




Jak oswoić nowoczesność? Sytuacjonistyczne praktyki w filmie *Playtime* Jacques'a Tatiego*

Aleksandra Pyziak-Sadulska

Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

Problem odnajdywania się ludzi w nowoczesnym mieście był obecny u Jacques'a Tatiego od jego pierwszego pełnometrażowego filmu – *Jour de fete!*, a później stanowił główne zagadnienie *Mojego wujaszka*, za którego Tati dostał nagrodę amerykańskiej Akademii Filmowej. Jednak dopiero w *Playtime* z 1967 r. akcja rozgrywa się na powierzchni całego miasta i dotyczy nie tylko konkretnej grupy lub społeczności, lecz także aktywności związanych z miastem jako całością. Sama fabuła, podobnie jak we wcześniejszych produkcjach reżysera, nie jest szczególnie rozbudowana. Zamyka się w ciągu jed-

— il. 1. Stopklatka z filmu *Playtime* Jacques'a Tatiego

 * Artykuł jest częścią pracy licencjackiej napisanej pod kierunkiem prof. ASP dra hab. Waldemara Baraniewskiego na Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie.

il. 2 Zdjęcie z planu Tativille należące do materiałów prasowych (podobnie użyte na stronie <http://zwyklezycie.pl/2015/12/play-time-jacquesa-tatiego>)



¹ D. Bellos, *Jacques Tati*, 2nd ed., London 2001, s. 248.

² *Ibidem*, s. 246.

³ *Ibidem*.

nego dnia, podczas którego pan Hulot oraz grupa amerykańskich turystek przylatują do Paryża na umówione spotkanie i zwiedzanie miasta. Bohaterowie przemierzają się po różnych częściach Paryża: biurowej, mieszkalnej i poświęconej rozrywce. Ich losy się zazębiają aż do momentu, gdy wszyscy spotykają się na finalnym otwarciu restauracji Golden Garden. Interesujące w obrazie miasta w *Playtime* jest to, że zdjęcia nie powstawały w żadnej użytkowanej wówczas przestrzeni. Ponieważ Tati nie mógł znaleźć w fizycznej formie supernowoczesnego miasta stanowiącego jego wizję, zdecydowano, że najlepszym rozwiązaniem będzie samodzielne stworzenie planu zdjęciowego¹. Modułem dekoracji do *Tati No. 4*, zaprojektowanej przez Eugene'a Romana, były dwa budynki skonstruowane całkowicie ze szkła, betonu i stali² – odporne na wiatr, z własnym ogrzewaniem i prądem. Dodatkowo w skład scenografii wchodziły drewniane makiety mieszkań na szynach. Główne obiekty umieszczono na podstawach z kołami, tak aby można je aranżować w wielu konfiguracjach. Jednak Tativille nie był jedynie makietą z dwoma budynkami. Było to całe miasto z własnymi drogami dojazdowymi pokrytymi prawdziwym asfaltem, sygnalizacją świetlną, kanalizacją i biurami³.

David Bellos podkreśla „pierwotność Tativille” w stosunku do innych nowoczesnych konstrukcji tego czasu. Przedwojenne plany modernistycznej przebudowy miasta zostały wstrzymane na kilkadziesiąt lat. Takie obiekty jak siedziba UNESCO czy Maison de la Radio nie były ukończone jeszcze w 1962 roku. W 1961 r. zatwierdzono regulację pozwalającą na stawianie wysokich konstrukcji w obrębie miasta. W tym samym czasie spontanicznie zaczęły powstawać pierwsze budynki na terenie założonej w 1964 r. biznesowej dzielni-

cy La Défense. Jako pierwszy biurowiec pojawił się tam 11-piętrowy wieżowiec ESSO oddany do użytku w 1963 roku. Obiekty takie jak Faculté de la science były w trakcie budowy, podczas gdy plan *Playtime* stał już ukończony⁴.

Przestrzeń w Tativille

Tati przyglądał się zmianom urbanistycznym i esencjonalnie przełożył je na dekoracje do filmu. Miasto w *Playtime* wygląda jak modernistyczny sen, w którym stary Paryż, oprócz kilku zabytków, zniknął i został pokryty hegemonicznym kloszem architektury stylu międzynarodowego. Jest jak wzorcowe miasto – makieta, do której użyto jedynie efektownych materiałów nowoczesności – szkła, stali i betonu. W pierwszym ujęciu statyczna kamera w zbliżeniu kadruje fragment budynku ESSO na tle pogodnego nieba. Imponująca konstrukcja staje się katedrą nowoczesności. Jednocześnie zjawiskowa, nosi w sobie pierwiastek niefunkcjonalności, będąc tym samym swobodną pointą architektury *Playtime*.

