

INCOHERENCIA Y PESADILLA EN EL CINE PRIMITIVO

Víctor Lope salvador

Facultad de Ciencias de la Información
Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II
Universidad Complutense de Madrid
vlope@ucm.es

Resumen

En el presente trabajo se aborda el análisis de cinco cortometrajes realizados en Francia entre 1896 y 1913. Si algo caracteriza estos cinco trabajos de cineastas como Georges Méliès, Émile Cohl, Segundo de Chomón y André Deed es la espectacularización de situaciones incoherentes. La presencia de incoherencias se justifica en algunos casos por medio de la representación de pesadillas como excusa narrativa. También se dan casos en los que se prescinde del comodín de la pesadilla.

Palabras clave: incoherencia, pesadilla, Georges Méliès, Émile Cohl, Segundo de Chomón, André Deed.

1. Cuestiones previas

Analizar textos cinematográficos de finales del siglo XIX y de principios del S. XX es una tarea que debe tener en cuenta, en primer lugar, las manifiestas deficiencias materiales de los mismos. Esas deficiencias son básicamente de tres tipos: a) el bajo nivel de definición de la imagen, b) que lo que ha llegado a nuestros días no suele ser el montaje del autor sino una versión en la que han desaparecido fotogramas o incluso planos y secuencias enteras y c) que los encuadres de las versiones que nos han llegado sufren una reducción del campo visual perdiendo información respecto de lo que se pudo ver en el cuadro original.

Las fuentes de las películas analizadas son las siguientes:

- *Une nuit terrible* (Georges Méliès, 1896):
<http://www.youtube.com/watch?v=rg47tJ7kCgM>
- *Le cauchemar* (Georges Méliès, 1896):
<http://www.youtube.com/watch?v=0UKYpV6fnk4>
- *Le cauchemar du fantoche* (Émile Cohl, 1908): *Émile Cohl: L'inventeur du dessin animé*. Edición con 2 DVD y libro. ISBN-10: 2916097163; ISBN-13: 978-2-916097-16-9. Omniscience. Montreuil, 2008.

Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

- *Une excursion incohérente* (Segundo de Chomón, 1909): *Segundo de Chomón, el cine de la fantasía*. DVD. ASIN: B004O2BKGS. Cameo Media, S.L. Barcelona, 2010.

- *Les Incohérences de Boireau* (André Deed, 1913):
<http://www.youtube.com/watch?v=qDBIjTC3aSA>

Los resultados a que da lugar este trabajo se refieren exclusivamente a lo que se ve en las mencionadas fuentes.

2. La representación de la pesadilla en el cine primitivo

2.1 Méliès: *Une nuit terrible*

Duración: 1 minuto y 11 segundos

Un hombre con barba, camisón y gorro de dormir está fumando, coge una vela que hay sobre una mesilla y sopla sobre aquella.



El deseo de ese sujeto ha quedado muy claro: quiere dormir.



Desde la zona en la que están las zapatillas asciende lo que parece ser una cucaracha enorme. Cuando ésta llega a ponerse sobre las piernas del sujeto, éste se sobresalta y se incorpora...



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

Y como si no hubiera ninguna distancia entre las sábanas que cubren las piernas del individuo y las telas del fondo –la cama parece pegada a esas telas-, la cucaracha aparece allí, continuando su ascenso.



Resulta que junto a la cabecera de la cama había una escoba cuya presencia no habíamos advertido. El caso es que con la escoba alcanza a la cucaracha.



La escoba detiene el ascenso de la cucaracha, ésta cae (fotograma del centro) y desaparece del campo visual. Deducimos que el insecto ha ido a parar entre las sábanas a los pies de la cama pues el sujeto se sobresalta mientras mira hacia allí. Se pone de pie y da un par de saltos como intentando aplastarla.



Desde que el insecto sucumbió al ataque de la escoba, advertimos lo desagradable de su presencia por la reacción convulsa del personaje.



