

DOPPIOZERO

Tatville rivisitata

[Gabriele Gimmelli](#)

16 Dicembre 2017

PuÃ² accadere che un film riesca a cambiare il nostro modo di vedere le cose? Qualche volta sÃ¬. Secondo Wim Wenders, per esempio, il verde dei prati non Ã¨ piÃ¹ stato lo stesso dopo Antonioni. Allo stesso modo, un corridoio di uffici o un ingorgo automobilistico non sembrano piÃ¹ gli stessi dopo Jacques Tati. Fateci caso. Dopo aver visto *Playtime*, lo sbuffare di una poltroncina in pelle â?? di quelle che potete trovare nell'anticamera di una banca o di uno studio medico â?? non avrÃ¹ piÃ¹ lo stesso suono.

Di Tati Ã¨ stato detto (talvolta un po' a sproposito) che ha insegnato agli spettatori a â??vedereâ? meglio, ad â??ascoltareâ? meglio. Per questo ha girato *Playtime* su pellicola 70 mm; per questo ha registrato rumori e dialoghi su piÃ¹ piste sonore. Per godere davvero questa *bal(l)ade* di un gruppo di turiste americane e di un buffo *everyman* in soprabito grigio, bisognerebbe rivederla piÃ¹ volte (secondo NoÃ«l Burch, addirittura Â«da piÃ¹ distanze diverseÂ»), prestando attenzione a ogni dettaglio della scenografia, a ogni rumore, a ogni azione.

Spettatori e critici non erano preparati a tanto (e c'Ã¨ da domandarsi in quanti lo siano oggi). CosÃ¬, quando il 16 dicembre 1967 questo monolite cinematografico atterrÃ² nei cinema di Parigi, le reazioni furono, salvo eccezioni (celeberrima e citatissima la recensione-lettera aperta di Truffaut: Â«*Playtime* Ã¨ l'Europa del 1968 filmata dal primo cineasta marzianoÂ»), perlopiÃ¹ di sbigottimento, noia, rifiuto. Â«Un bidone mostruosoÂ» (Henri Chapier, â??Combatâ?); Â«Bressoniano nella forma e reazionario nella sostanzaÂ» (Goffredo Fofi, â??Quaderni piacentiniâ?); Â«Una pietosa buffoneria, dove l'ingenuitÃ fa concorrenza con la pretenziositÃ Â» (Jean-Loup Passek, â??Jeune cinÃ©maâ?). I distributori non sapevano che farsene. Tati cercÃ² in tutti i modi di salvare la sua creatura dal disastro, tagliando e rimontando. Tutto inutile: il film colÃ² inesorabilmente a picco. E, come un vero capitano di lungo corso, Tati affondÃ² con esso.

Oggi il cinema di Tati â?? *Playtime* incluso â?? Ã¨ oggetto di ammirazione indiscussa: da Lynch a Wes Anderson, da Iosseliani a Kaurismaki, sono in molti a rendergli piÃ¹ o meno apertamente omaggio. Ã¨ facile, a cinquant'anni di distanza, irridere la miopia dei critici, l'ottusitÃ dei distributori, la superficialitÃ del pubblico. Bisognerebbe piuttosto ammettere che Tati, forte degli enormi incassi di *Giorno di festa*, *Le vacanze di Monsieur Hulot* e *Mon Oncle* (quest'ultimo insignito dell'Oscar come miglior film straniero), aveva lanciato il guanto di una sfida davvero ardua, fermamente convinto che gli spettatori l'avrebbero coraggiosamente accettata. Non fu cosÃ¬.

