

A CONSTRUÇÃO DO SUJEITO E A BUROCRACIA EM “PLAYTIME: TEMPO DE DIVERSÃO”, DE JACQUES TATI¹

Renata Calumby Belo ²

Jéssica Góes Silva ³

Wilson Pontes Junior ⁴

Resumo

O objeto de análise desta pesquisa é a obra "Playtime: Tempo de Diversão", de Jacques Tati. Objetiva-se investigar a construção do sujeito e a transformação da subjetividade como mercadoria no contexto moderno e burocrático apresentado no filme, tendo como referencial teórico Michel Foucault. O estudo será acrescido da perspectiva de Guy Debord em "Sociedade do Espetáculo" e de Zygmunt Bauman em "Vida para Consumo", de forma complementar. Ao articular a análise cinematográfica de "Playtime: Tempo de Diversão" com os estudos sociológicos supramencionados, reforça-se a importância do olhar interdisciplinar para a compreensão das dinâmicas das relações sociais à época. Empregando a metodologia exploratória e qualitativa, observou-se que a película critica o modo de operar e as contradições da sociedade moderna europeia. Com efeito, a exposição da vida privada e a despersonalização são efeitos da mercantilização da subjetividade, um processo intensificado pela burocracia.

Palavras-chave: Subjetividade. Mercadoria. Burocracia. Cinema.

Abstract

The object of analysis is the film "Playtime" by Jacques Tati. The objective of this research is to investigate the construction of the subject and the transformation of subjectivity into a commodity in the modern and bureaucratic context presented in the film, using Michel

¹ Esta obra é derivada do trabalho intitulado como "A sociedade burocrática e de vigilância representada no filme "Playtime: tempos de diversão" e a relação com o Judiciário brasileiro", apresentado na XXIII Semana Jurídica da UESC, no dia 27 de setembro de 2023.

² Renata Calumby Belo, graduanda em Direito pela Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, Bahia, Brasil. Membro do grupo de pesquisa Cinestesia (UESC/CNPq/FAPESB). ORCID Id: <https://orcid.org/0009-0007-2599-3220>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8775140251349091>. E-mail: rcbelo.drt@uesc.br.

³ Jéssica Góes Silva, graduada em direito pela Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, Bahia, Brasil. Membro do grupo de pesquisa Cinestesia (UESC/CNPq/FAPESB). ORCID Id: <https://orcid.org/0009-0001-8959-257X>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2928733892330948>. E-mail: jessicagoes.s@hotmail.com

⁴ Wilson Pontes Junior, doutorado em música pela USP (ECA), São Paulo, São Paulo, Brasil. ORCID Id: <https://orcid.org/0000-0002-9432-617X>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2923406028111777>. E-mail: ponteswj1@gmail.com

Foucault as a theoretical reference. Additionally, this analysis will be complemented by the perspectives of Guy Debord in "The Society of the Spectacle" and Zygmunt Bauman in "Consuming Life." By articulating the cinematic analysis of "Playtime" with the aforementioned sociological studies, this research underscores the importance of an interdisciplinary approach to understanding the dynamics of social relations of the time. Employing exploratory and qualitative methodology, it was observed that the film critiques the operating modes and contradictions of modern European society. Indeed, the exposure of private life and depersonalization are effects of the commodification of subjectivity, a process intensified by bureaucracy.

Keywords: Subjectivity. Commodity. Bureaucracy. Cinema.

*“A arte é como um incêndio
nasce daquilo que queima”*

Jean-Luc Godard

1 INTRODUÇÃO

O cinema desempenha um papel significativo como uma fonte histórica, capturando e retratando imagens da realidade e da sociedade em suas telas. Ele é capaz de refletir diversos contextos sociais, tornando-se um agente histórico por si só (MATOS, 2015). Por meio das películas, podemos visualizar e imaginar diferentes aspectos da sociedade. A sétima arte pode expressar anseios sociais e abordar questões do imaginário coletivo, independentemente de serem filmes com temática histórica, documentários ou obras de ficção.

O presente estudo tem como objeto o longa "Playtime": Tempo de Diversão”, dirigido pelo cineasta Jacques Tati. Lançado em 1967, essa película apresenta-se como uma notável obra cinematográfica situada no período pós-Segunda Guerra Mundial e em plena Guerra Fria. Neste cenário sócio-histórico, Tati habilmente constrói uma narrativa que vai além das limitações temporais, capturando as transformações de uma sociedade moldada pela crescente ideia de modernização e a influência da tecnologia aliada à burocracia na vida cotidiana.

"Playtime” situa-se num cenário límpido, em meio a uma paleta de cores acinzentadas e tons neutros, sugerindo uma certa uniformidade na sociedade. As cores vibrantes geralmente só são vistas nas flores e plantas. A história se passa em Paris, onde incontáveis

carros idênticos circulam, pessoas tão monótonas quanto os prédios, muitas vezes amontoadas e seguindo padrões como se fossem autômatos. O ambiente em *Playtime* é tão limpo que chega a ser escorregadio, com paredes de vidro, indicando transparência e controle na sociedade. Os gestos das pessoas são mecânicos, as cadeiras afundam, o que faz questionar: há algo de genuinamente humano? Todos os homens vestem preto ou cinza; existem salas compartimentalizadas, todas iguais, dentro desses grandes prédios transparentes e cinzas, criando uma sensação de desorientação para o protagonista, perdido em meio a uma miríade de locais e indivíduos semelhantes.

