

# Nosferatu. Revista de cine (Donostia Kultura)

Título:

La arquitectura según Tati: naturaleza contra artificio

Autor/es:

Gorostiza, Jorge

Citar como:

Gorostiza, J. (1992). La arquitectura según Tati: naturaleza contra artificio.  
Nosferatu. Revista de cine. (10):48-55.

Documento descargado de:

<http://hdl.handle.net/10251/40832>

Copyright:

Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



**donostiakultura.com**



JACQUES TATI

# La arquitectura según Tati: naturaleza contra artificio

Jorge Gorostiza

"**S**on de plástico. Jamás se marchitan", le dice un invitado a Mme. Arpel en *Mi tío*, mientras le da un ramo de flores. "En efecto, huelen muy bien a caucho", responde ella.

En el stand de *Tráfico*, dentro de la tecnológica nave del Palacio de Exposiciones, hay unos árboles de cartón y una grabación del trino de un pájaro, enseñados en secuencias alternadas con la estancia de Hulot en el campo.

La interpretación del mundo que hace Tati está basada en las contradicciones entre lo natural y lo artificial, entre la naturaleza y el artificio. Optando por lo natural-tradicional frente a lo artificial-moderno, al oponerlos continuamente para intentar demostrar las virtudes de uno sobre el otro.

Esta misma oposición se produce en las edificaciones que aparecen en sus películas, sin embargo cuando se piensa en ellas, lo primero que se recuer-

da es su sátira de la arquitectura moderna como ámbito donde se producen unos comportamientos ridículos. La arquitectura adquiere así importancia, porque el director la convierte en inductora de un modo de vida que es objeto de su crítica, y para hacer esta crítica, debe enseñar, describir, los edificios en que están inmersos sus personajes.

Crear un edificio, un objeto arquitectónico, es crear un espacio. Las relaciones entre el

Cine y la Arquitectura deben centrarse fundamentalmente en las que hay entre los espacios cinematográfico y arquitectónico (1).

En el cine hay dos modos de enseñar el espacio y ambos están asociados al movimiento. Uno es moviendo la cámara de forma que el espectador lo vaya recorriendo. El otro es manteniendo la cámara fija y haciendo que se muevan los personajes dando sensación de profundidad. Tati utiliza este último, mantiene la cámara inmóvil usando planos generales, elige el punto de vista fijo, más natural, en vez de los movimientos de la cámara, quizás más cinematográficos, pero también más "artificiales".

La oposición entre natural-tradicional y artificial-moderno produce dos tipos de edificios, relacionados con los dos tipos diferentes de vida que coexisten en unas películas, en las que la moderna se va introduciendo (2) paulatinamente.

Los dos tipos de edificios se oponen formalmente, así las edificaciones de la arquitectura tradicional están construidas con materiales naturales -la madera en el hotel de **Las vacaciones del Sr. Hulot** o en el taller de **Tráfico**, la piedra de la casa de Hulot en **Mi tío**-, tienen colores cálidos -marrones, ocre...-, hay un desorden compositivo y una acumulación de elementos, se han edificado por agregación sin una planificación previa -como el pueblo de **Día de fiesta**-. Por todo ello predominan las líneas curvas frente a las rectas.

La forma de los edificios modernos es para Tati opuesta a la anterior e igual en todo el mundo -en unos carteles de Estocolmo, Méjico, Londres, Hawai y U.S.A de **Playtime**

aparece el mismo rascacielos que en una calle de París-. Están construidos con materiales duros, artificiales: vidrio, hormigón, metal... -los de **Playtime** o el Palacio de Exposiciones de **Tráfico**-, tienen colores fríos -azules, blancos...-, hay un orden compositivo y los espacios están desnudos, vacíos, sin elementos, dando lugar a unos sonidos agudos y metálicos (3). El resultado formal es el predominio de las líneas geométricas, preferentemente rectas, frente a las curvas naturales.

Las cualidades de ambos tipos de edificación son los paradigmas de la construcción tradicional-irracional, frente a la moderna-razional. Tati sabe elegir aquellos elementos más significativos y opuestos, más reconocibles por el público, de las dos arquitecturas.

