

« Urbaphobie » et cinéma : le cas Jacques Tati

Georges Henry Laffont

*Docteur en Géographie Urbanisme et Aménagement
ATER Institut de Géoarchitecture de Brest*

Reçu le 8 mars 2007

Les films de Jacques Tati n'ont certainement pas le souffle grandiose des symphonies urbaines comme *Blade Runner* ou *Metropolis*, mais participent des images négatives de la ville, véhiculées à travers tout le septième art. Replacés dans leurs contextes historiques et culturels, ils anticipaient eux aussi quelques uns des grands bouleversements que Paris et la société Française allaient connaître durant trois décennies. En plein développement de la société de consommation, dans une ville qui se transforme, Jacques Tati pose, sous l'angle du burlesque mais aussi d'une rigueur implacable, à travers deux œuvres magistrales: *Mon Oncle* et *Playtime*, un regard unique sur l'urbanisme moderne. Ces deux films illustrent une opposition classique, caractéristique de cette représentation de la « ville mal aimée ». La machine contre l'organisme. Cet héritage « romantique », encensant le biologique et la notion de quartier, faisant de la grande ville une excroissance monstrueuse, une dégénérescence de la société, une mécanique.

Mon Oncle, réalisé en 1958 et *Playtime* (1967) demeurent les films inévitables lorsqu'il s'agit d'aborder le traitement par le septième art du développement de « l'urbain », dans Paris et sa banlieue. Cette effervescence s'illustre par la fin du réaménagement du secteur d'Orly et le CNIT (centre national des industries et des techniques) s'installe dans le paysage du quartier de la Défense. Déjà se dessine un nouvel axe de développement.

Ces deux films se jouent de « la galerie des glaces qui caractérise l'urbanisme moderne »¹. La vitre est omniprésente. Les citadins restent cloîtrés dans leurs tours de verre et Paris devient une sorte de musée, anticipant ainsi, les critiques actuelles sur la muséification de la capitale. Morcelé, découpé, l'urbain comme cadre de vie et manière de vivre, est montré à travers les gestes et les attitudes d'un « parigot moyen », M. Hulot, un révélateur de l'esprit Parisien des années soixante.

Un pont entre la ville et l'urbain

L'espace Parisien est au cœur de *Mon Oncle*. Le film est traversé par bons nombres d'antagonismes reflétant les bouleversements architecturaux et conceptuels que Paris connaît à cette époque. Chacun des éléments, chacune des situations sont poussés jusqu'à leur paroxysme. Tati met en avant une première opposition entre la maison résidentielle, moderne, tout confort et conçue pour répondre au moindre désir de ses occupants et la vie de quartier. Cet antagonisme est celui de deux modes de vie, un qui rassure, l'autre qui effraie, entre celui de M. Hulot et celui de son beau-frère M. Arpel. Le premier habite un immeuble typiquement parisien, dans l'imaginaire, entre *le Jour se lève* et la poésie de Prévert, éclairé par la douce lumière du printemps. La figure de la concierge, sorte de transfert de la bonhomie de la vie de village est présente et le personnage central entretient des rapports conviviaux avec elle. Le quartier est paisible, la vie est agréable. Une image d'Epinal ! Le second, homme respectable, important, sorte d'icône de la société de consommation, loge en banlieue résidentielle bourgeoise, dans une maison froide, ultra moderne et aseptisée. On retrouvera cet antagonisme dans le film de Mathieu Kassovitz, *Assassin(s)* où le tueur, habitant dans une

¹ WOLF M, 1994, p 35 in NINEY F (dir) *Visions Urbaines, Villes d'Europe à l'écran*, Paris, Centre Georges Pompidou, 96 pages

maison identique, assassinera une de ses victimes dans une demeure aseptisée, immaculée, laissant apparaître urbanisme et télévision comme les causes de son passage à l'acte. L'imagerie est simple et le message limpide : l'urbanisme moderne et son corollaire communicationnel sont les responsables du malaise général de la société, comme l'illustre *Buffet Froid* de Bertrand Blier.

La dernière opposition présente dans le film est tout aussi symbolique. La vie de quartier, resserrée vers le centre, illustrant cette compression urbaine à venir qui va faire du centre – ville, jusqu'à la fin des années quatre vingt, un lieu clos, replié sur lui-même face à une banlieue qui se dilue dans l'espace périurbain où poussent, à l'époque de *Mon Oncle*, les premiers blocs de bétons qui symboliseront jusqu'à leurs destructions - médiatiques - récentes, des lieux de marginalité, hors ville, hors temps, hors tous, hors tout. C'est dans cette interprétation de la ville comme segmentée, que l'on retrouve « le mythe de la notion de quartier² ».