A escolha desse filme se justifica pelo rico campo de representação do indivíduo moderno, pois não apenas captura a imaginação do público com sua narrativa pantomímica e cenários insólitos, como levanta questionamentos sobre a padronização cultural e a burocracia decorrente da vida urbana após os anos 60 em um cenário de globalização europeia. Conforme Hall (2016), representar implica a utilização da linguagem, de sinais e imagens que conferem significado ou representam objetos. Assim, a representação é fundamental em um processo no qual os significados são gerados e compartilhados dentro de uma cultura e constitui a materialização dos conceitos da mente por meio da produção de significado.

O problema que este estudo pretende abordar é: como o filme "*Playtime*": Tempo de Diversão" representa as transformações da sociedade moderna capitalista e suas implicações para a construção da subjetividade e da vida cotidiana? O referencial teórico principal são as obras de Michel Foucault. Além disso, o presente trabalho utilizará do pensamento de Guy Debord em "*Sociedade do Espetáculo*" e de Zygmunt Bauman em "*Vida para Consumo*", de maneira complementar e alinhada à finalidade proposta.

O objetivo desta pesquisa é investigar a construção do sujeito e a transformação da subjetividade como mercadoria no contexto moderno e burocrático apresentado no filme. Os objetivos específicos são: analisar a ambientação fílmica e seu espaço burocrático; discutir a mercantilização na construção da identidade e seu impacto; identificar, a partir da obra, a insustentabilidade da modernidade.

A metodologia adotada nesta pesquisa é exploratória e documental, de natureza qualitativa, partindo da análise do filme e das revisões bibliográficas supracitadas, as quais servirão de embasamento à análise subsequente sobre as representações presentes no filme. Com efeito, foi possível observar implicações como a exposição da vida privada e a

despersonalização, manifestada pela transformação da subjetividade em mercadoria e tendo como fator potencializador a burocracia.

2 O ESPAÇO E TEMPO FÍLMICO

O personagem Mr. Hulot, que é o alter ego de Jacques Tati, navega por uma Paris que se apresenta com uma paisagem cinzenta e padronizada, representando um autêntico flâneur⁵ (CASAQUI, 2009, p. 96). À medida que ele atravessa os centros comerciais modernizados de forma cômica e sensível, nota-se a sua profunda desconexão com o que geralmente é considerado o progresso social. Hulot é um indivíduo comum que, de maneira involuntária, se torna o catalisador de situações de confusão, pequenos desastres e rupturas com as expectativas de conformidade humanas delineadas pelos projetos da era moderna (CASAQUI, 2009, p. 96), abrindo um questionamento sobre qual é o lugar do ser humano em meio a esse mundo em transformações. Eis uma cena do filme:



Fonte: Pinterest. Disponível em: <https://pin.it/4BTXpFbja>. Acesso em: 10 maio. 2024

A arquitetura da cidade fictícia se assemelha ao movimento modernista Bauhaus, que foi fundado em 1919 como uma influente escola de arte em Weimar, Alemanha. A estética dessa fase arquitetônica, caracterizada pela funcionalidade aliada à simplicidade, ganhou força

⁵ Figura originária do século XIX em Paris, caracterizada por perambular pelas cidades de forma observadora e reflexiva, simbolizando a experiência e crítica da modernidade urbana. Conforme discutido por Charles Baudelaire em 'O Pintor da Vida Moderna' (2010).

após a Segunda Guerra Mundial, espalhando-se globalmente. No Brasil, essa influência foi particularmente marcante devido à adaptação de seus princípios ao contexto local, o que culminou na origem do movimento brutalista nas décadas de 1950 e 1970. Este último é notável pelo uso expressivo do concreto e formas geométricas simplificadas, refletindo uma estética de "sinceridade" arquitetônica que expõe a estrutura e os materiais dos edifícios.

De acordo com Lima & Correa (2019), a arquitetura e cultura alemãs foram profundamente influenciadas pelo período do regime nazista. Durante o Terceiro Reich, Albert Speer, o arquiteto pessoal de Hitler, liderou uma iniciativa para reunir um grupo de arquitetos e urbanistas visando planejar a reconstrução das cidades alemãs após a guerra. O conceito de cidade projetada para ser mais resistente a bombardeios e previsões. Após o fim do regime nazista e a subsequente perseguição aos seus seguidores, os arquitetos que anteriormente faziam parte do grupo de Speer voltaram-se para o modernismo da Bauhaus como uma estratégia de proteção e para evitar perseguições, adotando modelos desenvolvidos na década de 1930. Muitos desses arquitetos foram exilados para outros países, como os Estados Unidos.