Mientras con la mano derecha parece coger algo de entre las sábanas blancas se lleva la izquierda a la cara como tapándose la nariz. Luego, delante de su rostro, la cucaracha, o el cadáver inmóvil de ésta, pasa de su mano derecha a su izquierda (fotograma del centro). Luego, la mano derecha abre la portezuela de la mesilla de noche y la mano izquierda sujeta el insecto por una de las patas.

Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Con su mano derecha saca un orinal de la mesilla y en él deposita el cadáver del gran insecto. Luego, con la mano izquierda vuelve a poner el orinal dentro de la mesilla.



Con la mano derecha coge la escoba que reposaba contra la cama y la lanza al suelo. Sin bajarse de la cama trata de alcanzar una de las zapatillas que hay sobre la alfombra.



Y entonces comienza a dar golpes con la zapatilla contra las sábanas, contra las telas del fondo donde estuvo el gran insecto, de nuevo contra las sábanas, de nuevo contra el fondo.



Con la mano izquierda coge algo de la tela del fondo que no conseguimos ver, lo deposita sobre la cama y salta para pisotearlo.



Inmediatamente después se mete bajo las sábanas y recupera la deseada horizontalidad.

Investigar la Comunicación hoy Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Pero algo ocurre de inmediato, como si bajo las sábanas hubiera insectos que no vemos, el personaje se sobresalta, vuelve a coger una zapatilla a la vez que baja de la cama y empieza a dar golpes de nuevo contra las sábanas. Ahí termina el vídeo.

2.1.1 Le cauchemar

Duración: 1 minuto y 9 segundos.



Un sujeto, que tiene un aspecto muy similar al protagonista de *Une nuit terrible*, está tumbado en un cama y, por sus movimientos, deducimos que tiene un agitado sueño. Mueve sus brazos, gira sobre costado izquierdo, vuelve a ponerse boca arriba, vuelve a agitar los brazos.



Se despierta en el mismo instante en el que aparece desde la nada, sentada a los pies de la cama, una mujer cubierta por una especie de túnica blanca. El sujeto, que se va incorporando, muestra primero sorpresa e inmediatamente alegría.



La chica desaparece y ocupa su lugar un hombre negro con sombrero de copa y un banjo en ristre. Si la chica parecía ser un objeto de deseo, su sustitución por el músico no puede contrariar más aquel deseo y no podemos olvidar tampoco que aquel deseo va ligado al deseo de dormir y descansar.

Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Como consecuencia de los saltos del músico se rompen las patas de los pies del camastro y este queda inclinado pero el músico ya no está sino que hay una especie de payaso vestido de blanco que le hace la burla con los dedos de las manos extendidos delante de la nariz. Ha ocurrido otra cosa notable y es que ha cambiado el fondo y se ha abierto un gran ventanal con balcón y dos gárgolas; en el centro hay una gran luna llena. El payaso vestido de blanco salta desde el balcón.



Pero el payaso no desaparece, se queda al otro lado del balcón gesticulando y llamando la atención alegremente sobre la presencia de la luna llena. Luego, se va por la derecha.



Se aprecia cierto entusiasmo en el sujeto de la cama por la visión de la magnífica luna, tan magnífica que en un instante se aproxima de tal modo que llena todo el campo visual de la ventana. La mano derecha con la que el sujeto de la cama señalaba hacia la luna queda de repente dentro de su enorme boca abierta.



Cuando el sujeto se da cuenta de que su mano está entre los dientes de una voraz luna, la alegría se torna espanto.

Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



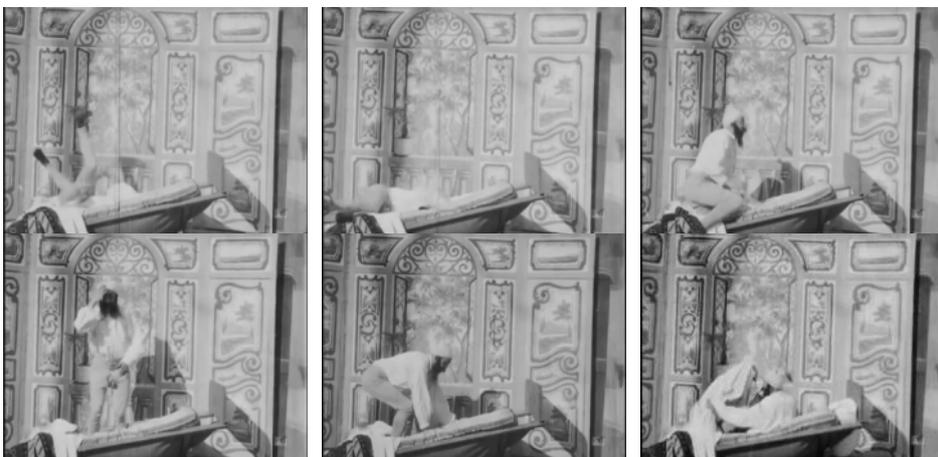
Parece vencer sus iniciales temores, se arma de valor y le atiza a la luna un derecho en plena nariz. Al instante la luna vuelve a su posición inicial.



Acto seguido, por la derecha regresa el payaso vestido de blanco, acompañado por la chica de blanco y por el músico negro.



Tanta algarabía desespera al sujeto. El músico parece dispuesto a atizarle, además, con el banjo.



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

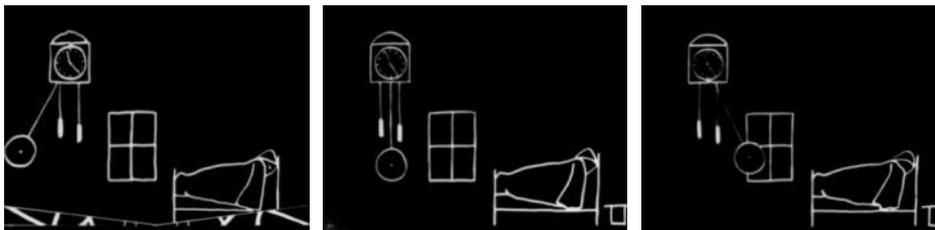
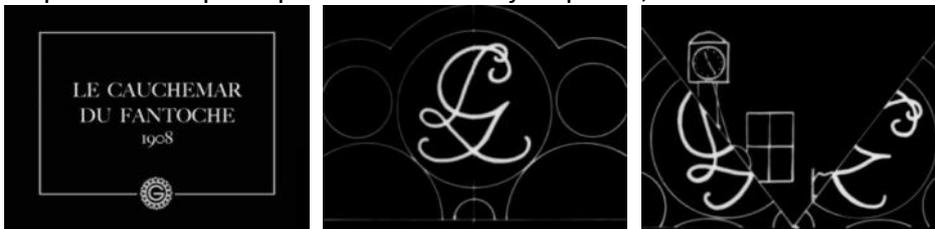
El sujeto se despierta muy alterado. Se va cerciorando de que sus angustias y sus visiones sólo eran parte de una pesadilla de la que acaba de despertar. Ordena un poco las sábanas y se dispone a dormir.

2.2 Émile Cohl: *Le cauchemar du fantoche*

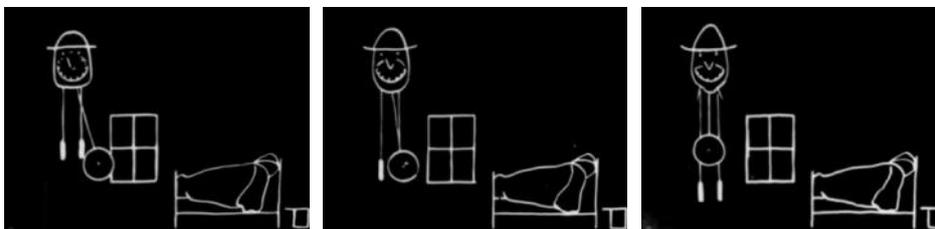
Duración: 2 minutos y 19 segundos.

Advertencia: debido a limitaciones de espacio nos hemos visto obligados a no incluir el análisis de toda la película y a eliminar el texto de aquellos pasajes cuyos fotogramas permiten una suficiente comprensión de la narración.

El logotipo de Gaumont se abre desde el centro en forma de uve y así, como si hubiera un espacio detrás, empezamos a ver, sobre fondo negro, unos dibujos en blanco muy esquemáticos que representan un reloj de pared, una ventana...

