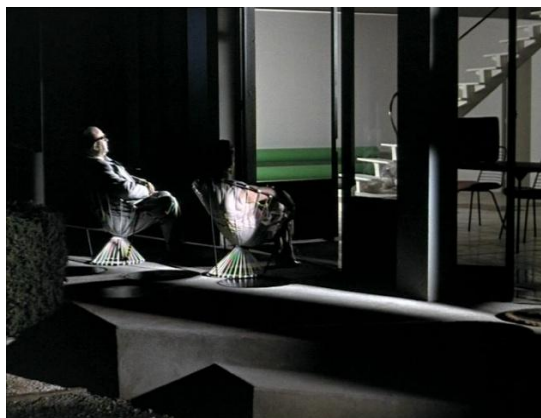
11. Min. 0:17:30 A visita. Uma amiga da Sra. Arpel. Postura ironicamente mantida ao longo do “S” do percurso pedonal imposto pelo jardim, a ponto de ficarem de costas uma para a outra dando as bênçãos uma à outra. Uma postura somente para a sociedade e levada ao extremo.



12. Min. 0:18:10 Hulot vê o repuxo accionado e evita entrar para casa da cunhada por saber que isso significaria haver a presença de visitas.

13. Min. 0:19:08 O filho Arpel aborrece-se de morte desta excessiva arrumação.

14. Min. 0:21:18 Luz sombra do serão de televisão que é visto do jardim. Mais uma vez uma postura de aparências para manter para com os vizinhos.



15. Min. 0:22:32 Bairro de Monsieur Hulot. A balança do mercado pesa mal pelo pneu furado da carrinha, o que gerou logo uma pequenina confusão na população e que se vai perceber mais tarde ser mais um oposto paralelismo à família Arpel.

16. Min. 0:24:38 A cunha. O Sr. Arpel mete uma cunha na SDRC para Hulot. Quando telefona para um café no bairro de Monsieur Hulot para lhe anunciar a reunião, ao que este corre ao seu pedido deixando o telefone pendurado e chamada ligada. Bom apontamento de som.

17. Min. 0:26:00 O Sr. Director querendo dar ordens para não ser incomodado na reunião na reunião que se seguia é contemplado ao pegar no telefone pela mesma musicalidade da chamada anterior.

18. Min. 0:27:34 Reunião de emprego. Monsieur Hulot que ao entrar pisara um pedaço de tinta fresca branca deixa pegadas por toda a sala de reunião, inclusive na mesa e é apelidado de ginasta em tom pejorativo. Escritório cinzento, impessoal, nu.



19. Min. 0:29:32 A vizinha do lado. A vizinha vai entregar a bola de Gerard e é convidada a entrar. Há que notar o vocabulário da Sra. Arpel, anunciando as divisões em inglês, “living room”, falando da modernidade das comunicações entre todas as divisões, do ar condicionado, dos móveis ultra modernos, porém nada confortáveis.

20. Min. 0:31:15 A cozinha de alta tecnologia.



21. Min. 0:31:23 Sr. Arpel vê o repuxo accionado e ajeita-se sabendo que há visitas.

22. Min. 0:31:49 Sr. Arpel pede licença para passar no estreito percurso pedonal imposto pela arquitectura paisagista, com o intuito de entregar um presente ao

filho que não teve nenhuma reacção entusiasta, e a vizinha quase tomba para fora do limite, como se que de um precipício se trata-se.



23. Min. 0:33:14 Cadeiras colocadas e a mesa, com rodas, é que se desloca para as pessoas. Almoço é no exterior e em silêncio para manter mais uma vez as aparências de que está tudo bem.

24. Min. 0:33:45 A visita do tio Monsieur Hulot. Que não necessita de repuxo. Monsieur Hulot traz igualmente presentes para Gerard. Estes provocam puras risadas de contentamento à criança. Monsieur Hulot vai à cozinha e descobre desastrosamente uma panóplia de objectos novos e estranhos. Sai depois com o seu sobrinho para passear na zona velha da cidade.

25. Min. 0:40:53 O concurso das crianças. Consistia em apostas de uma moeda para depois comprarem doces, onde tinham de assobiar e distrair os peões, ganhavam quando estes batiam nos lampiões.