Algo que no sólo hace con la forma, sino también con la función, como decía en una entrevista (4): "*La sátira no se realiza sobre los lugares, sino sobre su utilización. La gente se cree 'aplastada' por los grandes edificios. Pero si supieran observar, se darían cuenta que la vida es igual allí que en cualquier sitio*".

Entre las funciones Tati destaca las circulaciones -otra vez el movimiento-, los recorridos a los que son obligados los usuarios de los edificios por su forma, demostrando que la función y la forma están íntimamente unidas.

El director, hablando de **Playtime**, lo explicaba: "*Hay gente prisionera en la arquitectura moderna porque los arquitectos les obligan a circular de una manera determinada,*



**Mi tío**  
(*Mon oncle*, 1958)  
© PANORAMIC/CEPEC



*siempre en línea recta*". Para lograr esta sensación artificial de movimiento mecánico, les pidió a los actores que siguieran "líneas rectas, nunca circunferencias ni semicircunferencias, sino que todo el mundo tenía que seguir las líneas de la arquitectura moderna". Porque para el director todo estaba construido siempre con "ángulos rectos en esas oficinas-laberinto con sus compartimientos; el arquitecto lo decidió así y todo el mundo sigue y viniendo así". Tati critica a los arquitectos modernos, oponiendo nuevamente la ar-

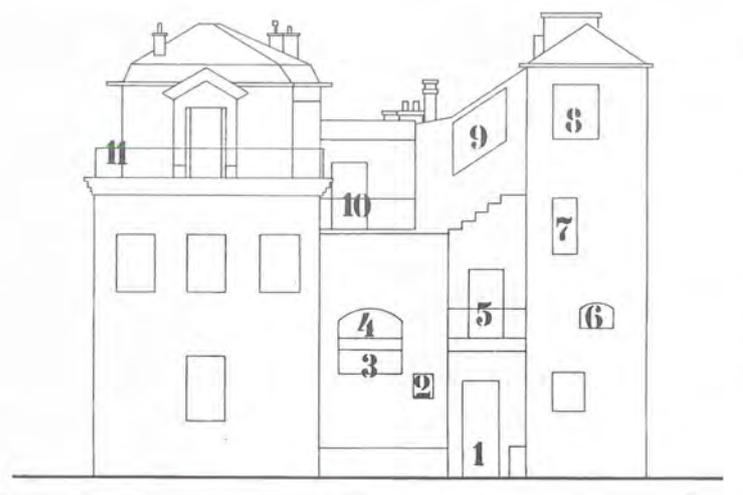
quitectura tradicional, anónima, a la proyectada por los profesionales de la arquitectura, una profesión moderna desarrollada en nuestro siglo.

A pesar de sus críticas, en sus películas sólo aparece un arquitecto (5), el del Royal Garden en *Playtime*, al que se le echa la culpa de todos los males del local, incluso llegando a quejarse de los uniformes que él no ha diseñado. Tati es indulgente con el profesional y satiriza la búsqueda de un "chivo expiatorio" para todos los errores de un edificio.

La crítica de Tati a las funciones modernas no se hace sólo a través de las circulaciones, también son objeto de sus análisis los usos, la separación entre el uso público y el privado o los propios usos modernos, recuérdese que en sus películas aparecen fábricas, *night-clubs*, aeropuertos, oficinas, restaurantes, bares, palacios de exposiciones, comisarías, talleres...

Para analizar la interpretación que hace Tati de los dos tipos de arquitectura se estudiarán dos edificios, con la misma función y de la misma película, las dos viviendas opuestas de *Mi tío*: la casa de Hulot y la de los Arpel.

Estas viviendas pertenecen a dos mundos separados por un muro derruido que formaba parte de una vivienda tradicional, este muro, que siempre se verá desde el lado antiguo, será franqueado sólo por unos perros, que ligan los dos ámbitos, y por Hulot, quien al caerle un ladrillo lo colocará cuidadosamente en su sitio, intentando recomponer algo irremisiblemente perdido.



Apariciones de Hulot al subir a su casa

La casa de Hulot -en realidad se trataba de un decorado- está en la plaza de Saint-Maur, centro de su actividad, al estar el café, la librería, el mercado y la feria dominical.

Sólo se le enseña al espectador su fachada (6), aunque se puedan reproducir parte de las plantas y suponer cómo es lo demás, por ella se sabe que es un edificio desordenado, construido por agregaciones sucesivas, creado por Tati de modo que se podría explicar cómo se ha ido construyendo a lo largo del tiempo.

