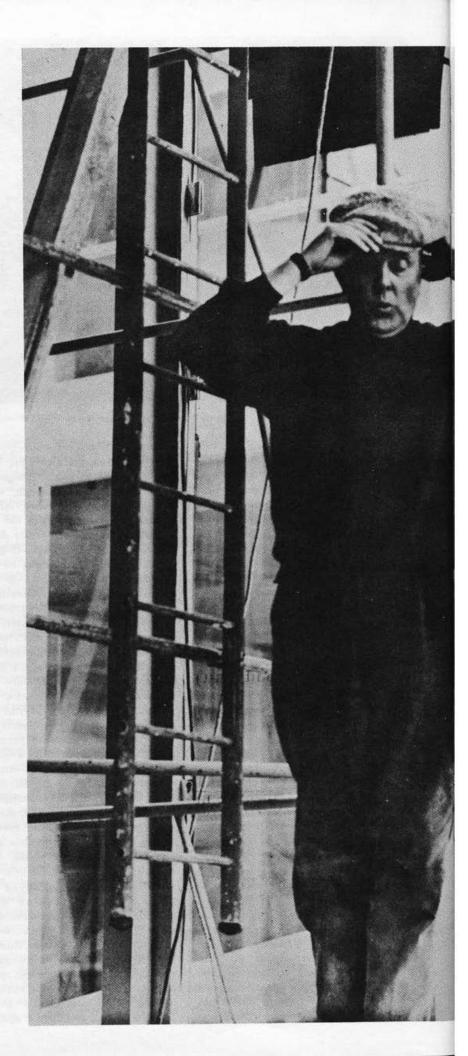
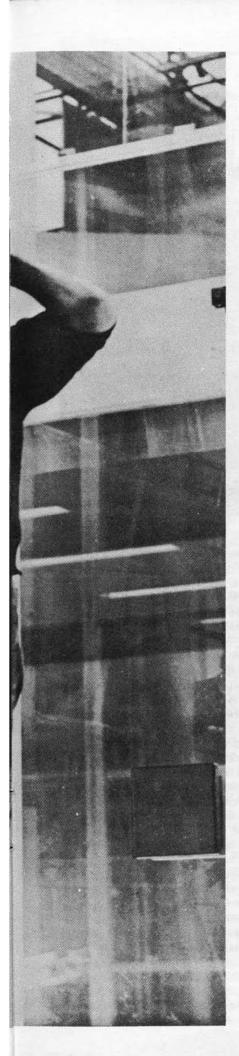
JACQUES TATI:

O MUNDO EM PLAYTIME

PAULO PERDIGÃO

cena abre com o "hall" de entrada de um prédio ultramoderno, superconfortável, hiperfuncional. A câmera se detém, fixa, a observar grupos de pessoas que vão e vêm, sobem a escada rolante, entram e saem. É o primeiro movimento, "andante", do longo balé de imagens e sons que se chama Playtime. Aparentemente, nada acontece no quadro: a impressão é a de que a realidade corre livremente e os personagens que surgem e desaparecem, anônimos, silenciosos, entraram no filme por engano. Mas, nessa observação serena da câmera de Jacques Tati, os detalhes, as pequenas nuancas parecem coordenadas em uma coreografia rigorosamente marcada. O espectador pode perceber a totalidade da cena através de uma apreensão subjetiva do pormenor, escolhendo-o ao acaso do olhar ou pelo elemento que lhe desperta mais interêsse ou curiosidade. Espectador "voyeur", o de Playtime. Mais do que isso: um espectador livre para dominar a seu gôsto e vontade a realidade global que exibe Tati. Não estamos longe da "profundidade de campo" de que falava André Bazin a respeito do americano William Wyler. Ontològicamente, Playtime pode ser considerada uma experiência rara no cinema de hoje, quando o espectador quase sempre não passa de um títire de imagens portadoras de uma tese definitiva e a sua percepção natural de realidade cinematográfica é subvertida pelo "deus ex machina" da montagem fragmentada, movida por cordéis ideológicos.





Ao espectador viciado com a rapidez e o poder de sugestão quase subliminar da nova técnica, a verdadeira libertação psicológica de Playtime pode deixar uma sensação incômoda de distanciamento, quando, na verdade, o que opera Tati é precisamente o contrário: convida a sua platéia a interpretar por conta própria o grotesco e o absurdo dêsse universo tão terrivelmente real de computadores, aço, luzes e côres, ruídos, "parkings", "supermarkets", corredores de circulação, TV, "buildings", "drugstores", portas de vidro, transistores, eletrônica - o mundo da civilização de hoje, a barbárie tecnológica que está à nossa volta, entra conosco dentro do cinema e, como nos sugere a última següência do filme, não nos abandona quando a projeção termina e saímos para a rua. Apenas, nas palavras de Henry Rabine, "Tati nos ensina a ver o óbvio que, de tão essencial, não estamos acostumados a perceber".