Tati na tło swojego filmu wybrał modernizm doprowadzony do granicy standaryzacji. Miasto jest złożone z identycznych modułowych budynków, do złudzenia przypominających swoje niewątpliwe pierwowzory: ESSO i Lever House⁵. Uniformizacja rozciąga się na wszystkie obszary, w ten sposób tereny mieszkalne, biurowe i służące komunikacji niczym się od siebie nie różnią. Poszczególne jednostki mieszkalne i usługowe są zorganizowane według geometrycznego planu, dającego się nieskończenie rozszerzać i powielać. Mimo że akcja rozgrywa się w różnych częściach miasta, całą jego powierzchnię pokrywa jednolity krajobraz⁶.

Reżyser buduje wiele sytuacji opartych na charakterystycznym dla kultury konsumpcyjnej wrażeniu dezorientacji i wielości wytwarzanym przez architekturę. Aplikując schemat jednorodności na całe miasto, kwestionuje umiejętność oceny lokalizacji przestrzennej⁷. Początkowa scena rozgrywa się w dużej, przestronnej hali, co do której funkcji nie ma pewności. Przechodzące przez korytarz zakonnice i umundurowani oficerowie przywodzą na myśl publiczną instytucję, zaś sterylna, blado oświetlona przestrzeń kojarzy się z poczekalnią nowoczesnego szpitala. Wnętrze jest znacznie przeskalowane, ludzi siedzących na ławkach dzieli tak duża odległość, że nawet gdyby chcieli nawiązać ze sobą jakikolwiek kontakt werbalny, byłoby to niemożliwe⁸. Scena początkowa to parodia architektury będącej wytworem masowej produkcji. Jednorodny język stosowany do różnych, dających się dowolnie powielać, społecznych przestrzeni, zamiast łączyć – prowadzi do izolacji⁹. Pojawiający się w kadrze ogon samolotu i komunikaty dźwiękowe nie pozostawiają wątpliwości, że akcja toczy się w nowoczesnym terminalu lotniczym.

Wprowadzona przez standaryzację niepewność co do funkcji przestrzeni stanowi odpowiedni wstęp do filmu zajmującego się te-



⁴ *Ibidem*, s. 248.

⁵ F. Penz, *Architektura w filmach Jacques'a Tati*, przeł. B. Pierzchała, „Kwartalnik Filmowy” 1999, nr 28, s. 9.

⁶ G. Cairns, *The Alien Occupation of Space in Playtime: Parallels between Jacques Tati, Henri Lefebvre and The Situationists*, s. 4, http://arts.brighton.ac.uk/__data/assets/pdf_file/0005/44816/07_Graham-Cairns_Alien-Occupation.pdf (data dostępu: 3 VI 2015).

⁷ L. Hiliker, *In the Modernist Mirror: Jacques Tati and the Parisian Landscape*, „The French Review” 2002, no. 2, s. 320.

⁸ G. Cairns, *op. cit.*, s. 5.

⁹ *Ibidem*.



¹⁰ B. McCann, „Du verre, rien que du verre”: *Negotiating utopia in Playtime*, [w:] *Nowhere is Perfect: French and Francophone Utopias/Dystopias*, ed. J. West-Sooby, Newark 2008, s. 200.

¹¹ M. Auge, *Nie-miejsca, wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, przeł. R. Chymkowski, Warszawa 2010, s. 53-54.

¹² G. Hainge, *Three Non-Places of Supermodernity in History of French Cinema: 1967, 1985, 2000. Playtime, Subway and Stand-by*, „Australian Journal of French Studies” 2008, No. 3, s. 199.

¹³ W. Welsch, *Nasza postmodernistyczna moderna*, przeł. R. Kubicki, A. Zeidler-Janiszewska, Warszawa 1998, s. 133; cyt. za: J. Tarnowski, *Transformacje estetyczne architektury i urbanistyki XX wieku*, „Estetyka i krytyka” 2002, nr 2, s. 15.

¹⁴ G. Cairns, *op. cit.*, s. 8.

¹⁵ D. Bellos, *op. cit.*, s. 265-266.

¹⁶ *Ibidem*, s. 9.

matem alienacji i elementami środowiska prowadzącymi do pomyłek¹⁰. Znaczenie ma też to, że lotnisko jest archetypem nie-miejsca, przestrzeni jedynie tranzytowej, czyli bezkolizyjnej, niewywołującej żadnych społecznych relacji¹¹.

Konsekwentnie podążając metodą ujednolicenia przestrzeni, wystrój służący za wnętrze terminala Tati wykorzystuje później jako biurowiec podzielony na małe, odseparowane od siebie ścianami stanowiska. Cały film bazuje na pojęciu supernowoczesności, objawiającej się nie tylko w postaci oczywistych symboli tymczasowości jak miejsca tranzytu, lecz także rozszerzającej się na całą szerokość miasta, na poczekalnie, biura czy hale ekspozycyjne¹².