La vivienda de Hulot está en una mansarda-torreón en lo alto del edificio, tiene una ventana y una puerta con un frontón triangular que le da un cierto aire de templo clásico. Para acceder a ella se tiene que recorrer una sinuosa escalera que se ve desde la calle a través de varias ventanas distintas entre sí. Aunque desde el punto de vista racional el recorrido de esta escalera sea antifuncional, permite una relación más estrecha entre sus usuarios, como por ejemplo el súbito en-

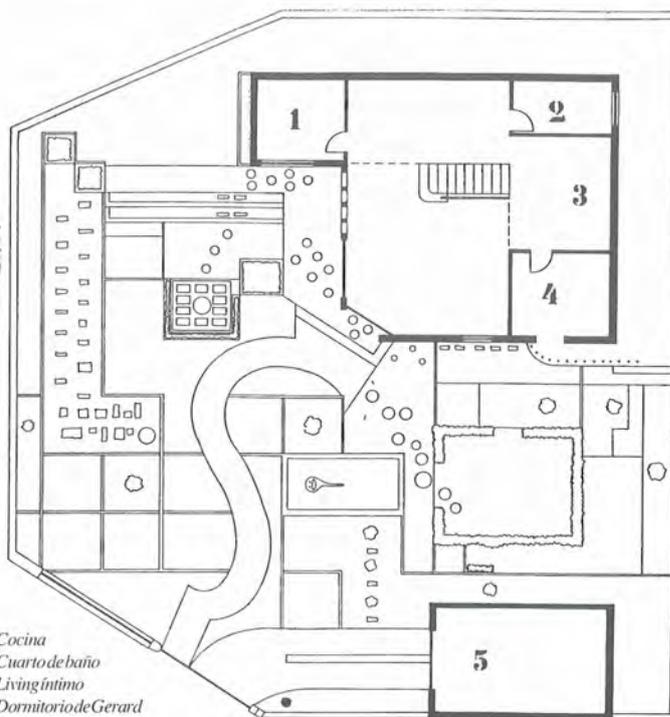
cuentro con una vecina envuelta en una toalla.

Una relación humana que no existe en el barrio de los Arpel, donde los contactos se establecen a través de formales visitas o gracias a observarse por encima de los muros medianeros.

La casa de los Arpel es una vi-

vienda unifamiliar -también un decorado- situada en una calle estrecha, desolada, de una ciudad-jardín gris y triste. La ha construido su propietario y está orgulloso de ella: "¿Esta casa quién la ha hecho?... He sido yo, la decoración, los muebles..." dice Arpel, quien quizás por ello, como escribía Sadoul (7), recibe a sus invitados "con

Planta de la casa de los Arpel



- 1-Cocina
- 2-Cuarto de baño
- 3-Living íntimo
- 4-Dormitorio de Gerard
- 5-Garaje

# JACQUES TATI



Mi tío  
(Mon oncle, 1958)  
© PANORAMIC/CEPEC

*el porte y los ritos de un monarca versallés".*

Esta casa, que suele verse desde encima de la verja de entrada con el punto de vista del vecino de enfrente, está rodeada por un jardín rectilíneo, imitando los japoneses, pero demasiado compartimentado por pequeñas parcelas con tierras de colores artificiales, donde crecen arbustos geométricos. Entre estas parcelas hay unos caminos, y en medio, presidiendo el jardín por su altura, un estanque con una fuente bastante *kitsch* de un pez, llamada por Mme. Arpel "los juegos de agua". Esta fuente, que sólo se pone en funcionamiento cuando llegan extraños a la casa con un interruptor situado al lado del portero eléctrico, se convierte para los Arpel en un símbolo y un aviso de los cambios que se producen en su vida al recibir visitantes.

En la planta alta de la casa están el dormitorio de los propietarios y un cuarto de baño, pero el espectador, como en la

vivienda de Hulot, no tiene acceso a ellos ya que sólo es mostrada la planta baja gracias a las sucesivas visitas de las vecinas.