No campo da arquitetura, a Bauhaus tornou-se famosa por suas paredes lisas, muitas vezes pintadas de branco, abandonando a ornamentação. Outra característica distintiva da escola foi a eliminação de paredes internas, seguindo o estilo de lofts, combinada com grandes janelas e fachadas de vidro. Nem mesmo os telhados escaparam dessa transformação, popularizando as coberturas planas, que foram convertidas em terraços. Inicialmente, esse tipo de construção atendeu de forma eficiente à demanda da época; entretanto, atualmente, observa-se uma ausência de singularidade espacial, resultando em uma uniformização desnecessária.

O resultado desse esforço foi a criação de cidades muito semelhantes espalhadas por toda a Alemanha, o que acabou por demonstrar um equívoco dos arquitetos alemães. A arquitetura não deve ser somente funcional, ela deve ser utilizada para ajudar a contar a história de um povo, os períodos de glória, assim como os sombrios. (LIMA, 2019, p.4)

No filme, as estruturas transmitem a impressão de que muitos lugares no mundo têm ambientes semelhantes, sugerindo uma falta de identidade em cada país. A maneira como os espaços são projetados, desde os estilos arquitetônicos adotados aos materiais utilizados, refletem e moldam os gostos culturais e estéticos daquela sociedade. A arquitetura não apenas oferece soluções funcionais para as necessidades humanas, mas também comunica valores

culturais, estéticos e sociais, contribuindo assim para a construção da identidade e do caráter de um lugar. Por exemplo:

Para Sarlo, o shopping center torna viável o nomadismo contemporâneo e o turismo de massa, por se colocar como espaço desterritorializado, que sustenta a familiaridade do lar para o turista que foge dos conflitos, dos choques culturais, dos riscos (imaginários ou não) associados ao contato com culturas estranhas à sua experiência cotidiana, nas diferenças de língua, de costumes, de formas de ver o mundo materializadas em modos de ser, de habitar, de conceber cidades, de equacionar o espaço urbano com a presença (domesticada) da natureza. Dessa forma, o shopping é o oásis, uma cápsula que abriga uma proposta de experiência mais segura para o turista, em que as variações do ambiente e a passagem do tempo são controladas. (CASAQUI, 2003, p. 98)

As turistas que Mr. Hulot acompanha transitam por lugares conhecidos e confortáveis, neste prédio, ocorre algum tipo de evento para apresentar novidades no mercado, como uma vassoura elétrica com baterias, um óculos que possa ajustar a lente para aplicar maquiagem, ou uma lixeira no estilo grego, além de portas que, quando fechadas, não produzem barulho. Que sentidos podem ser dados a essas invenções? Nesse diapasão, é oportuno pontuar:

A sociedade de consumo prospera enquanto consegue tornar perpétua a não-satisfação de seus membros (e assim, em seus próprios termos, a infelicidade deles). O método explícito de atingir tal efeito é depreciar e desvalorizar os produtos de consumo logo depois de terem sido promovidos no universo dos desejos dos consumidores. Mas outra forma de fazer o mesmo, e com maior eficácia, permanece quase à sombra e dificilmente é trazida às luzes da ribalta, a não ser por jornalistas investigativos perspicazes: satisfazendo cada necessidade/desejo/vontade de tal maneira que eles só podem dar origem a necessidades/desejos/vontades ainda mais novos. O que começa como um esforço para satisfazer uma necessidade deve se transformar em compulsão ou vício. (BAUMAN, 2007, p. 53)

Desse modo, as invenções com inúmeras funcionalidades de "Playtime" ilustram aspectos da crítica de Bauman à sociedade de consumo, mostrando como o ciclo de insatisfação pode ser ressignificado, pois os produtos criados não resolvem problemas reais, mas inventam necessidades. Embora não seja um tema central do filme, as invenções inúteis apresentadas no enredo podem sugerir uma crítica à obsolescência planejada, um conceito próximo à ideia de Bauman sobre depreciar rapidamente os produtos.

Além disso, é possível notar como o consumo torna-se um espetáculo em si mesmo, tendo em vista que a novidade e a aparência superam a utilidade real dos produtos. O fenômeno do consumismo, assim, vai além da simples resolução de problemas ou busca por conforto, uma vez que também envolve a inserção do indivíduo numa busca incessante por novidades ou experiências que, ironicamente, podem deixar os consumidores ainda mais insatisfeitos:

As turistas americanas de Playtime vivem essa lógica no seu limite: a cidade no entorno, seus marcos e peculiaridades culturais são observados somente a distância, mediados pela proteção do vidro. O maior prazer dessas turistas é flunar pelos stands do centro comercial, com suas novidades apresentadas por vendedores e demonstradoras tão solícitos quanto caricatos em sua forma teatral de demonstrar atenção e simpatia, ao se valerem da máscara que potencializa os significados da mercadoria em conjunção com outros estímulos estéticos. (CASAQUI, 2019, p.98)

Foucault (1987) argumenta que o poder não é apenas exercido através de instituições políticas ou econômicas, mas também é internalizado e mantido por meio de estruturas físicas e espaciais, como prisões, escolas, hospitais, entre outros. Essas instituições têm suas próprias arquiteturas e disposições espaciais que facilitam e reforçam as relações de poder. Portanto, a arquitetura não é apenas uma expressão de gostos individuais, mas também uma ferramenta de controle e disciplina social, moldando os comportamentos e percepções das pessoas dentro desses espaços.