Tati portretuje modernizm w chwili zużycia się jego idei. W *Playtime* to architektura determinuje zachowania ludzi, realizując trafne sformułowanie Wolfganga Welscha: „*life follows architecture*”¹³. Przestrzeń miejska nie odbija stylu życia społeczności, lecz sama dyktuje sposoby funkcjonowania. Standaryzacja przenika nie tylko przestrzeń architektoniczną, lecz także ludzkie ciała, przekładając się na zachowania mieszkańców. Ludzie, poddani logicznej władzy planu, w swoich ruchach powielają architektoniczne wzorce, działając według rytmu taśmy montażowej. Bez zawahania dają sobą manipulować, dopasowując się do użytkowanej przez siebie przestrzeni. Opanowało ich obsesyjne dążenie do maksymalnej funkcjonalizacji życia. Prostokątny schemat ruchu jest konsekwentnie usprawniany i dotyczy wszystkich podejmowanych ścieżek. Siostry zakonne przemierzają terminal wojskowym krokiem dopasowanym do każdej krawędzi, jak gdyby w swoim unerwieniu miały zakodowane poruszanie się wedle kąta prostego. Ich kroki nie są autonomiczne, ale nakręcane przez bezwzględne siły drzemiące w formie budynku, napędzane przez arbitralny mechanizm linii prostej.

Hulot. Spontaniczność w uporządkowanym świecie

Do świata gładkich, lśniących powierzchni i jednorodnych, sterylnych przestrzeni wkracza dynamicznie pan Hulot. Nieświadomie zaczyna on stosować sytuacjonistyczną strategię *dérive*, polegającą na uruchomieniu spontanicznych działań i otwarciu się na niekontrolowane okoliczności¹⁴. Założona w 1957 r. Międzynarodówka Sytuacjonistyczna potępiała alienację i bierność „społeczeństwa spektaklu”. Rozwiązania proponowane przez grupę dotyczyły rewolucji środowiska miejskiego, do którego miał zostać wprowadzony element przypadku i eksperymentu sprawiający, że doświadczenie miasta stanie się bardziej autentyczne¹⁵. Wałęsanie się po mieście było dla sytuacjonistów reakcją przeciwko urbanizmowi, który narzucał sposoby przemieszczania się, określał ścieżki, jakimi powinni się poruszać mieszkańcy, i pośredniczył w ich doświadczeniu miejskiej przestrzeni¹⁶. Początkowo cel pana Hulot jest znany. Przyjechał do Paryża, by odbyć spotkanie zawodowe z Giffardem. Gdy jednak nie dochodzi



il. 3 Jacques Tati, zdjęcie z planu Tativille. Fot. Andre Dino



¹⁷ G. Cairns, *op. cit.*, s. 9.

¹⁸ L. Marie, *Jacques Tati's Playtime as New Babilon*, [w:] *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context*, ed. T. Fitzmaurice, M. Shiel, Wiley-Blackwell 2001, s. 260.

¹⁹ G. Cairns, *op. cit.*, s. 9.

²⁰ *Ibidem*, s. 7.

²¹ J. Oackman, *Architecture in a Mode of Distraction: Eight Takes on Tati's Playtime*, „Architecture New York” 1995, no. 12, s. 25.

²² I. Borden, „Playtime”: *Tativille and Paris*, s. 17, http://www.academia.edu/4247134/Playtime_Jaques_Tati_Tativille_and_Paris (data dostępu: 3 VI 2015).

²³ M. Krajewski, *Przedmiot, który uczłowiecza*, „Kultura Współczesna” 2008, nr 3, s. 43.

²⁴ G. Cairns, *op. cit.*, s. 7.

²⁵ *Ibidem*.

ono do skutku, pan Hulot szybko daje się ponieść wirowi miasta, tracąc już całkowicie poczucie celowości swych działań. Ponieważ nie ma zaufania do zaleceń objawiających się w postaci drogowskazów, odrzuca je i pozwala się płynnie wieść z jednego miejsca do drugiego, ulegając okolicznościom. Nigdzie nie zatrzymuje się na dłużej, krąży pomiędzy lotniskiem, biurem, mieszkaniem znajomego i restauracją. Sam zdaje się nie mieszkać nigdzie. Dla pana Hulot mapa miasta jest złożona i nieprzewidywalna. W mieście, w którym – wydawałoby się – element przypadku powinien być wyeliminowany, pan Hulot wywołuje nieprzewidziane zdarzenia. Chłonie atmosfery, nastroje, codzienne wypadki¹⁷. Dosłownie daje się ponieść wydarzeniom. Kiedy eksploruje windę – jest przez nią połykany i wyrzucany na innym piętrze¹⁸. Popychany przez tłum – wchodzi na teren wystawy domowych urzędów. Idąc ulicą – wpada na dawnych znajomych. Wreszcie przez przypadek spotyka Giffarda, z którym był umówiony tego poranka¹⁹. Dzięki panu Hulot z jednorodnego miasta znika nuda i pojawia się element spontanicznego miejskiego doświadczenia. On jako jedyny swym działaniem przeciwstawia się modernistycznej uniformizacji.