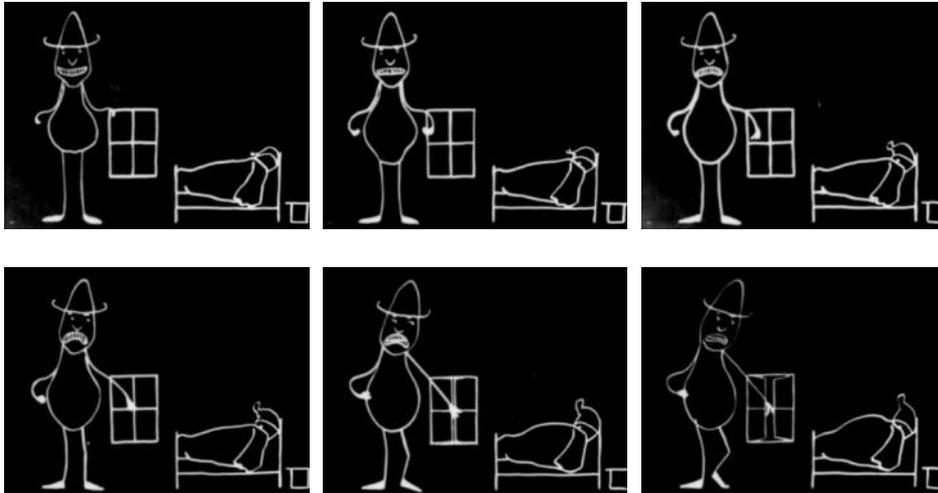


Y, en la parte inferior derecha, una cama con alguien en reposo. En el reloj, las manecillas están dispuestas de modo que en algunos fotogramas podemos colegir que son las cinco menos cuatro minutos, pero también podemos ver en otros fotogramas que son las once y veinticinco, dependiendo de la longitud de cada manecilla en cada caso. Cuando el péndulo de ese reloj se ha puesto delante de la ventana e inicia su regreso hacia la izquierda, las formas del mismo comienzan a modificarse...

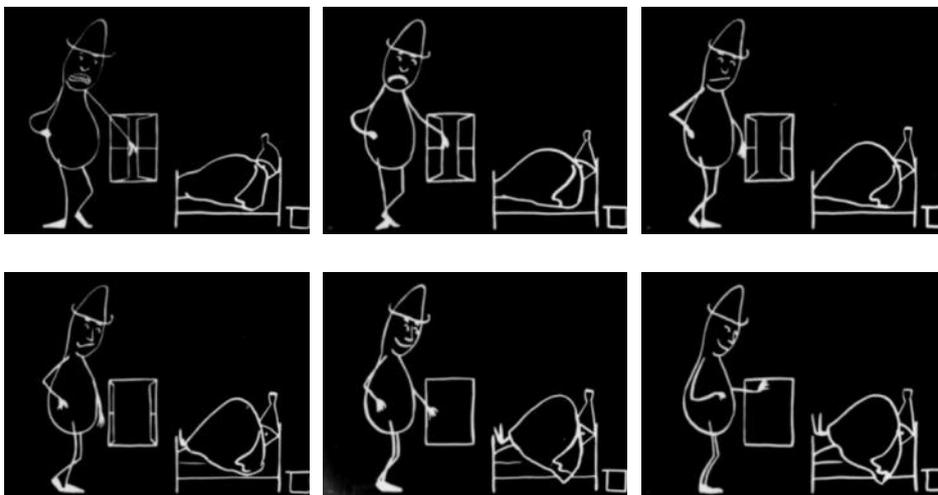


Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

Las manecillas se reducen y se pliegan en forma de uve para aparentar una nariz. La circunferencia que contenía las manecillas se va transformando en una amplia y sonriente boca. Anotemos por el momento que la transformación figurativa ha comenzado precisamente a partir de un reloj, un instrumento de orden, que se convierte en el origen del desorden que se avecina.