La mobilité et le temps : deux caractéristiques de l'urbaphobie

La transposition urbaine de la représentation allégorique du territoire-village, a contribué, pour ne pas dire plus, à la construction de l'image négative de la ville. C'est une mythologie d'un espace bien délimité, de la stabilité, de la nature et des hommes formant un groupe homogène. S'y épanouissaient une culture et une identité fortes et intégratrices par ailleurs refusées à l'espace métropolitain. Le regroupement en un même lieu d'individus socialement proches, critère d'excellence de l'existence supposée d'un quartier, ne débouche donc pas nécessairement sur une forte sociabilité, ni ne produit automatiquement une identité locale durable. La « bonne vie » ne saurait exister qu'avec ce référent au passé et non dans les immeubles de bétons. Le cas de l'unité d'habitation réalisée par Le Corbusier à Firminy³ en est l'exemple le plus parfait. Elle a cristallisé les interprétations négatives de la ville, du modernisme, du progrès dans l'imaginaire collectif et elle fut longtemps laissée à l'abandon et stigmatisé, au profit d'« *un urbanisme à visage humain*⁴ » et d'une réhabilitation du passé.

Le territoire urbain n'est pas un collage, une juxtaposition d'entité bien différenciée et hiérarchisée suivant le modèle: centre périphérie. C'est un territoire réseau procédant et participant à la mobilité. La territorialité nomade s'est substituée au modèle de territorialité sédentaire classique. Et c'est cette mobilité mal maîtrisée qui a amené à l'urbaphobie.

Le temps est le facteur clef que cela soit dans l'appréhension, la compréhension ou le vécu de l'urbain. « Le mode de vie urbain se reconnaît à l'utilisation spécifique du temps, distincte de celle du campagnard »⁵. Pour ce dernier, le temps à l'épaisseur de la durée : de la mémoire ou de la biologie ; l'alternance de temps faibles et de temps forts rythme la vie collective. À l'inverse, l'urbanisation a construit un autre rapport à l'espace et au temps. Dans l'urbain et le périurbain, l'espace se découpe et s'organise selon les logiques fonctionnelles et marchandes (zonage). Cela produit à la fois une homogénéisation et une fonctionnalité poussée à l'extrême. Les transports d'une zone à l'autre scandent les temps urbains et créent des rythmes de vie mécanique.

Un tel bouleversement est indicateur d'une profonde mutation. Le citoyen n'est plus un rural déraciné. C'est un être pris dans une mutation des rapports sociaux : les liens traditionnels se défont, tandis que s'élaborent des réseaux complexes. Chacun appartient à plusieurs lieux : lieux de loisirs, de travail, de résidence. Ces mêmes lieux n'étant plus que des points détachés de leur environnement. Le citoyen partage son existence entre ces lieux, dans ces réseaux. Le rapport du citoyen à l'espace change car il intègre la notion de mobilité. A l'expérience d'un espace éclaté, correspond celle d'un temps disloqué. Temps des études, des rencontres, du travail, du chômage,

² LUSSAULT M, 1993 « Le mythe de la notion de quartier », Les Dossiers de l'Observatoire

³ TOMAS F, 2004 « Variations autour du patrimoine ; un cas d'école : le Forez » PUSE, Saint Etienne, 302 p

⁴ COMMERE R, in « Variations autour du patrimoine, un cas d'école : le Forez », p 247 op cité plus haut

⁵ MEIER R.L, 1962, in « Croissance urbaine et théorie des communications », traduction française, PUF, 1972.

des loisirs.... Le passage d'un temps à un autre accentue le sentiment de dispersion et de morcellement à l'instar de celui d'un lieu à un autre lieu. «*Les individus tendent à se fabriquer leur propre ville, leur propre territoire urbain, à partir des éclats dont ils se saisissent régulièrement ou épisodiquement, au fur et à mesure de leur cycle de vie. Ils changent de territoire en modifiant leurs activités ou/et en évoluant dans leurs sociabilités* »⁶.