Działania pana Hulot podważają architektoniczną kontrolę i władzę przestrzeni. Gdy gubi się w budynku, szukając Giffarda, zaczyna swobodnie krążyć po wnętrzu. Pościg, w który się angażuje, ilustruje ideę *détournement*, ponieważ bohater przekształca rzeczy w sposób odwrotny do ich zamierzonego sposobu użytkowania²⁰. Przestrzeń nie działa na niego tłumiąco, przeciwnie – aktywizuje bohatera. Tativille jest dla niego krainą nowych technologii, nieznanymi materiałami i dziwnymi dźwiękami. Miasto oferuje panu Hulot wręcz nadmiar różnorodnych doświadczeń, które przeżywa po raz pierwszy. W tym sensie pan Hulot jest „Benjaminowskim rozproszonym widzem”, wystawionym na sensoryczne bogactwo nowoczesnego miasta²¹.

Tati konfrontuje zachowania bohaterów z architektonicznym schematem. Kreuje swoją filmową odmianę *détournement* pomiędzy przestrzenią a działaniami pana Hulot. Jest to widoczne w scenie, gdy bohater dociera do budynku, w którym ma się spotkać z Giffardem, i zostaje zaproszony do poczekalni przypominającej ogromne akwarium. Siada na fotelu ostrożnie, wielokrotnie powtarzając tę czynność. Potrafi zidentyfikować go jako przedmiot służący do siedzenia, jednak sposób, w jaki powinno się go użytkować, jest mu nieznanym. Powoli podnosi się i ponownie opada na siedzenie²². Czujnie dotyka materiału, z którego jest wykonany mebel. Naciska na siedzenie kilka razy, próbując dociec, skąd wydobywa się dziwny dźwięk. Dokonuje tego osobliwego badania, ponieważ przedmiot nie ujawnia charakterystycznego dla pana Hulot sposobu życia²³. Bohater stosuje znane sobie formuły, przestarzałe w nowej przestrzeni, do niezrozumiałej architektury²⁴. Z pozorów zwyczajna aktywność, jak siedzenie czy chodzenie, jest postrzegana jako obca i nienaturalna w nowoczesnym środowisku²⁵.

Dzięki obiektom wytworzonym przez mieszkańców nowej dla niego planety pan Hulot przekonuje się powoli do tego świata. Obucując z przedmiotami, uczy się zasad rządzących Tativille, by później sam poczuć się jego mieszkańcem²⁶. Znajduje w obiektach niewidzialną siłę pobudzającą do czerpania radości z ich użytkowania. Ponieważ nie ma o nich wiedzy, wykształca ją na podstawie bezpośredniej z nimi konfrontacji. Bohater posiada zdolność natychmiastowego przechwytywania drzemiących w przedmiotach ukrytych pierwiastków. Przekłada ironiczne aspekty przedmiotu ponad jego estetyczną wartość, która jest mu obca. Piękno widzi nie w materiale czy w sposobie wykonania, lecz w różnorodnych sposobach użycia, jakie oferuje obiekt.

Pan Hulot to bohater, który przeniósł się w czasie i odkrywa nieznaną mu dotąd świat. Robi to ostrożnie, lecz zarazem naiwnie daje się wieść intuicji. Przypomina Nanooka wierzącego, że wewnątrz gramofonu znajduje się osoba wydająca dźwięki. Poznaje miasto na własną rękę, po swoim błędzi, ale swoim zachowaniem wpływa również na aktywność mieszkańców. Wyzwała drzemiącą w nich spontaniczność i zdolność autentycznego doświadczania, sprawia, że powoli się relaksują i przestają traktować środowisko tak poważnie. Mimo że pana Hulot trudno nazwać głównym bohaterem, niewątpliwie jest on prowodyrem miejskich przemian.