26. Min. 0:44:52 Depois da brincadeira, a chegada a casa. Sombra de Gerard a tomar banho após tarde de brincadeira, para aborrecimento do pai, que mais uma vez mostra ciúmes do Cunhado.



27. Min. 0:46:41 O arranjinho de Monsieur Hulot com a vizinha. Sra. Arpel defende a teoria de que o que o cunhado precisava era de uma paixão e encontra na vizinha a pessoa indicada.

28. Min 0:46:59 Casal Arpel espreita a vizinha através de duas janelas redondas do quarto, de abertura igualmente automática.



29. Min 0:48:30 O bairro de Monsieur Hulot. Crianças que brincam, pessoas que conversam, música, partidas, as pessoas conhecem-se, comportam-se e deambulam descontraidamente, ajudam-se, vendem produtos, lêem o jornal, varrem, passeiam os cães. Uma confusão descontraída e alegre, mesmo que confortavelmente habitável.



30. Min 0:50:39 O prédio de Monsieur Hulot, onde os seus habitantes deambulam de forma confortável, independentemente de se tratar de um edifício construído de uma forma faseada, quase que sem fio condutor na sua leitura, mas que até essa questão é tida com descontração por quem nela circula.



31: Min. 0:55:47 O vendedor de fruta é que vai a casa da família Arpel. E aqui se vê a forma de venda e pagamento, confiança no preço e por fim de pagamento do bairro de Monsieur Hulot para o bairro dos Arpel.

32. Min. 0:56:43 Chegada dos convidados. Vizinha confundida com vendedora de tapetes. Depois chegada dos restantes convidados.



33. Min. 1:00:22 Gerard parte um ramo da trepadeira e quebra a simetria da parede. Consciencializando-se de que para aquela sociedade se tratava de um erro crasso.



34. Min. 1:04:20 Hulot chega. Todos se levantam para o cumprimentar, e a Sra. Arpel tenta fazer com que o irmão se dirija à vizinha. Ouve-se o riso irritante da esposa do braço direito de Arpel. Hulot mais uma vez provoca inocentemente o caos, espetando o suporte dos copos precisamente na conduta de água do repuxo.



35. Min. 1:18:47 SDRC. Cão de Arpel ao passar no corredor da fábrica anuncia chegada do patrão e as escritãs iniciam de imediato o trabalho e quando o patrão passa vê o trabalho exímio das mesmas.

36. Min. 1:18:54 Monsieur Hulot enfim na SDRC.

37. Min. 1:21:18 O carro novo do Sr. Arpel. E o vendedor fala-barato.



38. Min. 1:22:00 Hulot adormece e provoca uma serie de problemas e quando acorda ainda mais problemas causa.



39. Min. 1:26:30 Braço direito na fábrica de Arpel apercebe-se da tentativa de Monsieur Hulot de se “lançar na indústria alimentar”. Aparentamento interessante de luz-sombra dos trabalhadores.



40. Min. 1:29:59 Aniversário de Arpel. O portão da garagem que não precisa de chave é a prenda da Sra. Arpel para o marido.

41. Min. 1:31:43 Progresso tecnológico? O cão acciona o fecho do portão passando pelo sensor, trancando os donos na garagem.



42. Min. 1:40:05 Arpel com ciúmes do cunhado. Da paixão e da admiração que o filho nutre pelo tio “ele tem de ir-se embora”.



43. Min. 1:46:59 Monsieur Hulot repatriado. Caos à chegada do aeroporto.

44. Min. 1:48:19 Sem se dar conta disso, Arpel, atrai a atenção do filho, acabando por perceber que a criança como qualquer outra, só pretende brincar com descontração e com as coisas simples do dia-a-dia, sem um exagero de regras.



## Conclusão:

Com *Meu Tio*, Jacques Tati, conquistou o prémio especial do júri do Festival de Cannes de 1958. Realizado em cores, o filme tem um visual elaborado. O roteiro opõe a casa antiga e a bagunça em que vive Monsieur Hulot com o ambiente ordenado e moderno de seus parentes, os Arpel.