A arquitetura moderna da cidade, embora marcada pelo que seria considerado como inovações estéticas, exerce um impacto negativo nas relações humanas. À medida que as pessoas transitam por estes cenários urbanos, é perceptível a desorientação e solidão em meio a um ambiente que deveria representar o futuro.

A estrutura moderna, deveras impressionante, parece alienar as pessoas de sua própria humanidade. Os espaços urbanos, com sua estética futurista e impessoal, produzem um contexto no qual os indivíduos se sentem desconectados e perdidos. Enquanto os turistas registram freneticamente suas experiências, a busca pelo momento perfeito substitui a autêntica conexão humana, transformando a experiência em algo superficial e efêmero.

As paredes das moradias residenciais, assim como nos centros comerciais do cenário, apresentam vidro e concreto, por essa razão é possível visualizar a parte interna da casa e cotidiano das pessoas utilizando as invenções mostradas no comércio do filme. A opção por mostrar a vida das pessoas em casa através da rua, tornando impossível escutá-las, pode significar que, numa sociedade transparente, o que importa é mostrar ou representar um ideal de vida e não a vida em si.

Logo, a transparência das residências simboliza a exposição constante da vida privada ao público, sugerindo uma sociedade na qual a intimidade das pessoas está sujeita a um escrutínio constante. Desse modo, o enredo do filme demonstra-se como um espelho da

chamada "sociedade do espetáculo", conceito que remonta ao filósofo francês Guy Debord (2003). Nessa sociedade, a fronteira entre espaços públicos e privados se torna cada vez mais difusa e permeável, uma característica evidente nas casas com paredes de vidro transparente e nos turistas que incessantemente capturam imagens de tudo o que veem (Ibidem).

3 O ESPAÇO BUROCRÁTICO

O ambiente físico molda o comportamento e a percepção das pessoas, tornando possível a coleta de informações e o exercício do poder de maneira sutil e perene. Essa dimensão da vigilância em "Playtime" demonstra como o controle pode ser programado não apenas por meio de tecnologia visível, mas também pela própria estrutura dos espaços sociais. Arelado a esse pensamento, diferente da burocracia formalista proposta por Weber (2023)⁶, a burocracia demonstrada no filme é verossímil ao expor procedimentos sem flexibilidade e agilidade, ou seja, um mecanismo que deveria ser utilizado para organizar passa a ser utilizado para segmentar e dificultar, as resoluções e comunicações não acontecem de forma linear.

A uniformização da sociedade contemporânea amplia as condições de vigilância e burocracia. Na obra cinematográfica, a tecnologia é usada principalmente para burocratizar e criar um ambiente impessoal. Assim, a ênfase está na modernização exagerada da sociedade, onde a tecnologia e a arquitetura complexa criam confusões e afastam a comunicação e a interação humana.

Nesse sentido, o filme expõe que essa burocratização e despersonalização do ambiente podem estar associadas ao uso da tecnologia para fins de controle, padronização e de vigilância indireta. Isso reflete como a tecnologia pode ser usada para moldar a sociedade de diversas maneiras, não apenas através da vigilância, mas também através da criação de estruturas burocráticas e alienantes que afetam a experiência humana. Sob a perspectiva foucaultiana, a arquitetura e o planejamento urbano estão desempenhando um papel crucial na

⁶ A burocracia formalista proposta por Max Weber refere-se a um sistema organizacional caracterizado por uma hierarquia clara, regras fixas e procedimentos impessoais. Este modelo é baseado na legalidade das normas e da autoridade, com burocratas selecionados por competência técnica. Weber acreditava que tal estrutura promovia eficiência e previsibilidade, mas também reconhecia suas desvantagens, como rigidez e desumanização.

vigilância implícita, reforçando a ideia de que o poder, o saber e a vigilância estão intrinsecamente ligados, visto que a vigilância permite a produção de conhecimento sobre aqueles que são vigiados (BARICHELLO MOREIRA, 2015).

A perda da eficiência por conta da complexidade dos procedimentos administrativos no mundo moderno são mostradas com um toque cômico na narrativa fílmica, e da perspectiva privada. Porém, se entendermos a burocracia como um conjunto de procedimentos e normas que estruturam uma organização, seja ela privada ou não, há como fazer um paralelo com o direito administrativo e a realidade brasileira. Sabe-se que, ao longo do tempo, a burocracia ajustou-se ao princípio da eficiência:

Todas estas características permitem concluir que a administração pública burocrática busca, a todo momento, a impessoalidade, a previsibilidade e o controle de suas atividades. Mas esta visão seria um tanto restrita e, segundo pensamos, não tão fiel ao pensamento weberiano, se não se agregasse outro elemento: a eficiência. As estruturas burocráticas têm uma relação íntima com os mecanismos do capitalismo moderno e a burocracia estatal não foge a esta regra: assim como as empresas estatais buscam sempre a eficiência, o aparelho estatal também é demandado a fazer mais com menos. (SPINA; ROQUE, 2023, p. 7)