L'architecture de l'habitat au service de la critique de la société

La conception architecturale de l'habitat privé, des bureaux, de usines, a été fortement inspirée par les réalisations du domaine de la conquête spatiale. Les banlieues résidentielles comme Saint Maur ou la Varenne, n'étaient pas en reste.

Tati construit donc, pour les besoins de *Mon Oncle*, une esthétique où le hublot, cet énorme œil de verre, devient le sujet principal, instigateur de jeux de mots entre hublot et Hulot ! Dans les plans d'ensemble de la villa de la famille Arpel, les hublots de l'étage apparaissent comme les yeux de la demeure dans lesquels les visages des propriétaires vont à l'occasion signifier une émotion. Dans une mémorable scène nocturne où Hulot bricole la porte d'entrée, les deux têtes du couple Arpel, au travers des fameux hublots soudainement éclairés figurent ainsi des prunelles inquiètes. La maison devient même un véritable vaisseau spatial avec une cuisine dernier cri où M. Hulot se déplace tel un astronaute en apesanteur. La comparaison est étayée par les fauteuils en nacelles du salon, et la présence, récurrente mais discrète de la télévision. À travers ce « clin d'œil » à l'aventure spatiale, il y a bel et bien un symbole entre une société qui rêve, celle de M.Hulot, la tête dans la lune et une autre, celle de consommation, prête pour le voyage sur la lune. Pour finir, M.Hulot, est embauché dans une usine de plastique, « Plastac ». Suite à un assoupissement, la machine déraile donnant naissance à des tuyaux anticipant ceux du Centre Georges Pompidou, décrié lors de son érection et aujourd'hui reconnu.

M Hulot découvre les HLM

Abandonnant cette face d'une société parisienne en ébullition, entrant de plein pied dans l'ère tant décriée de l'urbanisme fonctionnaliste, Tati, par le biais de son héros, nous montre donc l'autre face du modernisme : la construction des HLM en banlieue.

Quotidiennement, sur son solex, M Hulot traverse cette banlieue en chantier, cette ville où passé, présent et futur s'entrechoquent, sans jamais y poser le moindre regard. Cinématographiquement parlant, un plan fixe, un plan d'ensemble, bien plus que ça, un plan de grands ensembles avec tout ce que cela véhicule comme représentation négative. C'est là que deux conceptions du monde s'affrontent. D'un côté la vie de quartier, paisible, celle des fortifs chantés par Eddy Mitchell ou photographiés par Doisneau, où les gens s'y promènent, discutent, où les gamins se construisent des cabanes pour y vivre les aventures des héros qu'ils ont vu au cinéma. D'un autre côté, les barres et autres tours, poussant au milieu de ces friches où règnent les marteaux piqueurs, implacables, détruisant une à une, les maisons. A la fin du film, le beau frère indésirable sera envoyé « manu militari » en province par la voie des airs, les réacteurs se faisant les échos de ces mêmes marteaux piqueurs.

La première chose à retenir de *Mon Oncle* est qu'il s'inscrit dans une démarche logique de la part de son auteur. Après la vision pittoresque et harmonieuse du village de *Jour de Fête*, qui apparaît comme un paradis perdu et celle, flottante et artificielle, des *Vacances de M Hulot*, Jacques Tati dialectise son propos en confrontant son univers, tout droit sortit du rêve avec la réalité géométrique et fonctionnelle de ce monde d'alors, moderne, source pathétique de gags. Les

⁶ ASCHER F, 1998, in « *La ville éclatée* » Ed de L'Aube, Paris. page 87

cadrages deviennent de plus en plus rigoureux. Il délaisse les hommes au profit des décors pour en faire de simples rouages. On peut aisément faire un parallèle avec les visions de *Metropolis* de Fritz Lang et celle des *Temps Modernes* de Charles Chaplin, où la ville réduit l'homme à l'état d'esclave.