Criando piadas uma atrás das outras, Tati tira partido de “gags” visuais que vão da ingenuidade da visão do repuxo de água em forma de peixe que é accionado de cada vez que chega uma visita a casa dos ricos, à maldade do assobio utilizado para distrair os transeuntes fazendo com que estes dêem uma cabeçada no poste.

Na companhia do seu sobrinho Gerard, Hulot vive uma série de peripécias que ridicularizam com a febre modernista do final dos anos 50, em especial a automação.

E o que interessa à arquitectura moderna, o cinema de Jacques Tati, em especial, no filmes *Mon Oncle*?

O director, neste filme, faz uma apresentação sobre algumas das características mais marcantes do modernismo na arquitectura às plateias cinematográficas – especialmente as europeias.

É possível observar duas manifestações antagónicas nesta apresentação: uma, de crítica irónica e contundente aos postulados modernos; outra, de apreciação das potencialidades trazidas pela arquitectura moderna para desfrutar a experiência da vida urbana. Na verdade, o próprio director acaba por se inclinar mais para o lado de uma apreciação crítica, porém positiva, da arquitectura moderna, mais do que por uma mordaz condenação de seus postulados mais intransigentes. Como regra, mesmo diante de uma inegável diferenciação entre as interpretações que fazem dos seus filmes teóricos e críticos de arquitectura, restam sempre os comentários extremamente bem-humorados e criativos com que Tati parece acolher a chegada da modernidade nos traçados arquitectónicos.

O contraste entre o moderno e o tradicional é explorado de forma radical no *Meu Tio*. Monsieur Hulot vive num desordenado subúrbio parisiense, Saint Maur, num confuso prédio de um conjunto habitacional cheio de reformas e adições, onde a

intrincada circulação é organizada espontaneamente, com alguns segmentos de escadas unindo os novos acréscimos às partes velhas de maneira aparentemente desordenada, o que parece provocar uma desordem visual e espacial generalizada, mas que é bem legível por ele no seu quotidiano.

Saint Maur resiste às transformações da modernidade, tem tudo o que é típico numa comunidade tradicional, tem um mercado na praça, pessoas ociosas conversando, crianças que brincam na rua, carroças, barzinhos ruidosos. O apartamento de Hulot está inserido num aglomerado que parece ter nascido sem qualquer projecto ou orientação de nenhum arquitecto, e que foi crescendo sem as imposições de qualquer ordenação externa. Num contraste radical, Tati introduz-nos a uma vivenda arquetípica do que seria uma casa moderna, onde moram a irmã, o cunhado e o sobrinho de Hulot.

Bem ao contrário do apartamento, a vivenda do casal Arpel situa-se num bairro de classe média alta, é cercada por um jardim geométrico onde, de um laguinho, esguicha água da escultura de um peixe, tem telhado plano, tem uma cozinha que está altamente equipada com toda e qualquer bugiganga industrializada que pudesse existir à época (à altura de uma cozinha americana), é rigorosamente higiénica, racionalmente organizada, planeada, silenciosa, funcional, enfim, traz uma fiel representação do que deveria ser a tão sonhada ordem moderna. Nela, “we will encounter nothing of the secretive intensity of the tortuous topological maze of the phenomenological house of Monsieur Hulot”.

Para comunicar essa modernidade toda, Tati realizou as filmagens externas em Créteil, um subúrbio novo desenhado nos arredores de Paris. Sintomaticamente, sempre que Hulot vai visitar a irmã, atravessa as ruínas de um muro que *representa* a ruptura da cidade tradicional com a cidade moderna, ou seja, onde se rompe a barreira que separa o ambiente primitivo onde ele vive, da modernidade na qual França está finalmente a ingressar (estamos no ano de 1950) e da qual, a vivenda é a sua legítima *representação*.

A arquitectura está a representar o moderno no cinema, está a comunicar uma mensagem de que chegou finalmente o tempo moderno, onde a sociedade pode ter tudo organizado.