Para além do quesito economicidade, a busca pela eficiência administrativa, entendida como a realização dos direitos fundamentais, tem levado à relativização de formalidades excessivas, demonstrando a transição da Administração Pública burocrática para uma abordagem gerencial, orientada para resultados (Oliveira, 2022). Assim, o Direito Administrativo, como ramo do Direito Público que traz os princípios e regras que orientam o exercício da função administrativa do Estado, tem por interesse que seus agentes, órgãos e entidades da Administração Pública preconizem a prestação de serviços públicos com economicidade, qualidade, dentre outros aspectos. Vejamos:

A eficiência não pode ser analisada exclusivamente sob o prisma econômico, pois a Administração tem o dever de considerar outros aspectos igualmente fundamentais: qualidade do serviço ou do bem, durabilidade, confiabilidade, universalização do serviço para o maior número possível de pessoas etc. Nem sempre a medida mais barata será a mais eficiente (“o barato pode custar caro”). A medida administrativa será eficiente quando implementar, com maior intensidade e com os menores custos possíveis, os resultados legitimamente esperados. A implementação da eficiência administrativa depende, por exemplo, da adoção de medidas de desburocratização, de inovação, de transformação digital e da participação do cidadão, na forma indicada na Lei 14.129/2021 que dispõe princípios, regras e instrumentos para o Governo Digital e para o aumento da eficiência pública. (OLIVEIRA, 2022, p. 140)

"Playtime" nos apresenta um mundo no qual os indivíduos são submetidos a um labirinto de procedimentos administrativos, regulamentos e protocolos em escritórios e até edifícios comerciais gigantescos e aeroportos, espaços estes que mais parecem labirintos. Por trás da narrativa cômica exagerada, como dito, há uma crítica à alienação que resulta do processo burocrático desenfreado.

A burocracia, nesse sentido, transcende os espaços sociais e passa a ser elemento das interações sociais, desdobrando-se nos diálogos superficiais, na falta de atenção e tempo naquele contexto fílmico. Os personagens estão presos a uma teia de regras e regulamento, a qual promove uma verdadeira "coisificação" das relações sociais.

Ao final, "Playtime" nos convida a refletir sobre os perigos da burocracia excessiva e a necessidade de buscar formas mais humanas e eficazes de organizar nossa sociedade. Logo, por mais que as estruturas burocráticas sejam necessárias, é fundamental não perder de vista o elemento humano por trás delas, independentemente do modelo burocrático em questão.

4 MERCANTILIZAÇÃO E CONSTRUÇÃO DO SUJEITO

Para Michel Foucault (1984), os sujeitos são as posições e lugares por ele ocupados. O sujeito é, então, um posicionamento, tendo em vista que não se constitui como uma entidade pronta. Ao invés disso, sua construção se dá através dos saberes que permeiam uma sociedade. Dessa maneira, os saberes e os poderes influenciam a constituição do sujeito. E também o próprio sujeito instaura micropoderes, que atravessa os outros; e a resistência surge como uma resposta a esse exercício de poder.

A normatividade do sujeito, especialmente no contexto jurídico, é moldada por padrões normativos. Qualquer desvio da ordem normativa é percebido como uma ameaça à governamentalidade e deve ser repellido. Essa identidade inculcada no sujeito leva à distinção entre o que é considerado "semelhante" e o que é percebido como "diferente". O autor argumenta que os mecanismos de sujeição estão intrinsecamente ligados aos de exploração e dominação, e o poder do Estado atua como uma força tanto individualizadora quanto totalizadora, incorporando elementos do poder pastoral cristão (FOUCAULT, 1984).

Essa dinâmica cria a figura do inimigo, representando tudo o que se desvia da norma estabelecida. A definição do semelhante, portanto, não se baseia em características intrínsecas, mas nas normas compartilhadas que sustentam a identidade do sujeito. O protagonista da obra exemplifica esse fenômeno.

Ao tratar da relação entre sujeito e poder, a teoria foucaultiana explora a objetivação do sujeito produtivo, envolvido na análise das riquezas e da economia. Foucault destaca a necessidade de compreender as relações de poder, as formas de resistência e tentativas de dissociá-las, que não se limitam a uma única forma política ou econômica de governo, mas permeiam diversos aspectos da vida. Notavelmente, a luta contra a sujeição e a submissão da subjetividade está se tornando cada vez mais proeminente (Ibidem).

Em sua obra “vida para o consumo”, Bauman explica que em uma sociedade de consumo, a subjetividade também se transforma em mercadoria, exigindo uma constante adaptação para permanecer atrativa. Assim, na sua teoria, o consumo ostensivo, antes centrado na exibição de riqueza durável, agora valoriza a facilidade de gratificação instantânea, ou seja, rejeita a estabilidade quando promove a satisfação imediata de desejos. Essa dinâmica de consumo líquido se adapta à fluidez do tempo, marcando a instantaneidade sobre a prudência. A rapidez torna-se essencial na vida “agorista”, onde oportunidades únicas devem ser aproveitadas instantaneamente (BAUMAN, 2007).