Peur et rejet de la modernité

Dans son manifeste de l'architecture futuriste, Sant'Elia décrivait ainsi la ville du futur, représentation de l'urbaphobie : « Il nous faut concevoir et construire la ville moderne selon un plan nouveau : qu'elle soit comme un gigantesque chantier de constructions navales, plein de bruits et de mouvements, et que la maison moderne soit pareille à une immense machine. La maison de ciment, de fer et de verre doit se dresser au bord de la rue, abîme tumultueux, sans ornement sculpté ni peint, belle de la seule beauté de ses lignes et de ses formes et, pour le reste, brutale dans sa simplicité technique, et grande autant que l'exigera la nécessité, au mépris des lois restrictives. La rue ne doit pas être étendue sur le seuil, comme un paillason, mais plongée sous le sol et s'étager en profondeur. Elle doit drainer tout le trafic de la métropole ». La ville est clairement énoncée comme une véritable machine, machine sublimée par la caméra de Fritz Lang et le talent de l'architecte Otto Hunte. *Metropolis* a comme sujet la nouvelle Babel, cette méga-ville machine, fascinante et écrasante qui deviendra rapidement le maître étalon de la « ville mal aimée ». Les lumières blanches des gratte-ciels s'alimentent du sang noir des travailleurs. On retrouve aussi l'idée de la ville cancer, de la ville de tous les dangers qui sera encensée par les détracteurs de l'urbanisme moderne, à travers les présences récurrentes de toutes les figures de la misère et du crime. *Metropolis* dénonce la magie du machinisme et de l'explosif credo que les futuristes comme Vertov, Piscator ou Marinetti partagèrent bien avant l'avènement d'une ville présentée comme inhumaine, au sortir de la seconde guerre mondiale : l'homme est une erreur et il faut re-construire celui-ci et la ville nouvelle sur le modèle de la machine. Qu'il soit jugé comme acceptable ou inacceptable, l'espace et encore plus l'espace urbain est conditionné par son enrichissement d'imaginaire, de mythe social, d'idéologie. Comme le soulignait, Althusser, « *l'idéologie est l'atmosphère indispensable à la respiration du groupe humain* ».

Baignant dans cette étrange atmosphère, il ne restera plus à Jacques Tati qu'à rechercher vainement ce qui reste de traces d'humanité dans cette pure transparence fonctionnelle dont on a trop souvent accusée l'urbanisme moderne, où seul le regard peut encore bâtir des fictions. Tati le fera, dix ans plus tard avec *Playtime*.

La dimension inhumaine de l'urbanisme progressiste ou le ferment de l'urbaphobie

Cet intitulé mérite une mise au point. Il n'est nullement le propos d'émettre une opinion mais de transcrire le point de vue d'un cinéaste à propos de l'urbanisme. Cet urbanisme « progressiste » est un mouvement intellectuel qui a fortement structurée l'espace et les sociétés. Il est fondé sur les principes suivants :

- Conception globale de la société, gérée par des spécialistes et où le citoyen lambda est exclu.
- Fonctionnalisme étroit et zonage.
- Individu type, standardisation.
- La rue est condamnée car symbole de désordre.
- Place prépondérante de l'habitat vis-à-vis de la communication et des relations.
- La ville est une efficacité sans fin, non évolutive.

C'est cette perception de l'urbain que Tati combat à sa manière en la mettant en lumière. Si *Playtime* comporte « une certaine critique de la société de consommation et de l'architecture

moderne inhumaine »⁷, il décrit surtout, avec un génie certain, le bouleversement que l'intrusion de « la vie » engendre dans cet univers réglé par une logique pour le moins abstraite.

La fin de l'antagonisme de Mon Oncle

Nous retrouvons donc M Hulot, une dizaine d'années plus tard, de retour à Paris par la même porte d'où il l'avait quitté : l'aéroport. Première découverte, ce n'est plus le même homme, il a perdu son identité. Le voilà désormais anonyme, parmi tant d'autres. Toutefois, il n'a pas perdu son sens de l'étonnement comme celui de l'observation et nous fait découvrir, à l'instar de l'agent immobilier aux futurs acquéreurs d'un appartement, les endroits qu'il fréquente. Le verre est partout, la ville ressemble à un dédale de miroirs complexes. Paris n'est plus qu'un vaste ensemble de baies vitrées où la vie de quartier, encensée dans son précédent film, a totalement disparu. Seuls demeurent les principaux monuments de la capitale qui, dans cette uniformité paysagère, deviennent des objets, des images exotiques. Tout Paris est à présent une vaste construction rectiligne, reflétant, ce que le modernisme n'a pas détruit mais assimilé, absorbé, aseptisé. L'opposition n'existe plus, l'uniformité et la labilité règnent sans partage sur l'espace urbain. Devenu étranger dans cette cité, M Hulot contemple une ville qui, elle aussi, est devenue étrangère.