Odzyskanie przestrzeni

Détournement przestrzeni i przewidywanych zachowań społecznych jest najszerzej przedstawione w scenie otwarcia restauracji Royal Garden. Szalony taniec i wyzwolenie klientów trwają całą noc i prawie połowę filmu²⁷. Rygorystycznie zorganizowana i kontrolowana przestrzeń od początku wymyka się spod kontroli, bowiem wnętrze nie jest jeszcze gotowe na przyjęcie gości. Płytki parkietu przyklejają się do podeszwy buta kelnera, otwór okienka wydającego posiłki okazuje się zbyt wąski, a farba nie zdążyła wyschnąć. Listwy dekoracji są zbyt długie, by barman mógł serwować napoje, a klimatyzacja źle dostosowana – raz emituje mroźące powietrze, innym razem powoduje nieznośny upał²⁸. Personel, mimo trudności, stara się wykonywać swoje obowiązki. Barman wychyla się pomiędzy krawędziami baldachimu, kucharz obraca posiłki, by zmieściły się w otworze, a światło okazuje się działać, gdy odpowiednio popchnie się panel, w którym jest zamontowane²⁹. Prowizorycznie, lecz – do czasu – stabilnie.

Temperaturę podkreśla rytm muzyki i ilość spożywanego przez gości alkoholu. Wszyscy zaczynają wirować na parkiecie w rytm dzikiego jazzu, granego na żywo przez grupę muzyków³⁰. Pan Hulot, chcąc w czymś pomóc, przez przypadek powoduje zerwanie gzymsu i części sufitu. Gdy fizyczny świat się zawala, przyjęcie staje się nieokiełznane. Bałagan przestrzenny zostaje niemal usankcjonowany,



²⁶ *Ibidem*, s. 1–2.

²⁷ D. Bellos, *op. cit.*, s. 271.

²⁸ I. Borden, *op. cit.*, s. 22.

²⁹ *Ibidem*, s. 23.

³⁰ *Ibidem*.



— il. 5 Tatville, zdjęcie z planu

a biesiadnicy się otwierają, oswobodzając z presji i kontroli architektury. Restauracja jest teraz miejscem nieoficjalnego spotkania, na którym ludzie wreszcie przestają udawać. Jazzowa muzyka zaczyna wyzwać cielesną anarchię. Otwarcie restauracji wzbudza psychogeograficzny wir, wciągający wszystkich ludzi. Wiele osób trafia do wnętrza przypadkiem i błądzi po nim bez celu³¹. Neonowa strzałka nie tylko zagarnia nowych gości, lecz także zawraca tych, którzy zostali z restauracji wyproszeni. Zablokowani początkowo klienci dają się ponieść emocjom. Seria pomyłek i niepowodzeń najpierw kreuje zamieszanie, ale wynikający z tego chaos pomaga się związać ze sobą ludziami, stworzyć społeczne relacje³². W miarę rozluźniania atmosfery klienci przejmują przestrzeń, powodując, że stary porządek się rozpada. Społeczne hierarchie zostają zdekonstruowane i ludzie, którzy normalnie nie rozmawialiby ze sobą, nagle tworzą wspólnotę. Brak drzwi ostentacyjnie zaprasza do środka. Każdy, bez względu na rasę czy pochodzenie, może wejść i uczestniczyć w karnawałowym tańcu. Przestrzeń przeznaczona do realizacji konsumpcyjnej przyjemności i wprowadzająca klasowe podziały dzięki użytkownikom staje się platformą równości. Z miejsca dysfunkcyjnego zamienia się w społeczne środowisko realizujące nieuświadomione marzenia. Klasowe wykluczenie i rozgraniczenie między pracą i zabawą rozmywa się.³³ Klienci dzielą ze sobą spontaniczną przyjemność. Metamorfoza dokonuje się również w pałacie kolorystycznej – w miarę wchodzenia energii i życia do restauracji nabiera ona ostrych kolorów kontrastujących z monochromatyzmem pierwszej części filmu³⁴.

Linearne wzory ruchu ustępują gwałtownemu chaosowi. Krzywe są teraz niekontrolowane³⁵. Niezgodne z wymaganiami klientów miejsce zostaje przez nich swobodnie przekształcone. Użytkownicy stopniowo formułują własne tryby postępowania, dostosowując restaurację do własnych potrzeb, do tańca, wypoczynku, dzikiej zabawy. Sami zaczynają organizować przestrzeń, nawiązując z nią autentyczną relację. Klienci odrzucają modernistyczny świat na rzecz wspólnoty, która w tym momencie staje się dla nich wszystkim. Wyzwała ich z „dehumanizujących mechanizmów modernizmu”, sprawia, że nareszcie czują się wolni, ponieważ mogą być sobą³⁶.