### **Anexo 3 – Análise do filme *As Férias do Sr. Hulot***

## AS FÉRIAS DO SR. HULOT

JACQUES TATI



AS FÉRIAS DO SR. HULOT (1953) - 88M

### Sinopse:

Monsieur Hulot vai de férias para o Hotel de la Plage, costa atlântica. A sua chegada num som incomodativo de um carro ruidoso, transtorna a vida dos veranistas. As suas melhores intenções degeneram em desastres que só o seu optimismo permite suportar alegremente. Apesar das confusões, Hulot consegue despertar simpatia, admiração e amizade. No filme, Tati satiriza a burguesia francesa caricaturando os seus personagens.

## Análise individual das cenas:

1. min. 0:01:07 Praia. Primeira imagem, transmissora de uma pacificidade que todos nós em algum momento identificamos com as nossas férias. O som e o efeito luz sombra revelam logo de início que terão um lugar de predominância no decorrer do filme.



2. Min. 0:01:17 Estação de comboios. Contradição com a calma anterior. Caos. Multiplicidade de movimentos e sons. Igualmente um estado que se assume ao momento de partida para férias.



3. Min. 0:01:41 Estação de comboios. Voz que sai do megafone avisa chegada do comboio. Curiosamente o plano é mantido e dá-se uma conturbada troca de informações anunciadas e por sua vez a correria da futura tripulação de um lado para o outro das linhas.

4. Min. 0:01:53 Estação de comboios. A voz anuncia novamente troca de linha, porém, quando o grupo se move para a dita linha, eis que um outro surge na linha inicial.

5. Min 0:02:08 Estação de comboios. Continuando com esta cena comediante de corre-corre. O crescendo da confusão dá-se quando as pessoas se apercebem que estão na linha oposta e correm para a correcta.

6. Min. 0:02:30 Estação de comboios. Plano do interior do comboio, ao nível dos pés de dois senhores que barram a entrada. Pai com criança espreita para o interior do comboio, por entre dois pares de pernas que bloqueiam o acesso.

7. Min. 0:02:37 Estação de comboios. Ainda no mesmo plano, uma senhora possuidora de uma beleza jovial vivencia situação idêntica, no entanto mostra indignação, pede licença e demonstra um sorriso, as pernas movimentam-se para o lado, permitindo-lhe o acesso ao interior do comboio.



8. Min. 0:04:06 Autocarro. Outro veículo de transporte de acesso às férias na praia.

9. Min. 0:04:32 Automóvel. Mais um meio dos meios de transporte usados.

10. Min. 0:04:59 Trânsito automóvel. Um carro novo, silencioso, que usa a buzina como aviso ao cão para se desviar. O carro velho, de Hulot, mesmo fazendo barulho por todos os lados não fora capaz de fazer o cão desviar-se. Aqui a buzina surge como um verdadeiro apontamento comediante. O cão lá se move e o condutor, Monsieur Hulot, fazendo-lhe uma festa no focinho segue o percurso em direcção à praia.

11. Min. 0:05:52 Automóvel barulhento vai bamboleando, avariando. Num cenário de continuidade da narrativa de Tati para todo aquele aparto que se viria a desenrolar.

12. Min. 0:06:04 Carro novo. Brincadeira de crianças de colocar os braços de fora do carro a cortar o vento. Uma forma de manter a ligação ao plano anterior do carro velho de maneira a descrever em traços iguais realidades diferentes.



13. Min. 0:06:08 Chegada à praia. Contemplação da praia pelas crianças.



14. Min. 0:06:51 Senhora jovem referenciada atrás na situação do comboio chega à casa da praia.

15. Min. 0:07:42 Quarto. Gaveta encravada, situação comum muito bem descrita num contexto muito real. Cena observada através de mais um dos truques muito usados por Tati, o espelho, um plano reflectido do espelho do guarda-fatos.

16. Min. 0:08:03 Quarto. Espelho.



17. Min. 0:08:17 Contemplação da paisagem pela varanda do quarto. Praia. Houve-se o carro barulhento, não visível no espaço pictórico.



18. Min. 0:08:42 Carro barulhento à chegada do hotel da praia juntamente com o seu condutor, Monsieur Hulot, atraem as crianças.

19. Min. 0:09:30 Hotel da Praia.

20. Min. 0:09:49 Hotel da Praia. O Monsieur Hulot empurra a porta do hotel e provoca uma enorme corrente de ar, destabilizando a postura visível anteriormente.