La ville comme personnage central

La ville tient donc dans *Playtime*, le premier rôle. Les plans proposés par Tati sont des plans d'ensemble. Rarement un personnage, même M Hulot est individualisé. Ce qui en apparence n'est que le décor du film, cette ville où évoluent et agissent les protagonistes de l'histoire, devient le sujet permanent.

Comme un architecte, le cinéaste nous montre successivement les plans de la ville, des bureaux, des appartements. La fameuse baie vitrée qui semble obséder Tati depuis *Mon Oncle* est le plan principal. Tout paraît uniforme, baigné dans un mélange de lumières grises ou bleues : les vitres, la tour, le ciel. Ces couleurs, froides, dominent le cadre et appuient deux caractéristiques de l'urbaphobie: l'aseptisation et la purification. Le concept, servi par une prise de vue panoramique, vise à montrer au spectateur une foule de détails et plusieurs « petites histoires » conjointement. Techniquement parlant, ce style, présent chez Kubrick, est celui du souci de la perspective et de la netteté. Cela offre à bon nombre de scènes, malgré l'omniprésent burlesque, certaines caractéristiques angoissantes. L'arrivée à l'aéroport illustre ce concept : à l'arrière plan, trois hôtesses de l'air, vêtues de gris, posent devant la verrière comme des mannequins dans un grand magasin. L'architecte Tati nous montre non seulement ses plans de ville mais aussi ses maquettes de la nouvelle vie parisienne, de cette vie urbaine, ordonnée et standardisée.

Ce plan introductif sonne comme une réponse au plan final de *Mon Oncle*, qui procédait de manière similaire. Deux motards, tout de noirs vêtus, surveillent, en arrière plan, le terrain d'aviation qui les sépare des spectateurs. On retrouve là, ce même mouvement, figé, si l'on peut dire, comme une maquette d'architecte. Le même procédé avait été utilisé dans *Mon Oncle* lorsque, dans une scène glaciale, Tati avait filmé le bureau du PDG de Plastac dans lequel il avait posé quelques figurants, en visiteurs figés. Dans *Playtime*, une séquence similaire présente un M.Hulot mal à l'aise dans son décor de verre, qui ouvre malencontreusement une porte. S'ouvre devant lui une salle emplie de conférenciers, pétrifiés par l'intrusion de ce personnage atypique, soumis lui aussi à la même méprise.

Plus qu'un film, il s'agit bel et bien d'une œuvre didactique, un exposé d'un architecte montrant ses plans via son collaborateur. Une fois de plus, on peut voir en Tati un visionnaire avec ces espaces de verre positionnés sur le quartier de La Défense, élément du nouveau visage de la

⁷ MAGNY Joël, critique à la revue Les Cahiers du cinéma.

capitale. Michel Wolf ira même jusqu'à dire que la Pyramide du Louvres, ouvrage magnifique, « *inscrit sa transparente majesté tatiésque*⁸ ».

Une réalité urbaine composée en studio

Malgré leurs hyper réalismes, les images de *Playtime* n'ont pas été filmées dans la rue ou dans les divers bureaux et appartements de la capitale. Tous les décors ont été construits, précipitant la ruine du cinéaste, en studio par Eugène Roman, sur un plateau de 15000 m², qu'André Malraux aurait bien aimé transformer en cinécitta Français. « Tativille » est un ensemble de bâtiments entièrement en verre, soutenus par des structures métalliques. Le chantier de sa construction s'étalera sur deux ans, pour aboutir à une ville de quatre étages, avec chauffage central, escaliers roulants et deux centrales électriques capables d'alimenter en énergie une ville de 15000 habitants. Devenu le véritable architecte de ses films, Tati soulignera toujours qu'il choisissait pour ses longs métrages une vedette aussi coûteuse que les stars du moment : le décor.

Premier espace... de communication

Le décor « Tativille » anticipe aussi un autre espace, celui de la télévision. Cet outil communicationnel, souvent interprété comme le corollaire du développement de l'urbanisme moderne, se révèle être en réalité son principal fossoyeur. Au cœur du sujet se trouve le couple emblématique « ville et cinéma ». Aller « au cinéma » était une forme d'urbanité. La salle de cinéma induisait une pratique active de sortie et de rassemblement aux antipodes des pratiques télévisuelles, ou du replis sur soi caractérisé par l'acquisition d'un « home cinema ». L'action même d'aller au cinéma amène à se conditionner pour aller dans un espace public. Par contre, on reçoit la télévision chez soi, entre soi. Nous avons ici deux gestes antinomiques. Les salles de cinémas égrainaient ça et là leurs toiles peintes, leurs néons, devenant les lumières de la ville. La télévision, supplantant l'espace image par l'image publique, délaissant l'espace pour la fascination de l'image met à mal la ville et le cinéma, en tant que manières d'être. C'est bien souvent à travers le cinéma (pratique, salle et film) que nous avons rencontrés pour la première fois cette ville, qui effraie ou fascine, cette ville que finalement on aime détester.