Restauracja Royal Garden staje się przestrzenią społeczną w kontekście Nowego Babilonu Constanta³⁷. Członek Międzynarodówki Sytuacjonistycznej razem z Guyem Debordem opracowywał strategię Unitarnej Urbanizacji, który opierał się na łączeniu sztuki i techniki przy eksperymentalnym kształtowaniu środowiska. Na podstawie tego pojęcia Constant wypracował własną koncepcję. Zautomatyzowana produkcja miała uwolnić mieszkańców Nowego Babilonu z presji doświadczanej na co dzień. Ludzie mogliby w pełni wykorzystywać swój twórczy potencjał we wspólnych aktywnościach budujących nowobabilońską kulturę. Mieszkańcy prowadziliby nomadyczny tryb życia wedle myśli, że każda przestrzeń jest jednakowo dostępna. Nic w Nowym Babilonie nie jest jednorodne



³¹ L. Marie, *op. cit.*, s. 263.

³² N. AlSayyad, *Cynical Modernity, or the Modernity of Cynism*, [w:] *idem*, *Cinematic Urbanism: A History of the Modern from Reel to Real*, London 2006, s. 114.

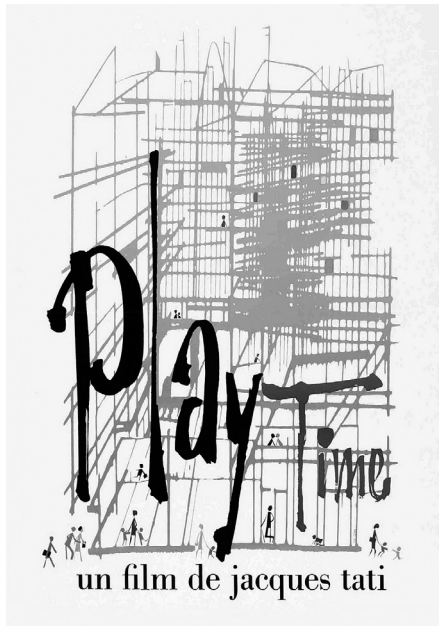
³³ L. Hiliker, *op. cit.*

³⁴ *Ibidem*.

³⁵ J. Oackman, *op. cit.*, s. 26.

³⁶ G. Hainge, *op. cit.*, s. 201.

³⁷ *Ibidem*.



il. 6 Oficjalny plakat filmowy

i stałe, ponieważ nie tylko ludzie, lecz także środowisko ulega ciągłej zmianie, jest niekontrolowane i płynne³⁸.

Klienci restauracji dokonują przejęcia miejsca dzięki wytworzeniu poczucia wspólnoty. Stają się świadomi możliwości, jakie drzeźnią we wnętrzu lokalu. Chcą aktywnie wpływać na kształtowanie się przestrzeni, która przestaje być obca i alienująca³⁹. Pokazują, że pragną prawdziwych przeżyć, a nie symulacji życia w postaci spektaklu. Goście jednoczą się z otoczeniem, ponieważ nie czują już jego kontroli. Turyści zmieniają swoje podejście z biernej akceptacji na faktyczną aktywność. Dostrzegają swój bezpośredni wpływ na przestrzeń. Tak jak w Nowym Babilonie – każde działanie autentycznie uruchamia następne. Gdy jedno wydarzenie osiąga kulminację, przeradza się w kolejną wywoływaną spontanicznie sytuację. Constant jako przykład miejsca znajdującego się w procesie ciągłej zmiany podaje kawiarnię, której klienci dowolnie modyfikują atmosferę, według uznania. Kształt przestrzeni zależy od tych, którzy ją zajmują. Żadne miejsce dwukrotnie nie będzie mieć tej samej natury⁴⁰.

Wyzwolenie

Playtime nie kończy się czasowym upadkiem ostoji nowoczesności⁴¹. Przyjęcie trwa do świtu, gdy grupa turystów wraz z panem Hulot udaje się do kawiarni na śniadanie. Bohaterowie w trakcie kolacji nauczyli się podążać własnymi ścieżkami i następnego dnia podejmują to wyzwanie na gruncie całego miasta. Chorobliwa przestrzeń kawiarni w świetle poranka nabiera radosnych, żywych kolorów. Relacje nawiązane między bohaterami w nocy po paru godzinach przeradzają się w szczerą przyjaźń. Wykształcone poczucie wspólnoty okazuje się nie być jedynie efektem spożytego alkoholu i rozluźnienia, ale autentycznej potrzeby zbliżenia się do drugiego człowieka. Ludzie razem żartują, zamawiając poranną kawę, kojącą po intensywnej nocnej rozrywce. Atmosfera sąsiedzkiej kawiarni zostaje odtworzona. Poranne rytuały przeglądania prasy nad *café et croissant* dodają otuchy, świadcząc o tym, że miasto nadal spełnia swą społeczną funkcję⁴².