Ma che cos'ha questo film di tanto insolito da suscitare reazioni cosí scomposte? Le dimensioni, per cominciare. «*Playtime c'est gigantesque, le plus grand film qui ait tourné sur les temps modernes*», ha scritto Marguerite Duras. Autentico kolossal comico, *Playtime* è stato realizzato nell'arco di tre anni complessivi (1964-1967), di cui soltanto uno effettivamente utilizzato per le riprese. Il resto venne impiegato nella costruzione della scenografia: Tativille, una metropoli edificata *ex nihilo* nei pressi di Vincennes dall'architetto Eugéne Roman, a partire dai disegni di Jacques Lagrange e dello stesso Tati. Le cifre sono esorbitanti: otto ettari di superficie, 50.000 metri cubi di cemento, 4.000 metri quadri di plastica, 1.200 metri quadri di vetro; e inoltre un supermercato, impianti di riscaldamento, due centrali elettriche in grado di fornire energia a una popolazione di 15.000 abitanti. Il tutto, per un costo complessivo di oltre 15 milioni di euro attuali.

C'è qualcosa di meravigliosamente eroico e prometeico in tutto questo. Tativille è uno di quei «sogni a occhi aperti» che l'effimera storia del cinema è talvolta riuscita a partorire. Come la Montecarlo di *Femmine folli* ricostruita quasi in scala 1:1 da Erich von Stroheim o il battello trasportato oltre una montagna a forza di funi e pulegge nel *Fitzcarraldo* di Werner Herzog. È un po' difficile pensare a Tati come a una sorta di precursore di Herzog o come un «figlio spirituale» di Stroheim. Lui stesso, forse, avrebbe preferito il paragone con Buster Keaton, che in *Come vinsi la guerra* fa precipitare un autentico convoglio ferroviario in un fiume. Eppure, la sola *idea* di Tativille non ha nulla da invidiare a quelle imprese. Con un risvolto beffardo in più. La città di Tati doveva sopravvivere al film, essere trasformata in un centro di produzione cinetelevisivo: finì invece rasa al suolo per fare posto a un'autostrada. Involontariamente, *Playtime* ha dunque finito per essere, fra le altre cose, il «documentario» su una città perduta, come se un qualche greco antico, munito di macchina da presa, avesse fatto in tempo a filmare i giardini pensili di Babilonia.



Jacques Tati (a destra) davanti a un modellino del set di Playtime.

A dispetto del parere di molti commentatori, Tativille non Ã Alphaville, la tecnocratica âcapitale del doloreâ di Godard; nÃ© tantomeno l'opprimente Metropolis ideata da Fritz Lang. Con *Playtime*, Tati ci offre invece la piÃ¹ sottile e complessa riflessione sull'architettura che il cinema abbia dato fino a oggi. Tativille Ã il precipitato delle fantasie che avevano guidato la progettazione urbanistica occidentale a partire dal secondo dopoguerra. Ripercorrendo i mutamenti del paesaggio urbano di quegli anni sulla scorta dei film di Tati, l'ingegnere e storico delle costruzioni Matteo Porrino ha ricordato come Â«le nuove teorie funzionaliste sulla cittÃ e l'abitazione [â!] avrebbero portato ben presto al formalismo e all'omologazione

degli edifici»». E concludeva, riferendosi esplicitamente a *Playtime*: «La nuova estetica modernista trattava il palazzo per uffici, cosÃ¬ come l'aeroporto o il centro commerciale, come un monumento e trasformava la macchina, da strumento, in un magnifico oggetto di contemplazione»».

Bella e invivibile, senza passato nÃ© memoria, Tati ville Ã¨ un macrocosmo artificiale che rimanda unicamente a se stesso: a sottolinearlo, nel corso del film, abbiamo la Torre Eiffel e l'Arco di trionfo riflessi sulle vetrate degli edifici, come miraggi. Un'artificialitÃ che si riflette sia nella lingua («How do you say â??drugstoreâ?• in French?»), domanda l'americana Barbara. «Drugstore», risponde Hulot, soprappensiero) sia negli individui, di fatto indistinguibili gli uni dagli altri: persino Hulot, l'eroe comico, finisce per dissolversi in una serie pressochÃ© infinita di sosia. Quanto all'ipervisibilitÃ promessa dalla sovrabbondanza di superfici riflettenti, essa si traduce in un'incapacitÃ di vedere o in un ostacolo al movimento (le pareti trasparenti si rispecchiano le une nelle altre, creando equivoci a non finire).



