

O CÔMICO E AS RELAÇÕES SÓCIO-TÉCNICAS EM

CERTAS DE JACQUES OBRAS

TATI

(1949 - 1971)

Bolsista: Luiza Geraldi Folegatti

luizafolegatti@gmail.com

Orientadora: Profa. Dra. Iara Lis Schiavinatto

INSTITUTO DE ARTES - IA / UNICAMP

PIBIC/CNPq

Quota 01 de agosto de 2010 a 31 de julho de 2011

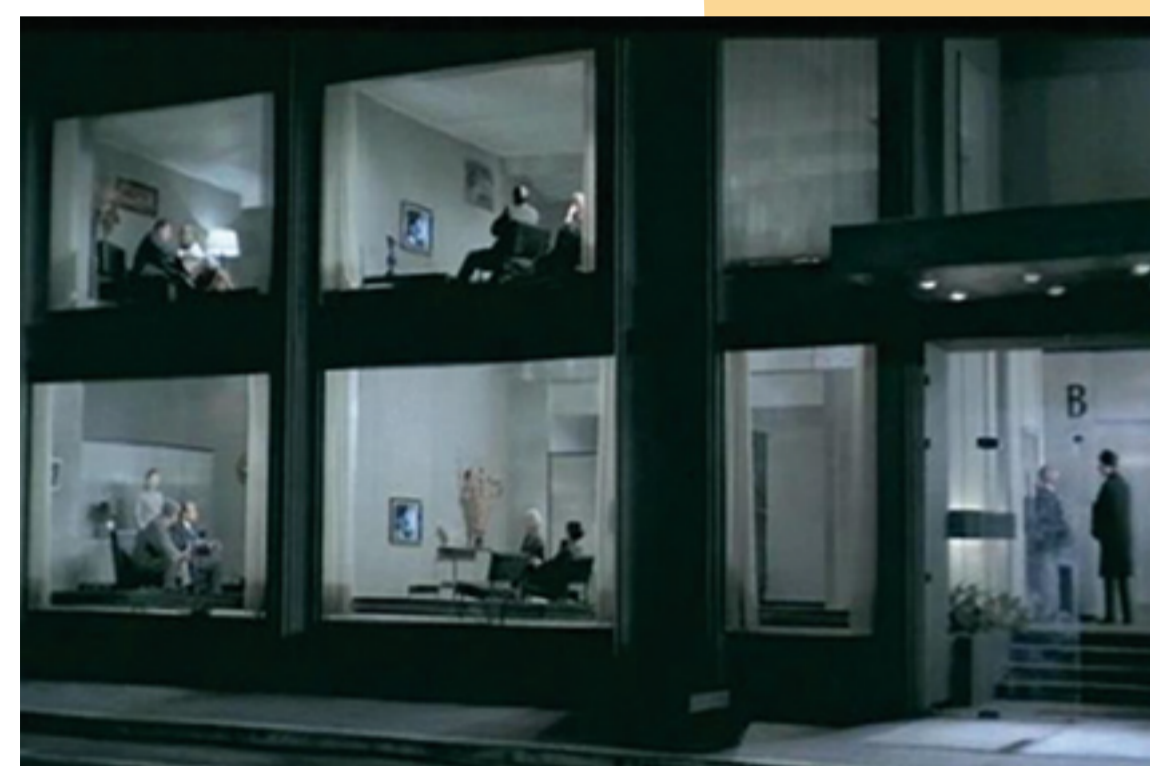
Design - Modernidade - Cômico - Jacques Tati



casa M. Hulot em Mon Oncle



Villa Arpel em Mon Oncle



apartamentos vitrines em Playtime



a cidade de Playtime



gestos na casa supermoderna Villa Arpel



moderno e antigo e a sátira do vidro e do ferro em Playtime



objetos futurísticos em Mon Oncle



Esta pesquisa buscou analisar o universo criado nos filmes *Jour de Fête* (1949), *Les Vacances de Monsieur Hulot* (1953), *Mon Oncle* (1958), *Playtime* (1967) e *Traffic* (1971) de Jacques Tati e estudar o design, dentro da obra, como desígnio de espaço e de tempo e como a lógica espacial se impõe sobre o cotidiano e traz, nos objetos e nos comportamentos, RISO e condições de passado e de futuro.

Nos filmes analisados percebeu-se um caminho laboratorial para formação do UNIVERSO de Tati e de um cômico singular que se distingue das produções do período. As diferenças consistem na montagem ausente de linha narrativa, nos planos longos e com ações simultâneas, na possibilidade do espectador observar livremente a sequência e montar seu próprio filme e na troca da figura do herói cômico pela possibilidade de riso em qualquer personagem ou OBJETO.

O universo elaborado traz aspectos das novas relações sócio-técnicas da década de 50 através da arquitetura moderna - como a busca pelo universal e o uso de formas simples e utilitárias combinando ferro e vidro - e na valoração do DESIGN, aliados de uma ecografia social norte-americana que fez parte do caminho da França rumo à modernização.

Neste período, a indústria se volta para o mercado interno e aumenta a produção de bens domésticos ao lado de campanhas de marketing que popularizam o uso da energia elétrica e os novos padrões de higiene, enquanto nas cidades ocorrem transformações estruturais para acomodar o crescente uso de AUTOMÓVEIS.

Nas cidades de Tati, a França antiga e a moderna aparecem estilizadas para representar o passado, ao mesmo tempo em que se ironiza a própria noção de tempo, de modo que a pesquisa buscou responder a questão: quais os processos, entre os espectadores dos anos 50 e o atual, que permitem ver Tati tanto como ANTIGO quanto como MODERNO?

Nos filmes, a experiência da aceleração do tempo se dá pela tecnologia, de modo que passado e futuro aparecem em objetos, cenários e gestos. O design tanto proporciona a ideia do FUTURO prático, asséptico e fácil, quanto traz embutida a nostalgia do PASSADO, fator relacionado com a insustentabilidade do presente no pós-guerra. O aspecto futurista aparece, então, planejado em ruptura, mas também em coexistência com o passado, de modo que se torna histórico, contemporâneo e timeless na mesma medida.

Por último analisou-se *Playtime*, ápice do estilo Tati, que foi filmado em 70mm ampliando a cena cômica e formando uma sátira do PLÁSTICO, FERRO E VIDRO através do design e dos gestos geométricos. *Playtime*, assim, é um exemplo forte dentro da obra de Tati de como o CÔMICO DEMOCRÁTICO foi trabalhado em objetos e gestos representativos de uma condição moderna e de noções de tempo e de espaço.

BOULLY, Fabien. Jacques Tati: Mon Oncle. Tournai: Atlande, 2007.

FORTY, Adrian. Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosacnaif, 2007.

HOBBSAWM, Eric. Era dos extremos: o breve século XX. São Paulo: Cia das Letras, 2004.

LOWENTHAL, David. The Past is a Foreign Country. New York: Cambridge University Press, 1985.

PEVSNER, Nikolaus. Origens da Arquitetura Moderna e do Design. São Paulo: Martins Fontes, 1981