Wykształcony w restauracji nastrój zdaje się przenikać całe miasto⁴³. Paryż w ciągu nocy zmienił się w wielki plac zabaw. Rondo przypomina cyrkową arenę, zaś codzienne miejskie wydarzenia są niczym wspaniałe kuglarskie popisy. Samochody krążą, jakby rytmicznie płynęły po miejskiej karuzeli. Gdy radosna muzyka na chwilę się wycisza, ktoś szybko uzupełnia parkometr, jakby ponownie uruchamiał atrakcję wesołego miasteczka. Uliczny obiekt zmienia się w szafę grającą, odtwarzającą muzyczne tło sceny.

Tataville staje się apoteozą karnawałowej zabawy. Wszystkie elementy świata są narzędziami gry. Te służące do zmiany świata rekwizyty ciągle znajdowały się w zasięgu ręki, trzeba było ich tylko użyć w nietradycyjny sposób⁴⁴.

³⁸ *Ibidem*, s. 263.

³⁹ *Ibidem*.

⁴⁰ *Ibidem*, s. 264.

⁴¹ *Ibidem*, s. 201.

⁴² J. Oackman, *op. cit.*, s. 27.

⁴³ L. Hiliker, *op. cit.*, s. 325.

⁴⁴ L. Marie, *op. cit.*, s. 264.

Ostatnia sekwencja dowodzi, że nowoczesność w postaci, w jakiej została przedstawiona w pierwszej części filmu, jest wyraźnie odrzucona przez mieszkańców miasta. Zaoferowana przez Tatiego droga wyjścia z opresji modernistycznego świata zakłada użycie otaczających elementów w ironiczny sposób. Zmiana nie dotyczy zamieszkanego środowiska, lecz zaczyna się od tych, którzy je zamieszkują. Problemem nowoczesnego świata nie jest chłodna jednorodna architektura, lecz to, iż jej schemat zostaje przeniesiony na sposób myślenia społeczeństwa. Ludzie w nieumiejętny sposób zamieszkują miasta, poddając się przestrzennej kontroli, zamiast samodzielnie kreować własne ścieżki.

Tati pokazuje, jak można przekształcić nudne środowisko dzięki znalezieniu w nim komizmu⁴⁵. Stary układ zostaje obalony przez zmianę w postępowaniu mieszkańców miasta. Sam Tati podkreślał, że przedmiot jego krytyki stanowiło zastosowanie architektury i jej fetyszyzacja, nie zaś jej aspekty formalne. Utrzymywał, że gdyby był przeciwny architekturze modernistycznej, nie wybudowałby tak olśniewających obiektów. Krytykował jednak homogenizację wywierającą wpływ na myślenie o miejscu, które się zamieszkuje⁴⁶.

Znalezienie lepszego sposobu użytkowania przestrzeni może wnieść do miasta piękno i radość. Rozwiązanie jest obok, wystarczy się tylko rozejrzeć. Mieszkańcy Tativille stopniowo wymazują negatywne aspekty nowoczesnego środowiska, przekształcając je w przestrzeń dla ludzi⁴⁷. Dzięki istniejącym w środowisku „uczłowieczającym możliwościom” następuje pojednanie mieszkańców z przestrzenią⁴⁸. Adaptacja ludzi nie jest jednostronna. Sama przestrzeń zmienia swój kształt pod wpływem sposobu, w jaki bohaterowie ją wykorzystują, przystosowując do swoich potrzeb.

Playtime początkowo miał nosić nazwę *Récréation*, co oznacza przerwę na zabawę podczas nauki⁴⁹. Decyzja nadania anglojęzycznego tytułu nie tylko była konsekwentna z użyciem w filmie międzynarodowych dialogów, których znaczna część jest prowadzona w języku angielskim. Tytuł ten daje również więcej możliwości do interpretacji. Produkcja przedstawia pewien rodzaj gry między ludźmi i otaczającą ich przestrzenią. Nowoczesne środowisko zawiera w sobie elementy, które – wykorzystane w swobodny sposób – zmieniają jego charakter. Istotne, by umieć je dostrzec i użyć wedle podpowiedzi intuicji – niezgodnie ze schematem działania. Nie istnieje gotowa instrukcja do swobodnego odkrycia miasta. Do jego eksploracji jest wymagana odrobina wyobraźni i swoboda twórczego myślenia.

Playtime oznacza sugerowane przez Tatiego podejście do miejskiej przestrzeni. Doświadczenie miasta nie dotyczy zwięzłego schematu pracy, lecz pozbawionego kontroli czasu odpoczynku, tak jakby właściwe pierwiastki były wyzwalane dopiero wówczas, gdy poświęci się przestrzeni wystarczająco dużo czasu. Wszystkie czynności stają się nieskrępowane, kiedy ludzie są odprężeni, znajdują się w stanie wyzwolenia od obowiązujących na co dzień więzów – *play*



⁴⁵ N. AlSayyad, *op. cit.*, s.115.