La ville demeure avec le cinéma, un acte bâtisseur. La quasi-totalité des images que nous recevons par la télévision ne relèvent plus de l'élaboration d'un espace réel ou imaginaire par le regard d'un cinéaste devenu cinéaste architecte comme Tati, mais nous signifient platement des événements en direct, des instantanés vitrifiés nous éloignant d'une participation active au monde. Le regard que l'on posait sur la ville et le cinéma était habité contrairement à celui que l'on pose en tant que téléspectateur.

La télévision n'est pas devenue cette nouvelle agora, ce forum moderne du village global mais a presque réussi à détruire l'espace public et amené l'homme à la contemplation de son reality show privé. Elle est centripète, elle amène le monde à domicile. C'est un non lieu, omniprésent, car il n'est pas habité par des personnages mais rempli d'animateurs, de vedettes éphémères. Ce média, chargé de combattre la soi disante solitude des villes, n'a fait que la créer. A l'époque où sort sur les écrans *Playtime*, l'idéologie de la de la communication : village global avec la télévision comme espace commun, relaie l'urbanisme, comme illustration majeure de transparence sociale, de machine à recoudre le tissu socio culturel.

Tati montre les limites de ce modèle encensé: invité par un vieil ami qu'il ne reconnaît plus, Hulot arrive chez ce dernier et découvre l'uniformité des appartements, qui sont, comme celui de Scheider, habités par une famille complète. La caméra reste à l'extérieur. Tati devient voyeur et les

⁸ Page 39, in NINEY F (dir) 1994 *Visions Urbaines : Villes d'Europe à l'Ecran*, Centre Georges Pompidou, Paris.

spectateurs aussi par conséquent. Toujours en vue d'ensemble, cadrant tous les appartements, nous assistons au spectacle de la télévision. Une fois que l'homme allume son téléviseur, tous les voisins font simultanément de même. L'image nous renvoie là un message : en regardant la télévision, on regarde chez le voisin. Encore une géniale anticipation de la part de Jacques Tati, de la télé réalité qui envahira nos écrans. S'en suit toute une scène où l'homme mime à Hulot ses vacances et où se termine, se déshabillant, rallume comme sa voisine, non sans un certain ravissement sa télévision. L'image de cinéma et le cadrage faisant office de lucarne où nous projetons notre regard.

On touche du doigt l'illustration parfaite de l'idée de village global. Tout d'abord, il y a une représentation très boulevardière et télévisuelle d'un vaudeville à la Feydeau, que les téléspectateurs et passants regardent. Puis se superpose le spectacle seul que constitue la télévision et enfin les spectateurs ayant la sensation de regarder la télévision de trop près et non un film. Un plaisir cinématographique pour des téléspectateurs. La boucle est bouclée.

« Aux sons » des nuits parisiennes

Cette manière de filmer en plan d'ensemble, trouve une corrélation avec celle dont le film est réalisé sur le plan sonore. Les conversations sont surtout prises dans leurs interférences sonores : bavardages intempestifs, dialogues insupportables et incompréhensibles car non entendus par les intéressés. Le bruit est ubiquitaire, on peut même dire que Tati l'a filmé comme il a filmé l'insonorisation de la ville nouvelle. Il a accordé une grande attention à la bonne distance sonore de ses plans. La meilleure illustration se trouve dans une scène de *Mon Oncle*. Le PDG de Plastac et M Arpel téléphonent à M Hulot pour lui parler de son embauche grâce à un combiné sans fil. L'intéressé, en le laissant décroché a du même coup fait perdre au téléphone son interlocuteur et nous laisse entendre les bruits du bureau. Cette véritable vie est un bruit qui vient d'ailleurs, une nouvelle preuve de l'existence assez périmée de M Hulot dans le cadre puissant et transparent de la matière plastique, qui avec le béton, symbolise la modernité. Toute la seconde moitié de *Playtime* se déroule la nuit. Alors que vus le jour, les tours de verre symbolisent la circulation, de nuit, il est plus question de travail et de fête. La ville se construit du crépuscule à l'aube. Le restaurant « Royal Garden » n'est d'ailleurs pas terminé lors de son ouverture et l'on y rencontre les dirigeants, commandants dans ces mêmes tours de verre.