21. Min. 0:10:09 Hotel da Praia. Sr. do bigode.



22. Min. 0:10:11 Hotel da Praia. Vento entorna o chá do bule.

23. Min. 0:10:35 Hotel da Praia. Entrada caricata de Monsieur Hulot no Hotel. Bem ao género de Charlot, pela trapalhice, pela inocência do caos que provoca e que o caracteriza, pelo descuido que choca com o resto das pessoas.

24. Min. 0:12:34 Hotel da Praia. Monsieur Hulot decidira refrescar as telhas para onde abria a sua janela do quarto sótão. Mas por um acaso mesmo em frente do termo dos caleiros duas pessoas cumprimentam-se e levam com um grande banho. Por lá perto deambula um senhor que não dá muita importância ao sucedido.



25. Min. 0:12:39 Monsieur Hulot contempla as suas vistas para o mar pela sua janela no telhado.



26. Min. 0:12:54 Praia. Toca a sirene. Recolher da praia.

27. Min. 0:13:04 Praia. Entardecer.

28. Min. 0:13:17 Hotel da Praia. Sala de jantar. Entrada de Monsieur Hulot e o respectivo cumprimento ao qual ninguém corresponde.



29. Min 0:14:38 Sala de Jantar. Porta batente.



30. Min 0:15:05 Farol. E a iluminação que provoca o farol.



31. Min 0:15:49 Uma nova manhã e uma nova contemplação da praia pela Senhora, vista de uma outra perspectiva.

32: Min. 0:15:05 Praia. Brincadeira inocente de um menino que descobre os efeitos de uma lupa colocado no sol.

33. Min. 0:16:29 Praia. Guincho solta-se e o barco a que estava preso vai pelo mar dentro.



34. Min. 0:17:04 Praia. Monsieur Hulot simula gesto de uma pessoa a secar-se a uma toalha, fazendo-se de inocente quanto ao desprender do gancho, no entanto comicamente ele não está a esfregar-se a ele, mas distraído, ao poste que se encontra por detrás dele.



35. Min. 0:17:51 Praia. Pessoas dentro de água tomando banho. Comportamento em bando, imagem típica de quaisquer férias.

36. Min. 0:19:39 Praia. O sino avisa o recolher para almoço. Monsieur Hulot observa o momento do sino.



37. Min. 0:20:10 Sala de jantar do hotel. O patrão corta a carne à grossura do que aparentam comer as pessoas que vão entrando, enquanto um casal, aparentemente mofado, de submissão do homem à mulher provavelmente pelo cansaço, sempre os primeiros a chegar à sala de jantar, em que a mulher faz questão de ficar em local estratégico, observando quem chega, quem sai, as conversas, sabendo as profissões.

38. Min. 0:21:50 Sala de jantar do hotel. Manga de Monsieur Hulot serve de guardanapo, desastrada e inocentemente, ao seu companheiro de mesa.



39. Min. 0:22:23 Praia à hora de almoço. Vazia.

40. Min. 0:23:11 As crianças deambulando pelas travessas com destino à praia.

41. Min. 0:23:41 Em frente ao hotel. Homem tira uma fotografia e diz à família, os casuais modelos fotográficos, para não se mexerem, entretanto empregado chama para uma chamada o fotógrafo e a família permanece imóvel. Uma sociedade de veraneantes demasiado séria que provocam verdadeiros pontos de comédia.



42. Min. 0:24:47 Monsieur Hulot gentilmente transporta as malas às senhoras, mas à entrada da casa desequilibra-se num hipotético último degrau que não existe e atravessa toda a casa.

43. Min. 0:25:47 Praia. Canoa.

44. Min. 0:27:49 Hotel da praia. Som do gira-discos quebra a monotonia da sala de convívio.

45. Min. 0:27:59 Hotel da praia. Quem tinha ligado o gira-discos fora Monsieur Hulot, no entanto a música rapidamente se desliga pela ficha puxada por um dos elementos da sociedade de veraneantes que lá se encontrava.



46. Min. 0:30:41 Monsieur Hulot cai num clube em cima das dunas, onde ocorria uma festa.

47. Min. 0:31:28 Luzes acendem durante mais uma noite no hotel, após o barulho de uns gritos, provavelmente os jovens a chegar da festa.