Para Zygmunt Bauman (2007), na modernidade líquida, a sociedade é caracterizada pela transformação da subjetividade em mercadoria, o que exige uma constante adaptação para que esta permaneça “vendável”. Isso resulta em representações superficiais ao invés de expressões autênticas do “eu”, levando este sociólogo a denominá-la como sociedade de consumo.

As relações, por consequência, são superficiais e a solidariedade é praticamente nula nesse sistema. Quando Bauman (2007) expressa que “a solidariedade humana é a primeira baixa causada pelo triunfo do mercado consumidor”, significa que a empatia e a solidariedade das pessoas se perdem quando se trata de consumo. As pessoas não dão importância para as outras e nem para as relações, preocupando-se unicamente com bens e status social. No filme, esse fenômeno é exemplificado pelo personagem principal, que enfrenta uma constante desorientação e tem dificuldade para obter ajuda, devido à falta de empatia e atenção das pessoas ao redor.

Nesse mesmo sentido, o Guy Debord (2003) aduz que, no contexto da sociedade do espetáculo, a vida social autêntica é substituída por uma representação mediada de imagens e aparências. Debord argumenta que a realidade se torna uma mera imagem, onde a verdadeira interação humana é substituída por relações superficiais e fetichizadas, sujeitadas pela lógica do consumo e do espetáculo. As interações humanas que eram baseadas na comunicação e no contato direto, são agora mediadas por imagens e produtos, transformando o indivíduo em espectadores passivos de suas próprias vidas.

O espetáculo é o momento em que a mercadoria chega à ocupação total da vida social. Tudo isso é perfeitamente visível com relação à mercadoria, pois nada mais se vê senão ela: o mundo visível é o seu mundo. (DEBORD, 2003, p.24)

Assim, o pensamento de Debord (2003) ressalta que essa transformação resulta em uma alienação, onde a essência do ser humano é substituída por uma identidade fabricada e vendável. A coerção externa, imposta pelo mercado e pela mídia, cede espaço à coerção interna, na forma de obrigações de desempenho e otimização (Ibidem, p. 24). Assim, o pensamento de Debord reflete uma crítica à maneira como o consumo e o espetáculo dominam a vida moderna, transformando-a em uma série de imagens e performances superficiais, onde a essência humana é perdida em favor de mercadorias e aparências simbólicas.

Conforme mencionado, Paris se revela em tons de cinza: nos prédios, nos carros e nas pessoas, estas últimas vestidas e agindo de forma uniforme. O homem perdido e a loja de flores na esquina surgem como contrastes nesse cenário monótono, onde o trabalho impera como característica central. Mais tarde, esse mesmo indivíduo encontra um antigo companheiro do exército, que o convida para visitar sua residência. Enquanto conversam, ambos executam movimentos repetitivos sobre o tapete à porta do edifício, reforçando a ideia de padronização. Nessa perspectiva:

A “sociedade de consumidores”, em outras palavras, representa o tipo de sociedade que promove, encoraja ou reforça a escolha de um estilo de vida e uma estratégia existencial consumistas, e rejeita todas as opções culturais alternativas. Uma sociedade em que se adaptar aos preceitos da cultura de consumo e segui-los estritamente é, para todos os fins e propósitos práticos, a única escolha aprovada de maneira incondicional. (BAUMAN, 2007, p. 59)

Não obstante, em outra cena no aeroporto da cidade, há cartazes de cidades como México, Havaí e Estados Unidos, representadas como grandes prédios cinzentos, assim como Paris. Há apenas um atendente para várias pessoas, com o telefone tocando diversas vezes. Ele

está sentado em uma cadeira de rodinhas, facilitando seu movimento para lá e para cá, atendendo uma pessoa após a outra.

Para além da precarização do trabalho, essa representação indica que as inovações e produtos daquela sociedade, ao invés de serem soluções modernas para oferecer algum conforto, servem para manter os indivíduos em suas funções. Eis o retrato de uma sociedade padronizada, na qual o trabalho determina o modo como as pessoas conduzem suas vidas — alienadas de si e do mundo.

5 A INSUSTENTABILIDADE DA MODERNIDADE

Merece destaque, ainda, o contexto da festa retratada no filme, onde as pessoas se reúnem em um local ainda em construção. A chegada dos convidados coincide com a suspensão dos trabalhos de construção, e os operários agem como se tudo estivesse pronto, apesar das evidentes necessidades de reparo na estrutura. Os contratemplos resultantes da má preparação do local são numerosos, mas a presença das pessoas e a realização da festa sugerem sua importância dentro daquela sociedade, evidenciada pelos símbolos de coroa presentes nas roupas das mulheres, nos ternos dos homens e até mesmo nos uniformes dos empregados. O edifício, embora moderno e atraente, sugere que a modernidade⁷ por si só não é capaz de assegurar sua sustentação a longo prazo. Uma modernidade mal estruturada, carente de reparos para manter as aparências.