Como em Mon Oncle/Meu Tio (1959), as maravilhas da arquitetura moderna formando o "décor" onde transita Monsieur Hulot. Nunca uma crítica direta à eficiência planificada da metropole - porque Tati não se horroriza ante a idéia de progresso como sinônimo de confôrto ou perfeição, distanciando-se nisso do René Clair de À Nous la Liberté -Playtime se alarma com o perigo da supressão da personalidade, à beira de ser vencida ou mesmo substituída pela máquina. Já ao dispor de um meio tão modelar de personalidades como é a câmera de cinema, e, no entanto, assegurando a cada espectador o exercício de suas faculdades de juízo crítico e opção visual, exprime Tati as suas precauções. Nesse "décor" geomètricamente preciso como um relógio, antisséptico, ameaçador, não apenas a câmera, mas também o personagem distraído e lírico Hulot, de postura pendular, num desafio às leis da gravidade, de expressão atônita e voz silenciosa, num desafio às leis da comunicação - contemplam os acontecimentos sem interferir no seu curso ou, ainda, sem provocar os "gags". Estes despontam suavemente e nunca é Hulot quem os deflagra - porque, ao contrário da característica do herói burlesco (perceptível em Chaplin, Keaton, Lloyd), "o personagem tatiano não passa de um catalisador, incapaz de criar o "gag" ou de envolver-se nêle", como diz Jean-Elie Fovez.

Da mesma forma que renova o conceito do "gagman", limitando Hulot à função de testemunha involuntária, Tati resiste; em Playtime, ao fascínio do "décor", a grande cidade futurista sugerida pela paisagem de Orly e que o diretor ergueu artificialmente numa área de 15 mil metros quadrados, consumindo tôdas as suas economias. Arranha-céus de dez pavimentos estão ali, defronte da câmera, bem como as largas avenidas controladas por faixas e sinais luminosos, os interiores luxuosamente decorados, as côres sofisticadas e as formas metálicas, lembrando uma maguete-modêlo de proporções ameaçadoras. Mas o que faz Tati? Em uma següência de exterior, com todo êsse esplendor em "background", sua atenção se detém em uma florista de esquina e o "gag" em desenvolvimento (a turista que tenta bater uma chapa da velha tão "démodée" com as suas margaridas) prescinde do "décor". Em outra passagem, um imenso prédio serve apenas a um singelo "gag" visual, quando Hulot entra por engano no elevador e a luz que sobe e desce pela fachada do edifício revela a desagradável situação do personagem, lutando para controlar o engenho que o leva para cima e para baixo. Não é difícil imaginar o que teriam feito, por exemplo. Jerry Lewis e seu mestre Frank Tashlin, depois de gastar tanto tempo e dinheiro para levantar um conjunto arquitetônico igual ao de Tati. Em Playtime, o "décor" não desaba sôbre o personagem nem se desintegra em um caos apocalíptico (The Patsy/O Otário), e muito menos representa para o herói o mesmo prazer de destruição experimentado por uma criança frente a uma vitrina de loja de brinquedos (Who's Minding the Store?/Errado Prá Cachorro). Essa contenção tatiana, repelindo a vocação predatória do "slapstick", tem quase o ascestismo de Robert Bresson, não fôssem o criador de Hulot e o cineasta de Au Hasard Balthasar/A Grande Testemunha, tão vizinhos em seu rigor estético jansenista e na lentidão com que os seus filmes são meditados e produzidos.

Na contenção, purifica-se o "gag", ou melhor, a mecânica interior do "gag" que assume feitio visivelmente impressionista. Em vez de emprestar o "décor" e a visão do admirável mundo nôvo como meio locomotor da comicidade, põe-se Tati a fitar demoradamente pequenas "charges" que, aparentemente, fluem ao sabor do acaso, em vários cantos da tela,