PiÃ¹ che una critica pessimista della modernitÃ , *Playtime* Ã¨ l'opera di un «umanista perplesso» (cosÃ¬ l'ha definito Giorgio Placereani) che ha vissuto la Francia dei *Trente Glorieuses*, si Ã¨ guardato attorno a lungo e si Ã¨ reso conto che qualcosa stonava. «Io non sono nemico della modernitÃ , figuriamoci», protestava Tati a coloro (ed erano in tanti) che lo accusavano di essere soltanto un nostalgico conservatore. «Sono nemico dei programmatori della modernitÃ ... Io dico che l'uomo non Ã¨ al passo dei tempi, non Ã¨ ancora preparato al futuro che gli stanno facendo vivere. Dico che esiste una frattura tra quello che siamo realmente e quello che vogliono farci essere»».

Non Ã un caso, forse, che il film esca soltanto sei mesi prima del maggio parigino. Lo *slow burn* della seconda parte del film, che ribalta il rigore geometrico e astratto della prima in un giocoso caos, per sfociare poi nel carosello finale delle automobili imbottigliate nel traffico, trova una sorta di *pendant* letterario nelle parole che Italo Calvino scrive nella primavera del 1968 dalla capitale francese: una cittÃ Â«senza macchine nÃ© metro, con code ai negozi... le macchine dei gollisti clacsonantiÃ», in cui Â«non si fa altro che girare a piedi tra continui allarmi, in un clima di eccitazione straordinarioÃ». Sembra quasi l'illustrazione della tesi di Tati, secondo cui un vero film comico dovrebbe proseguire fuori dalla sala cinematografica e continuare nella vita quotidiana.



Tati profetico, dunque? Semmai, Tati cronista visionario della propria epoca. Come giustamente scriveva Serge Daney, Â«ogni film di Tati segna nello stesso tempo: a) un momento nell'opera di Jacques Tati; b) un momento nella storia del cinema e della societÃ francese; c) un momento nella storia del cinemaÃ». Ecco, a mezzo secolo dal debutto, di *Playtime* rimane senza dubbio la *grandezza*, intesa come l'aspirazione a un cinema in grado di abbracciare con il proprio sguardo il mondo â?? e la vita, la societÃ , il proprio tempo â?? nella sua interezza (Tati definiva *Playtime* Â«un film *da abitare*Ã»). Uno sguardo capace di rivelare non soltanto le possibilitÃ ancora inesplorate del grande schermo, ma anche quanto il mondo stesso sia una fonte inesauribile di spunti comici.

Maurizio Nichetti ha raccontato che nell'autunno del 1979, fresco del successo internazionale di *Ratataplan*, era stato invitato alla Sorbona da Christian Depuyer, studioso di cinema italiano, per un incontro con gli studenti. Insieme ai due, ospite quasi inatteso, c'Ã Tati. Ã anziano e malato; dal 1973 non gira piÃ film e soltanto da un paio d'anni Ã riuscito a riprendere il controllo delle sue opere, inghiottite dal disastro economico di *Playtime*. Lungo il tragitto verso l'universitÃ si mostra sfiduciato al giovane ospite italiano: il

cinema comico Ã" spacciato, inutile farsi illusioni, non c'Ã" piÃ¹ posto per la pantomima e via di questo passo. Non appena scende dall'auto, perÃ², tutto cambia. Racconta Nichetti: «Lo guardo bene per la prima volta, in piedi... Davanti a me Hulot sta attraversando la strada, si ferma a metÃ , comincia a evitare le macchine come un torero, fa una veronica. Come nei film, come nella vita, serio, impassibile, tragicamente comico nella difficultÃ dell'attraversamento».

Se esiste una morale, in questo aneddoto o in tutto il cinema di Tati, Ã" che il mondo Ã" â??soloâ?• una gigantesca gag e bisognerebbe attraversarlo cosÃ¬, con serietÃ ma anche divertendosi (â??Play timeâ?•, appunto). *Come nei film, come nella vita.*

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio Ã" grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto. Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)