Assim, a beleza superficial do edifício não pode mascarar suas falhas fundamentais, servindo como um lembrete de que a verdadeira sustentabilidade vai além da fachada, exigindo uma base sólida e bem cuidada. Essa representação nos convida a questionar não apenas a superficialidade da modernidade, mas também a necessidade de um compromisso contínuo com

⁷ Bauman descreve a modernidade como "uma época de mudança constante", onde 'ser moderno' significa estar 'em trânsito', em permanente deslocamento" (Bauman, 2000, p.7) Dessa forma, a modernidade implica numa contínua reconstrução de identidades. O autor ainda destaca o 'derretimento' das sólidas estruturas pré-modernas em favor de formas de vida e sistemas sociais mais fluidos e voláteis.

a manutenção e aprimoramento das estruturas que sustentam nossas sociedades e estilos de vida.

Próximo à festa, do outro lado da rua, há uma loja de conveniência de doces e uma farmácia, cuja única separação se dá através de uma parede de vidro. Ali, as pessoas consomem doces sob uma luz verde, refletindo como as escolhas alimentares são influenciadas pelo modus operandi daquela sociedade. Uma linha tênue entre o prazer e a doença, mediada pela alienação. Vejamos:



Fonte: Pinterest. Disponível em: <https://pin.it/6jkG0awQu>. Acesso em: 10 maio. 2024

A cena retorna para a festa, apresentando o momento em que uma parte do teto de vidro desaba, aumentando o calor no ambiente, mas isso não impede as pessoas de permanecerem no local. Mesmo com as luzes piscando e com o curto circuito, parte das pessoas ainda dança cegamente, o que levanta questionamentos sobre a consciência da sociedade em relação ao que acontece ao seu redor. Após uma série de incidentes imprevistos, a festa chega ao fim, e a rotina turbulenta e circular da vida cotidiana continua, mais vibrante do que nunca.

Os aspectos descritos evocam uma reflexão inspirada na frase de Karl Marx, "tudo que é sólido desmancha no ar", que também intitula uma obra renomada de Marshall Berman sobre a modernidade. Este conceito sugere uma análise da constante transformação e da efemeridade das estruturas na sociedade contemporânea. Ao considerarmos como exemplos da modernidade representada pelo edifício e pela cena da loja de conveniência, podemos perceber que ambos refletem uma estrutura frágil, sujeita a desintegração.

Portanto, o edifício revela-se representa a fragilidade da modernidade, a qual carece de solidez para sustentar sua aparência. Da mesma forma, a cena da loja de conveniência ilustra um estilo de vida apressado e alienado. Ambas as representações convidam a questionar a solidez das estruturas sociais, a impermanência do mundo moderno e a importância de buscar fundamentos mais sólidos para sustentar nosso caminho adiante.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

"Playtime": Tempo de Diversão", dirigido por Jacques Tati, serve como um prisma crítico para a observação das transformações sociais engendradas pela modernidade. Através da sua *mise-en-scène*⁸ meticulosamente construída, observou-se como as relações entre sujeitos em "Playtime" sofrem influência da burocracia e seu processo alienante.

Dessa maneira, além de capturar as idiosincrasias do modernismo arquitetônico e seu impacto na configuração social, o filme critica a perda da humanidade em meio a avanços tecnológicos e administrativos. Assim a natureza dos sujeitos é entrelaçada por relações de poder. Ser sujeito, por essa lógica, é estar mergulhado na rotina do homem mecanizado e sensivelmente disperso.

Esse contexto dialoga com os estudos de Zygmunt Bauman e Guy Debord sobre a maneira como a subjetividade e, conseqüentemente, as relações humanas são profundamente afetadas pela lógica do consumo e do espetáculo e passam a ser caracterizadas pela estranheza e indiferença, numa espécie de "estado de coisas".

A relevância deste estudo reside em sua capacidade de interligar a crítica cinematográfica com um recorte da teoria sociológica, proporcionando uma noção das manifestações da modernidade na vida cotidiana e suas representações. Essa abordagem destaca a utilidade do cinema como meio de investigação sociológica, e propõe uma busca por novas subjetividades e a recusa das identidades impostas, em busca de rejeitar o que somos para

⁸ "Mise-en-scène" é um termo francês usado principalmente em teatro e cinema para descrever a disposição dos elementos visuais numa cena. Ele engloba tudo que aparece no quadro, incluindo cenário, atores, figurinos, iluminação e a composição geral da cena. Essencialmente, refere-se à direção artística e visual de uma produção, onde cada detalhe é planejado para contribuir para a narrativa e o tom da obra.

imaginar e construir o que poderíamos ser. Indica a necessidade de modelos burocráticos que se alinhem aos ideais de equidade e eficiência.

Portanto, a contribuição deste artigo para a literatura acadêmica se concretiza ao investigar como "Playtime" reflete e critica os paradigmas da modernidade e ao demonstrar a pertinência de explorar obras cinematográficas como fontes válidas para a pesquisa sociológica e crítica. Desse modo, o estudo reitera a importância de um diálogo contínuo entre teoria sociológica e análise cinematográfica para o entendimento das configurações sociais pretéritas e presentes.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007. 199 p.