sucessiva e até simultâneamente. A história, em têrmos de desenvolvimento narrativo, não interessa. Como em Les Vacances de M. Hulot/As Férias do Senhor Hulot, mais, porém, do que em Jour de Fête/Carrossel da Esperança e Mon Oncle, Tati ignora as regras do "timing" e da intensificação dramática. Um grupo de turistas estrangeiros chega ao aeroporto de Paris e se espanta de ver que a cidade é exatamente igual nas suas linhas e formas, àquelas que êles deixaram ao partir. Na primeira das duas grandes sequências de que se compõe Playtime, os personagens tomam contato com o ambiente, reconhecem o familiar labirinto de "buildings" e "parkings". Na segunda, visitam o Royal-Garden, uma boate "in" que, ao receber os primeiros fregueses em sua noitada inaugural, ainda não está totalmente pronta, com garçons e "maitre" dando os retoques finais. Aí, novamente, Tati prefere explorar às últimas consequências as possibilidades da câmera e a sua análise pormenorizada do comportamento humano, arrancando-lhe o ridículo que pode ser tão inesperado quanto involuntário, ao invés de se deixar levar pela idéia do "gag" explosivo que saltaria à vista de, por exemplo, um Blake Edwards, se o "script" pedisse um "night-club" inacabado, garçons desastrados e um mestre-decerimônias se esforçando para evitar as "gaffes".

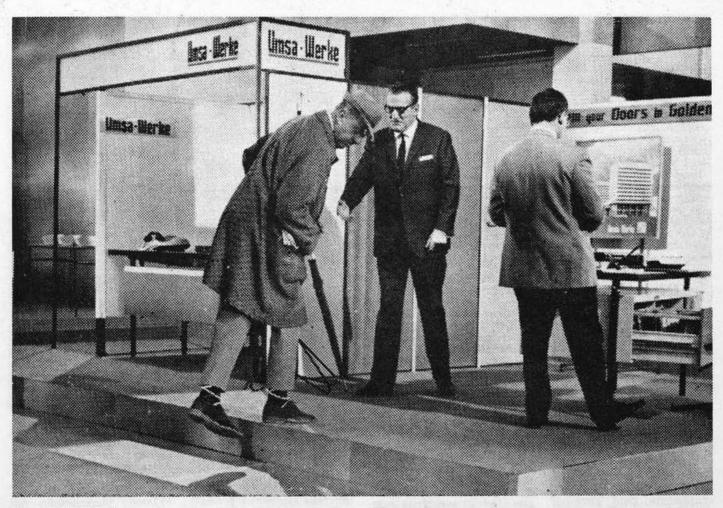
A sequência da boate, que figura entre as mais admiráveis já concebidas, não só por Tati, mas pela própria comédia cinematográfica, exemplifica o depuramento do burlesco tatiano, "Gaffe", por excelência, só existe uma: a queda dos ornamentos do teto, com Hulot tentando remontá-los e provocando o pânico entre os turistas. De resto, o "gag" dá a impressão de estacionar antes do ponto de sua irrupção - o "gag", em suspense, ou mais precisamente, a "decepção do gag". O caso, por exemplo, do ladrilho deslocado da pista de dança. Prêso uma vez à sola do sapato do "maitre" e recolocado no lugar, poderá a qualquer momento atrapalhar um dos dançarinos que. de repente, invadem o salão. Mas o ladrilho continuará no piso até o fim. Tati leva à imaginação do espectador a expectativa do riso - e não estará nisso uma verdadeira invenção? Depois, na rua, a câmera experimenta o suspense cumulativo; não a expectativa, mas exatamente



Cena de "Playtime"

o seu inverso: a suspensão do "gag" O bêbado que deixa o Royal-Garden ameaça atravessar a rua no momento em que se aproxima o caminhão lava-calçadas... e pára de repente. O corte da cena leva a uma vala junto ao meio-fio. Um operário cava com a pá, lançando a lama para fora. Aproxima-se distraído um casal elegante. O operário vai arremessar a lama sôbre os pedestres, carrega a pá, inicia o movimento (a platéia começa a rir)... vê o casal e pára. A suspensão do "gag" é como um equivalente da decepção do suspense tentada por Hitchcock (cf. a sequência do taxidermista de O Homem que Sabia Demais). Outra virtude de Tati é o "gag" repetitivo, refutação da tese segundo a qual a reiteração do mesmo efeito desgasta o seu rendimento cômico. Mediante imperceptíveis modulações, volta sempre Tati a focalizar, sem mêdo de saturar o "gag", o porteiro da boate que, à entrada de cada freguês, depois que Hulot pôs abaixo a porta de vidro. mantém a aparência de que a porta existe, puxando no ar a maçanêta. Esse "gag" se repete por tôda a extensão da següência, e a sua conclusão só vem quando os fregueses começam a sair: para receber a gorje-