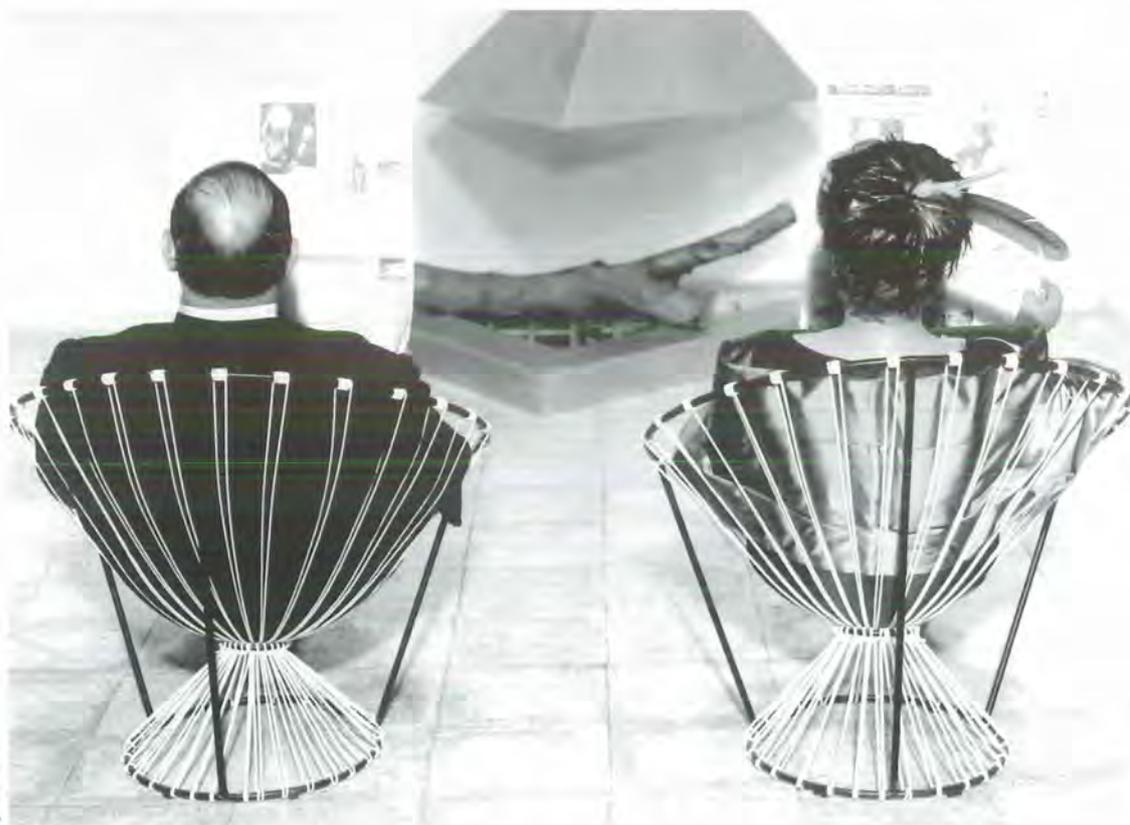
Madame Arpel les dice dos veces de la planta baja que "es muy práctica, toda se comunica", efectivamente hay un comedor que no se usa, un *living* con dos ambientes, la habitación del hijo, el cuarto de baño y la cocina, que está en un cuerpo separado.

La casa está abierta al jardín, como lo está a la calle el bloque de **Playtime**. Mme. Arpel le explica a una de las vecinas: "Las habitaciones están bien orientadas, dan todas al jardín", de ese modo el interior y el exterior, el espacio público y el privado, están relacionados física y funcionalmente, ya que cada una de las parcelas del jardín se usa para una función distinta: almorzar, tomar café, recibir a los invitados, ver la televisión... olvidando el espacio de juego del

niño, que debe montar en bicicleta en la terraza de su cuarto, detrás de unos barros.

En el jardín las circulaciones están marcadas por diferentes caminos, el de acceso a la casa por su forma curva, obliga a hacer un recorrido sinuoso que sirve para alargar artificialmente su dimensión; los otros, gracias a sus pavimentos, hacen que circular por ellos sea una empresa difícil, circulación que llega a ser penosa cuando se han de trasladar los muebles alrededor del jardín por la rotura de la conducción de agua. Al final, al perseguir a los perros todos los parterres y caminos quedarán igualados por las circulaciones naturales.