_____. **Modernidade líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BARRICHELLO, Eugenia Maria Mariano da Rocha; MOREIRA, Elizabeth Huber. **A análise da vigilância de Foucault e sua aplicação na sociedade contemporânea: estudo de aspectos da vigilância e sua relação com as novas tecnologias de comunicação**. Intexto, p. 64-75, 2015.

BERMAN, Marshall. **Tudo o que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

BAUDELAIRE, Charles. **O pintor da vida moderna**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010. 152 p.

BIALOBRZESKA, Joanna. **In the Footsteps of the Bauhaus Its Reception and Impact on Brazilian Modernity**. Disponível em: <https://www.bauhaus-imaginista.org/articles/4911/in-the-footsteps-of-the-bauhaus?0bbf55ceffc3073699d40c945ada9faf=0655012f80459429692fa901679d0a6e>. Acesso em: 08 maio 2024.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film Art: An Introduction**. 11. ed. Nova York: McGraw-Hill Education, 2016. 112 p.

CABRERA, Julio. **O cinema pensa: uma introdução à filosofia através dos filmes: uma introdução à filosofia através dos filmes**. Disponível em: <https://doceru.com/doc/xv1ve0>. Acesso em: 26 dez. 2023.

CASAQUI, Vander. Espacialidades, consumo e trabalho pelos olhos de Mr. Hulot: uma análise de Playtime, de Jacques Tati. **Comunicação & Educação**, v. 14, n. 3, p. 95-103, 2009.

CHARTIER, Roger. **A história cultural: entre práticas e representações**. Lisboa: DIFEL, 1990.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2003.

FOUCAULT, Michel. **O sujeito e o poder**. In: DREYFUS, Hubert L.; RABINOW, Paul. Michel Foucault, uma trajetória filosófica: para além do estruturalismo e da hermenêutica. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

_____. **O nascimento da Biopolítica: curso dado no Collège de France (1978-1979)**; tradução de Eduardo Brandão; revisão de tradução Claudia Berliner. - 2. ed. - São Paulo: Martins Fontes - Selo Martins, 2022. 480 p.

_____. **Segurança, território e população: curso dado no collège de France (1977-1978)**; tradução de Eduardo Brandão; revisão de tradução Claudia Berliner. - 2. ed. - São Paulo: Martins Fontes - Selo Martins, 2023. 584 p.

_____. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**; tradução de Raquel Ramallete. Petrópolis, Vozes, 1987. 288p.

HALL, Stuart. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: Editora Puc Rio, 2016. 260 p.

JIMÉNEZ, Maya. **International Style architecture in Mexico and Brazil**. Disponível em: <https://smarthistory.org/international-style-architecture-mexico-brazil/>. Acesso em: 08 maio 2024.

LIMA, Mario Afonso Massiere y Correa de Moraes. Dos escombros à liderança: A reconstrução alemã no pós-guerra e suas bases econômicas para as décadas seguintes. **Revista Neiba, Cadernos Argentina Brasil**, [S. l.], v. 7, n. 1, p. e41011, 2019. DOI: 10.12957/neiba.2018.41011. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/neiba/article/view/41011>. Acesso em: 1 abr. 2024.

MATOS, Daniel Ivori de. Serial Killers: Cinema, Imaginário e crimes seriais. **Cultura Histórica & Patrimônio**, Universidade Federal de Alfenas, v. 3, n. 1, p. 83-98, 2015. Disponível em: https://publicacoes.unifal-mg.edu.br/revistas/index.php/cultura_historica_patrimonio/article/view/05_art_v3n1_matos/269. Acesso em: 26 dez. 2023.

OLIVEIRA, Rafael Carvahó Rezende. **Curso de direito administrativo** – 10. ed., rev., atual. e reform. – Rio de Janeiro: Método, 2022. 1080 p.

PLAYTIME: Tempo de Diversão. Direção de Jacques Tati. França: Janus Films, Studiocanal e Les Films de Mon Oncle, 1967. (124 min.), son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=d8baw7Rb-9k>. Acesso em: 08 de maio de 2024.

SPINA, Guilherme Malaguti; ROQUE, Nathaly Campitelli. Administração Pública no Brasil e o seu hibridismo frente aos paradigmas burocráticos e gerenciais. **Revista Pensamento**

Jurídico – São Paulo – Vol. 17, Nº 2, maio/set. 2023 ISSN 2238944-X. Submetido em: 12/11/2021 Publicado em: 30/08/2023.

SARLO, Beatriz. **Cenas da vida pós-moderna: intelectuais, arte e vide-ocultura na Argentina**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2004.

SILVA, Luciana Penas. **Relato crítico - Playtime, Medianeras, O Homem ao lado e Giro cultural**. Luciana Pena Silva, 2012. Disponível em: https://cbd0282.files.wordpress.com/2012/03/lucianapenassilva_relato1_ok.pdf . Acesso em 01 de setembro de 2023.

WEBER, Max. **Economia e sociedade: fundamentos da sociologia compreensiva**. Brasília: Editora UnB, 1999.