48. Min. 0:32:38 Praia. Aula de ginástica. Mais uma vez o respeito por algo levado ao extremo, neste caso o som do apito que é interrompido, interrompendo por sua vez a continuação do exercício, ficando cada um dos “alunos” por um longo espaço de tempo em posição complexa.



49. Min. 0:34:24 Praia. Monsieur Hulot encontra-se a pintar o barco atracado na areia, no entanto a lata de tinta bóia de um lado para o outro do barco, suscitando uma boa gargalhada a quem observa a ironia do acaso.

50. Min. 0:35:58 Praia. Barco parte.



51. Min. 0:36:33 Praia. O barco partido e Monsieur Hulot a tentar abri-lo novamente ao meio simula a falsa ideia da presença de um tubarão, provocando o pânico a quem estava na praia, que fica deserta num ápice.



52. Min. 0:38:29 Hotel da praia. Monsieur Hulot, encharcado, foge ao empregado, fitando-o, mas deixando um engraçado percurso de pegadas.



53. Min. 0:39:05 Sala de jantar. Silêncio quebrado pela entrada do empregado na sala incutindo a escolha dos pratos num tom mais elevado que quebra todas posturas ali presentes.

54. Min. 0:40:53 Carro de Monsieur Hulot avaria, indo parar a um cemitério.

55. Min. 0:41:46 Cemitério. Peça do carro confundida com coroa de flores.

56. Min. 0:43:46 Cemitério. Ao agradecer a ajuda pelo carro, Monsieur Hulot vê-se envolvido nas condolências entre os amigos e familiares da vítima mortal.



57. Min. 0:46:05 Praia. Monsieur Hulot compra jornal, apenas para fazer de chapéu, acto condenado pelo filósofo da zona que o observa.

58. Min. 0:47:33 Court de ténis. Uma espécie de ténis. Simulação. Com aquela forma de jogar, Monsieur Hulot faz todos os pontos, e põe toda a gente irritada, à excepção da árbitra e da Senhora (a tal do comboio e das janela sobre o mar) que acha uma certa piada à situação.



59. Min. 0:51:18 Casal passeia, ou melhor a mulher passeia e o homem vai atrás.

60. Min. 0:51:35 Hotel da praia. Ping-Pong de Monsieur Hulot e a importância da sombra e do som.



61. Min. 0:53:01 Hotel da praia. Monsieur Hulot mexe nas cadeiras e altera as jogadas e ínsita inocentemente à batotice.

62. Min. 0:55:37 Casa da Sra. Monsieur Hulot inicia uma sequência de disparates. A cadeira parte-se, os quadros estão tortos, a pele do animal que se prende ao seu sapato, o derrubamento de quadros e as velas que destrói.



63. Min. 0:59:50 Praia. Monsieur Hulot provoca o cavalo que dá um coice no capô do carro, entalando o homem que lá se encontrava e de seguida foge escondendo-se como uma criança.

64. Min. 1:02:16 Hotel da praia. Menino dirige-se para a sala do baile de máscaras e consegue abrir a porta sem deixar cair os cones de gelado que transportava em cada mão. O plano do cartaz que anuncia a festa é interessante.



65. Min. 1:03:46 Hotel da praia. Monsieur Hulot é o único mascarado, mais uma vez opondo-se ao resto da sociedade daquele universo ali presente.

66. Min. 1:05:48 Hotel da praia. Aparece a Senhora (do episódio inicial no comboio) igualmente vestida a rigor próprio de um baile de mascaras e iniciam uma dança que juntamente com o aumento do volume da música incute curiosidade dos restantes.



67. Min. 1:07:04 Hotel da praia. A febre da moda, e a falta de estilo próprio, faz com que usem peças de roupa iguais.

68. Min. 1:08:05 Monsieur Hulot é projectado pela corda de reboque caindo para o rio.



69. Min. 1:09:31 Hotel da praia. Hulot volta assim, mais uma vez a entrar para o hotel com os sapatos molhados.



70. Min. 1:13:35 O carro de Monsieur Hulot volta a avariar, entrando desta numa propriedade privada. Monsieur Hulot corre em direcção ao interior da casa, mas rapidamente é expulso pelos cães de guarda e perseguido.