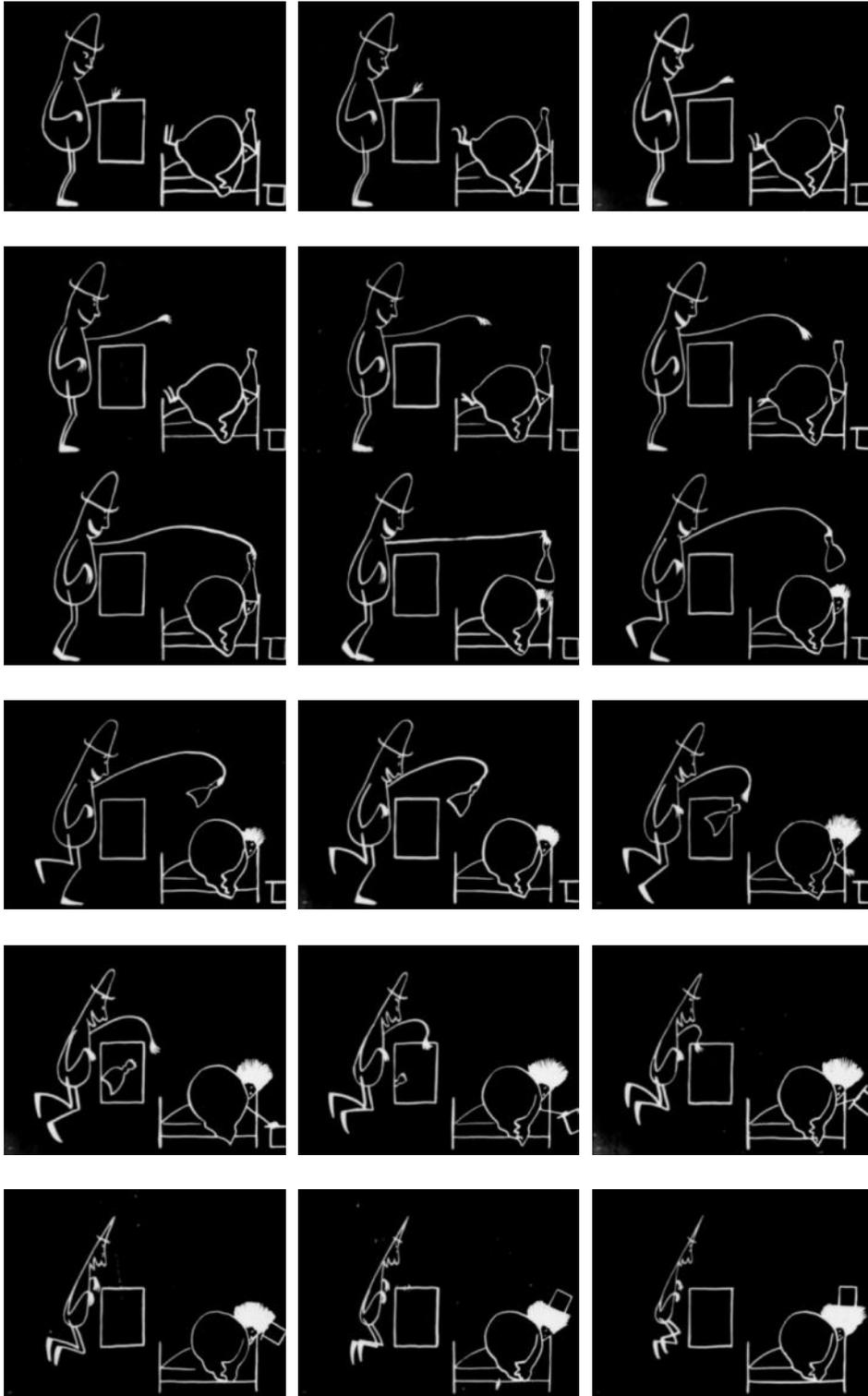


Lo primero que llama la atención es que la sonrisa de esa figura humana se desvanece, los extremos de la boca empiezan a apuntar hacia abajo y aparece el mal humor. A la vez, el durmiente que hay en la cama empieza a mostrar cierta actividad, como si cambiara de postura o, tal vez, se estuviera despertando. Lo más notable es que ese durmiente lleva un gorro que empieza a transformarse.