ta, o porteiro se distrai e usa a maçanêta como pires. Ainda dentro da boate, a câmera insiste em mostrar reiteradamente o faisão recheado que passa de mesa em mesa, nas mãos de garções diferentes, sempre sendo temperado - até o ponto em que o espectador imagina o que acontecerá àquele que resolver, afinal, jantar o já insuportàvelmente condimentado faisão. A conclusão dêsse "gag" também fica por conta da platéia. Dentro do impressionismo cômico-lírico do cineasta, não sobra espaço para o "gag" cartesiano, estruturado de acôrdo com o clássico "três tempos" (expectativa, execução, deflagração). Se Hulot encontra em Paris um velho conhecido e vai visitá-lo em sua casa, nada de extraordinário acontece: sòmente o enquadramento reúne na mesma imagem a janela do apartamento onde está Hulot e o apartamento vizinho; os aparelhos de TV estão justapostos e o espectador, se fôr inteligente, percebe que as duas famílias parecem se entreolhar, numa situação constrangedora que escapa è percepção dos próprios personagens. Também na cena do escritório: Hulot brinca com o "puff... puff" que faz a poltrona de plástico quando êle se senta; entra um ven-



Cena de "Playtime"

dedor, "dandy" efeminado, de gestos afetados; vai sentar-se também. A platéia ri com o "puff... puff"; porém a grotesca criatura nem notou o ruído. Para Tati, sobretudo o Tati de *Playtime*, o acessório suplanta o essencial, e a sua câmera descobre o complexo na simplicidade, o oculto na evidência, a poesia na indiferença.

É Playtime, a rigor, o primeiro "filme urbano" de Jacques Tati. Jour de Fête se localizava em uma cidade provinciana, Les Vacances de M. Hulot, em uma estação de veraneio da Bretanha, Mon Oncle em Vieux Saint-Maine. Dêste último a Playtime foram nove anos de absoluto silêncio - e muito mais tempo em matéria de evolução e pesquisa de linguagem. Mon Oncle ainda era obra condicionada pela tradição estruturalista do "gag", ao passo que Playtime rompe agressivamente com ele. A natureza da sua comicidade visual e sonora (sobretudo sonora, nessa facanha do diretor que continua fazendo filmes com personagens mudos e nenhum diálogo) exige quase uma revisão do mecanismo psicológico do "gag" cinematográfico: aqui a comicidade está em um conflito entre o que o espectador pensa e o que êle vê, entre aquilo que a imagem promete e o que ela cumpre — ou no abismo que afasta dos protagonistas, inclusive de Hulot, a consciência de sua condição de "personagens do gag" Uma verdadeira dialética na qual Tati põe à prova, não certamente a sua capacidade de satisfazer no espectador a sua curiosidade de "voyeur", porém a própria capacidade dêsse espectador de satisfazer a sua curiosidade.

"A história do cinema cômico começou com um único herói (Chaplin, Lloyd), passou a dois (Laurel & Hardy), depois a três (os irmãos Marx). Em Playtime foi mais longe: em vez de um Monsieur Hulot, existem dezenas na tela". Tati se refere aos rostos anônimos de segundo plano. Éles passam adiante de Hulot e, repentinamente, se convertem no próprio Hulot: a turista americana, o "garçon" atarantado, o porteiro astucioso -Hulot em várias aparências, inclusive na sua própria, à qual Tati não dá a menor ênfase (tanto que a platéia não o identifica nas duas primeiras vêzes em que entra em cena). Uma espantosa multiplicação do personagem - e nisso menos talvez a intenção de mostrar que gente como Hulot está por tôda parte do que um desdobramento da personalidade do herói, com o objetivo de anular o seu caráter individual e tornar *Play-time* um filme tão "planificado" como a própria vida, onde sêres e objetos, segundo Tati, se substituem e pregam peças entre si, no mesmo nível de realidade objetiva e com o mesmo potencial poético-burlesco.

Os automóveis giram em tôrno da praça, formando um carrossel colorido. Começa um nôvo dia em Paris, um dia igual àquêle que Jacques Tati colocou defronte à sua câmera com a sagacidade inocente de um Sempré, o caricaturista de "Paris-Match". Os carros rodam e rodam sem parar, enquanto a imagem se perde na silhuêta da grande metrópole de aço e concreto. É o último "gag" mais secreto do que todos os que o precederam: a platéia, como antes os personagens, ignora que está sendo vítima da "charge" final. Quando ela deixa o cinema, depara na rua com a cena exatamente igual à que deixou na tela: luzes, côres, buzinas, passos, vozes. Os espectadores não viram um filme: estavam refletidos nêle, como em um alto e largo espelho que projetasse a imagem tão monótona, repetitiva, sempre imprevisivelmente engraçada do ato de viver.