71. Min. 1:17:00 Hulot vai abrigar-se numa casa com elementos pirotécnicos e provoca um autêntico fogo-de-artifício. Vendo-se desta forma livre dos cães.



72. Min. 1:18:01 Descrito pelo som como um “quase” cenário de guerra, mas na realidade um espectáculo de pirotecnia, as pessoas são mais uma noite acordadas, as luzes retomam a acender, e nesta situação de festa a música começa a tocar, e a sociedade começa a festa.

73. Min. 1:20:55 No momento da despedida Monsieur Hulot é ignorado.

74. Min. 1:22:31 Vai sentar-se na duna, à beira das crianças e apercebe-se surpreendido de que quem gosta da peculiaridade dele se lhe dirige para as despedidas.



75. Min. 1:23:01 Praia vazia. Ouve-se o som do carro embora não aparecendo no espaço fílmico.



## Conclusão:

Se o meio do cinema é a realidade física como tal, torna-se desafiador filmá-la sem pré-estilização mas de modo a obter um resultado com estilo.

Por mais que mobilize um variado repertório de elementos pró-fílmicos (figurino, iluminação, maquilhagem), Jacques Tati filma o espaço exactamente como este se apresenta previamente. Os seus filmes, no entanto, estão impregnados de uma marca pessoal inconfundível, que abarca desde a caracterização do inesquecível Sr. Hulot, eternamente desajeitado e bem-intencionado, até as incontáveis piadas sonoras e os recorrentes comentários cómicos sobre a múltipla relação estética/funcionalidade do modo de vida moderno – incluindo a sua arquitectura, o seu ritmo, o seu *design* e a sua hierarquia de valores (nada raros são os personagens de Tati que se perdem em longas exposições sobre os seus objectos de consumo ou de interesse).

É admirável a riqueza de sua construção de atmosfera, de um sentimento de tempo indissociável do espaço que o recebe. Assim sendo, a ambiência experimentada em *As Férias do Sr. Hulot* é típica de um local de praia, com seu andamento produzido pela alternância entre situações extremamente movimentadas e longos marasmos. Da mesma forma como nos filmes de Tati o tempo é colocado quase que em estado "natural", à diferença do tempo abstracto construído pelos filmes clássicos, o espaço é preferencialmente mantido em integridade física e constitutiva.

*As Férias do Sr. Hulot* já começa com os desencontros entre comboio e os passageiros porque tal jogo é suscitado pela própria organização do espaço na plataforma de embarque. A estilização do mundo pela mímica. A maleabilidade do corpo e a preservação da continuidade sensível do espaço cómico (sempre a relacionar os personagens com o meio, as pessoas e os objectos circundantes), no cinema de Tati, traduzem mais do que a filiação a regras básicas da comédia cinematográfica: exemplo da manipulação da atenção do espectador através do uso criativo do som (como na magnífica cena do pingue-pongue), uma extraordinária pesquisa, embora subtil, das possibilidades de linguagem

Mas, independentemente de toda a capacidade de que *As Férias do Sr. Hulot* nos enriqueçam a linguagem cinematográfica, é muito difícil não apreciar o filme,

mesmo que ignorando as suas contribuições formais. Seria preciso não se afectar com a chegada desastrosa de Hulot ao hotel, não se enternecer com sua ingénua tentativa de aproximação com os outros hóspedes, os quais o desprezam na sua maioria, talvez por não enxergarem que ele, o solícito desajeitado, era o único ali capaz de retirá-los de seus lazes burocráticos e transportá-los a algo mais esfuziante – uma explosão de encanto, como no espectáculo pirotécnico acidentalmente desencadeado (Hulot é nosso "herói por acaso"). Seria preciso também não achar graça, além de não perceber a magnitude do personagem criado por Tati: incómodo para alguns, amigo de poucos, secretamente admirado (o marido tímido que nele projecta a fantasia de fuga a seu casamento mofado), entregue às crianças enquanto o hotel melancolicamente se esvazia – o fato é que Hulot em nenhuma hipótese passa despercebido.