Por todo lo anterior y por los planos de los edificios -hechos para comprenderlos mejor-, se puede considerar a Jacques Tati como alguien capaz de diseñar y mostrar unas edificaciones que, a falta de cuestiones puramente técnicas, podrían existir en la realidad.



*Mi tío*  
(*Mon oncle*, 1958)  
© PANORAMIC/CEPEC



Por tanto es correcto decir que Jacques Tati fue un arquitecto, un arquitecto que caricaturizaba los edificios tradicionales tanto como los de su tiempo, aunque esta caricatura no le impidiese reconocer sus valores: *"No creo tener derecho a criticar la arquitectura de hoy en día. Simplemente me contento con hacer un film sobre nuestra época. Actualmente se construyen grandes edificios de cristal, nada más que de cristal: pertenecemos a una sociedad que le gusta meterse en una vitrina. Pero yo no voy a criticar, por ejemplo, la creación de escuelas más soleadas para los niños"*.

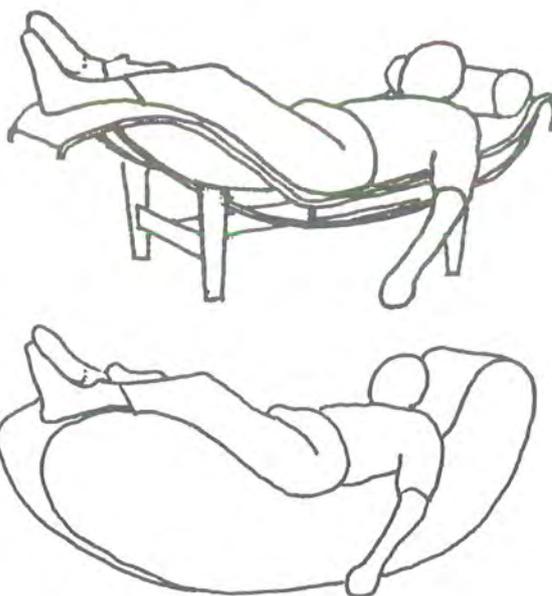
Hasta ahora se ha estudiado la arquitectura de Tati como creadora de edificaciones, pero la Arquitectura, entendida como creación o construcción en un sentido amplio, fuera de sus márgenes estrictamente profesionales, se refiere también al diseño de objetos como puertas, las mecánicas de **Playtime** o la del hotel de **Las vacaciones del Sr. Hulot**; o muebles, como los de la casa de los Arpel, que vuelven a incidir en la relación entre forma y función, ya que aun pu-

diendo llegar a ser unos objetos bellos, geometrizados y despojados de adornos, son tremendamente incómodos y ruidosos, sólo cuando Hulot cambie de posición el diván, podrá dormir adoptando una postura muy parecida a la que hubiese tenido acostado en otro mueble moderno, la *Chaise-longue* de Le Corbusier.

También el territorio antropomorfizado o la máquina tiene una estrecha relación con la Arquitectura. Así la carretera

de **Tráfico**, mostrada como una línea cinética cuando la cámara se sitúa dentro o al lado de los automóviles -en los pocos *travellings* que se permite Tati (8)-, se convierte en estática cuando la cámara está en su margen, como en el famoso plano de Hulot avanzando en busca de gasolina.

La máquina es interpretada y transformada por Tati, desde su bicicleta en **Día de fiesta**, hasta los automóviles de **Tráfico**, pasando por su coche de **Las**



Hulot en la "Chaise-longue" de Le Corbusier, con la misma postura que en el diván de Mme. Arpel

JACQUES TATI



vacaciones del Sr. Hulot, el ciclomotor de **Mi tío**, la cocina de Mme. Arpel o la fábrica de plástico de su marido.

El caso más complejo y más relacionado con la Arquitectura es el del *Camping-Car* de **Tráfico**, diseñado por Hulot -al que finalmente conocemos una profesión, aunque sea temporal- es un paradigma de la casa burguesa, está dividido en partes que, dado el tamaño del espacio habitable, a veces coinciden. La parrilla se convierte en su homónima para asar carne, dentro del coche, el claxon es la máquina de afeitar, en el centro está la cama de matrimonio que se extiende con la carrocería, apareciendo una ventana circular -como las de la casa y el garaje de los Arpel-, en ambos lados de la parte trasera está la cocina con su cafetera-encendedor-jabonera, detrás, fuera del coche, está el comedor, con su mesa y dos sillas bajo un toldo despla-

gable y a este espacio llega una ducha portátil convirtiéndolo también en cuarto de baño. Como se ve están todas las funciones de la casa de los Arpel, con sus mismas relaciones, pero superpuestas por el tamaño del habitáculo.