⁴⁶ L. Marie, *op. cit.*, s. 257.

⁴⁷ J. Oackman, *op. cit.*, s. 27.

⁴⁸ L. Hiliker, *op. cit.*, s. 326.

⁴⁹ D. Bellos, *op. cit.*, s. 263.



⁵⁰ J. Rosenbaum, *Tati's Democracy: An Interview and Introduction*, <http://www.jonathanrosenbaum.net/1973/05/tatis-democracy> (data dostępu: 19 VI 2015).

⁵¹ L. Marie, *op. cit.*, s. 266.

time. Tati krytykuje uniformizację systemu architektonicznego, który według niego można znieść jedynie poprzez utworzoną przez mieszkańców wspólnotę. Jednocześnie *Playtime* jest peanem dla nowoczesnej architektury, szczerze podziwianej przez reżysera. Jak mówił sam Tati, architektura to główna gwiazda tego filmu⁵⁰. Problem nie tkwi w jej formie, lecz w sposobie, w jaki ludzie ją użytkują. Należy znaleźć więc alternatywne sposoby, by nie stać się identycznymi jak otaczające środowisko. Laurent Marie twierdzi, że świadomy zmian społecznych Tati „przewidział maj ’68 zanim się wydarzył”. Śpiewaną wspólnie przez klientów restauracji Golden Garden piosenkę *A la Bastille, on aime bien Nini peau d’chien* należy czytać w rewolucyjnym kontekście⁵¹. Reżyser pokazuje, jak można stworzyć lepszy świat poprzez znalezienie w zastanym środowisku pierwiastków przynoszących szczęście. *Playtime* jest niewątpliwie rewolucją w wydaniu Tatiego. Ironiczną, lecz pogodną i niosącą nadzieję.

Słowa kluczowe / Keywords

architektura, *détournement*, modernizm, *Playtime*, powtórzenie, sytuacjonizm /

architecture, *détournement*, modernism, repetition, *Playtime*, situationism.

Bibliografia / Summary

1. **AlSayyad Nezar**, *Cynical Modernity, or the Modernity of Cynism*, [w:] **idem**, *Cinematic Urbanism: A History of the Modern from Reel to Real*, London 2006.
2. **Bellos David**, *Jacques Tati*, 2nd ed., London 1999.
3. **Cairns Graham**, *The Alien Occupation of Space in Playtime: Parallels between Jacques Tati, Henri Lefebvre and The Situationists*, http://arts.brighton.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0005/44816/07_Graham-Cairns_Alien-Occupation.pdf (data dostępu: 3 VI 2015).
4. **Hainge Greg**, *Three Non-Places of Supermodernity in History of French Cinema: 1967, 1985, 2000. Playtime, Subway and Stand-by*, „Australian Journal of French Studies” 2008, No. 3.
5. **Hiliker Lee**, *In the Modernist Mirror: Jacques Tati and the Parisian Landscape*, „The French Review” 2002, No. 2.
6. **Marie Laurent**, *Jacques Tati's Playtime as New Babilon*, [w:] *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context*, ed. **T. Fitzmaurice**, **M. Shiel**, Wiley-Blackwell 2001.
7. **Oackman Joan**, *Architecture in a Mode of Distraction : Eight Takes on Tati's Playtime*, „Architecture New York” 1995, No. 12.

Aleksandra Pyziak-Sadulska

Absolwentka historii sztuki (licencjat) na Wydziale Zarządzania Kulturą Wizualną Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Obecnie na tym samym wydziale kontynuuje studia magisterskie. Interesuje się związkami filmu i sztuki oraz nowymi mediami. Kuratorka wystaw, m.in. Club Papucho (Non+Ultra, Rumunia 2015). Współredaktorka studenckiego zinu „Szumowiny”. Prowadzi galerię internetową www.safedepos.it.

Summary

ALEKSANDRA PYZIAK-SADULSKA (Academy of Fine Arts in Warsaw) / How to familiarize modernity? Situationist practices in Jacques Tati's movie *Playtime*

The article covers introductory research on the subject of the nature of space in Jacques Tati's movie – *Playtime*. It raises the topic of the impact of modernist architecture on human environment and of the ways inhabitants make their usually alienating surroundings more familiar. Situationist practices, often unconsciously used by Mr Hulot, cause the modernist architecture of the 60's to become more friendly. The city is being transformed into the space of the game between the objects and their users. Eventually, people abolish stiff architectural system and they finally create the new area of unhampered play – *Playtime*.