La nuit joue la vie sociale à l'envers. Paris se renverse. Les gens qui s'agitaient de jour font de même la nuit mais d'une manière différente: ils font la fête, ils dansent... La couleur e gris bleue s'efface au profit du rouge (chaleur) et l'ironie grinçante fait place à la gaîté. S'en suit tout un déluge de gags divers. Paris change, la cité de verre et de béton, cette ville qui effraie, s'effondre et redevient, l'espace d'une nuit, ce cabanon aux planches cassées. Dansante et très jazzy, la nuit se termine au piano. Mais le jour se lève et le flot de circulation reprend possession des lieux, devenant un carrousel de fête foraine, laissant ainsi un peu de poésie à cette urbaphobie. *Playtime* est une cathédrale de verre où notre modernité se mire dans ses vitraux. La réalité contemporaine dépasse de loin cette vision. La domotique est aujourd'hui une réalité.

Mon Oncle et *Playtime* offrent donc un regard singulier sur l'urbanisme moderne. Ils véhiculent des images interprétées comme négatives sur la grande ville par l'opinion. Comme effet, à l'instar de nombreux films, ils ont renforcé cette idée de ville machine, inhumaine, froide, aseptisée. Il n'est ici ni le propos ni le désir de jeter l'opprobre sur Jacques Tati, mais de constater que ses films participent à ce sentiment, bien réel, de « la ville mal aimée ». Les causes profondes de ce sentiment tiennent certainement par une non maîtrise du facteur temps, donc de la mobilité. L'urbaphobie est fondée sur le refus du progrès, la peur du changement et un désir profond d'immobiliser le temps. Cet exemple illustre la complexité de la compréhension et de l'analyse de l'urbain et les errances intellectuelles qui ont conduit la représentation négative de la ville. Dès lors, il n'est pas étonnant que son traitement soit tronqué avec les erreurs que l'on connaît. La théorie et

la pratique sont indissociables. Elles naissent et se nourrissent mutuellement. L'idéologie et le pragmatisme sont entremêlés. Cependant, ces visions urbaines demeurent un atout précieux. Elles permettent de mettre en lumière la marginalisation et la non prise en compte de la complexité ainsi que du fonctionnement réticulaire de l'urbain. Cela entraîne l'action vers l'urbanisme opérationnel, produisant des translations des dysfonctionnements, s'accompagnant d'une transformation de leurs aspects.

Bibliographie indicative

- BLANC JN, 2003, *Besoin de ville*, Ed du Seuil, Paris.
- CHION M, 1987, *Jacques Tati*, Editions des Cahiers du Cinéma, Paris.
- CHOAY F, 1979, *L'Urbanisme : Utopies et réalités*, Seuil, Paris.
- CHOAY F, BANHAM R, BAIRD G, 1972 *Le sens de la Ville*, Seuil, Paris.
- DERYCKE PH, HURIOT JM, PUMAIN D, 1996, *Penser la ville : Théories et modèles*, Pir Villes & CNRS, Anthropos, Paris.
- LAFFONT GH, 2000, *La ville dans le cinéma de science fiction*, Mémoire de DEA, Institut d'Urbanisme de Lyon & Université Jean Monnet Saint Etienne.
- LYNCH K, 1971, *L'image de la cité*, Coll Aspects de l'Urbanisme, Traduction Française, Dunod, Paris. Ed originale : *The Image of the City*, 1960 MIT Cambridge & Harvard College.
- NEUMANN D (dir), 1999, *Film Architecture : From Metropolis to Blade Runner*, Prestel, New York.
- NINEY F (dir) 1994 *Visions Urbaines : Villes d'Europe à l'Ecran*, Centre Georges Pompidou, Paris.
- RENNES JM, (dir) 1994, *Le Courier du CNRS: La ville*. n°81, CNRS, Paris.
- TOMAS F, 2003 *La temporalité des villes*, Publications de l'Université de Saint Etienne, Saint Etienne.