El *Camping-Car* es significativo porque en **Tráfico** ya no aparecen viviendas edificadas, los personajes duermen en un taller sobre unos neumáticos, en un barco o en el propio *Camping-Car*. La crítica a la vivienda moderna llega a su culminación al hacerla desaparecer.

Como parece que desaparece la arquitectura en su última película. **Parade** sucede toda dentro de un circo y el circo es para Tati la representación del Mundo, debajo de la carpeta-cueva de lona -como el cine de **Día de fiesta**- sujeta por los pilares que forman el *axis-mundi* primitivo (9), se

desarrolla la vida, una vida en la que se confunden los personajes del ritual, todos, incluso los espectadores del cine, que ya habíamos visto **Mi tío** a través de una ventana (10), nos confundimos con los espectadores del circo y con sus actores, la vida es una representación en la que muchas veces se desconoce cuál es el papel de cada uno. En **Parade** se vuelve a la naturaleza, a la esencia de lo primitivo a través de lo construido.

Tati nos legó sus películas y con ellas una de las mejores cualidades del humor, la capacidad de reírnos de nuestro tiempo, de nuestra arquitectura y sobre todo de nosotros mismos, que lleva a la duda y al escepticismo.

Como él mismo dijo: "*Ya les he contado todo esto... por otra parte no sé si tengo razón. ¿Por qué? Nadie puede tener un cien por cien de razón... a cada cual con su mal gusto*".

## NOTAS:

(1) Hay más relaciones entre las dos disciplinas, como puede ser la escenografía considerada como construcción formal, sin embargo, ésta ha sido más interesante cuando la han desarrollado arquitectos como Poelzig o Mallet-Stevens, por eso es más importante cómo enseña el espacio arquitectónico un director, que cómo es su desarrollo formal.

(2) Esta introducción es paralela a unos rodajes que se van haciendo cada vez más en estudio hasta **Playtime: Día de fiesta** está rodada sólo en el pueblo de Saint-Sévère, **Las vacaciones de M. Hulot** en Saint-Marc-sur-Mer y en los estudios Boulogne-Billancourt, **Mi tío** en Saint-Maur-les-Fossés, en Créteil y en los estudios de la Victorine y **Playtime** en un decorado creado especial-

mente. En **Tráfico** se vuelve a los exteriores y **Parade** está rodada en un circo.

(3) El sonido es esencial en todas las películas de Tati, incluso explicaba que lo usaba para lograr profundidad de campo, en una forma nueva de describir el espacio arquitectónico.

(4) Entrevista con J.J. Henry y Serge Le Peron en "Cahiers du Cinéma", 303, 1979. (Traducción española en A.A.V.V., "Jacques Tati", Alcalá de Henares, 1981). Todos los comentarios del director en este artículo están tomados de la misma entrevista.

(5) Michel Chion escribe en "Jacques Tati", París, Ed. Cahiers du Cinéma, 1987, que la persona de quien tomó Tati el apellido Hulot y su forma de

caminar, era en realidad un arquitecto y asesor inmobiliario.

(6) Las fachadas son importantes para Tati, recuérdese la falsa fachada vegetal que Hulot descuelga en **Tráfico** al intentar escalarla. Otra contradicción entre naturaleza y artificio.

(7) Georges Sadoul, citado por Michel Chion en "Jacques Tati", pag. 28.

(8) *Travellings* que ya había hecho al final de **Mi tío**.

(9) En términos de Mircea Eliade en, por ejemplo, "Lo sagrado y lo profano".

(10) Al final de **Mi tío** la cámara retrocede dejando ver una cortina y el marco de una ventana, revelando al espectador el *voyeurismo* que lleva implícito asistir a una película.



*Playtime*  
(*Playtime*, 1967)  
© PANORAMIC/CEPEC

JACQUES TATI