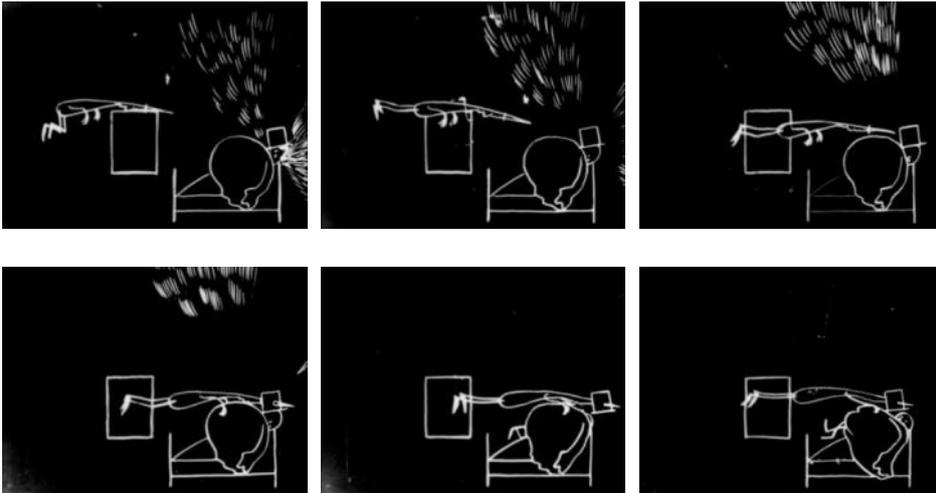
La ventana se abre del todo mientras el personaje que está de pie se pone de perfil y el personaje que está en la cama se hace protuberante, se inflama y empieza como a flotar, cubierto por lo que parece una sábana, sobre el lecho.

Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

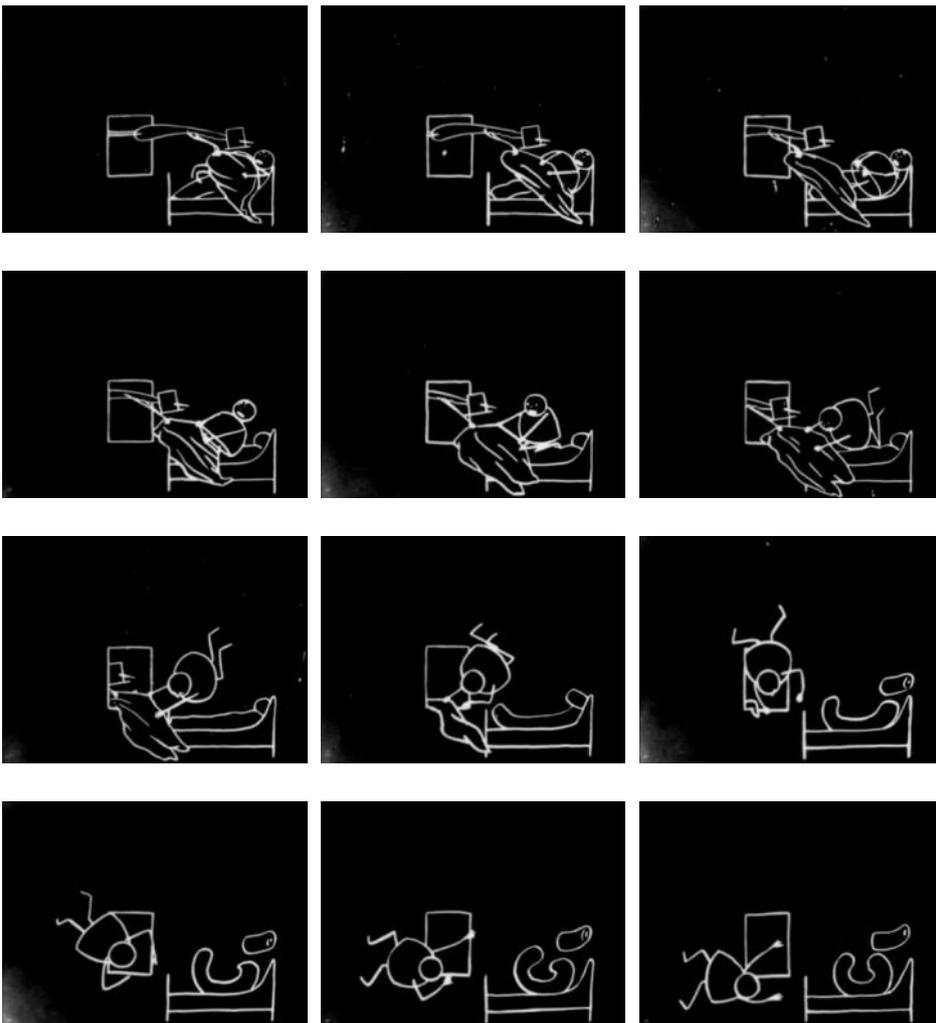


Ese objeto, en el borde mismo del encuadre acaba sobre la cabeza, mejor dicho, sobre el voluminoso pelo, del personaje yacente, de modo que bien podemos convenir que se trata de un sombrero de copa aunque, en algún momento, hayamos podido sospechar que tal vez fuera un orinal. A la vez, está sucediendo algo bastante singular con el personaje que provino de un reloj pues está adelgazando, ha empezado a flotar y su sombrero se ha hecho puntiagudo como una saeta.

Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



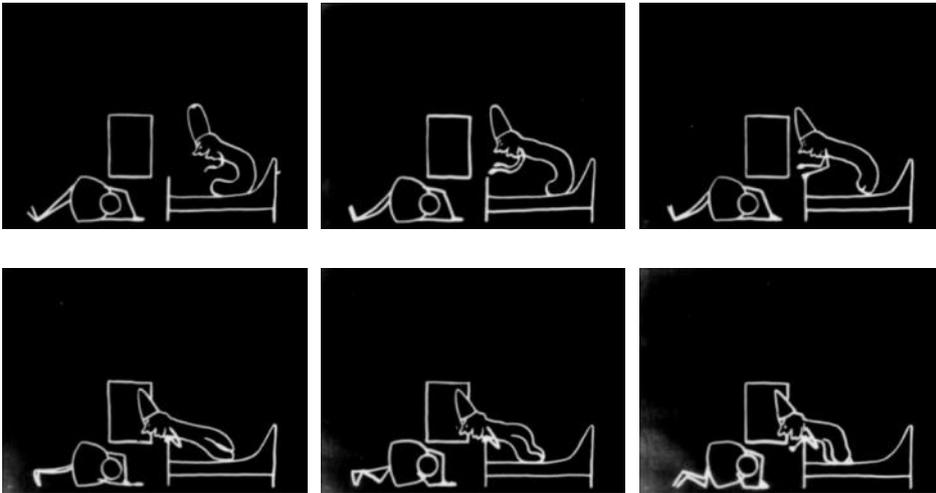
El personaje que antes fue reloj flota en horizontal y el pelo erizado y blanco del yacente sale como disparado y la cabeza bajo el sombrero de copa queda repentinamente sin cabello. Esa puntiaguda saeta en la que se ha convertido el flotante, y ahora delgado, personaje pincha y atraviesa el sombrero. Es decir, una puntiaguda cabeza ensarta el sombrero que cubre otra cabeza.



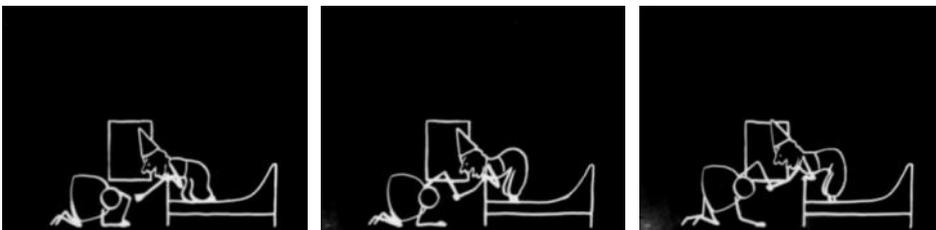
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



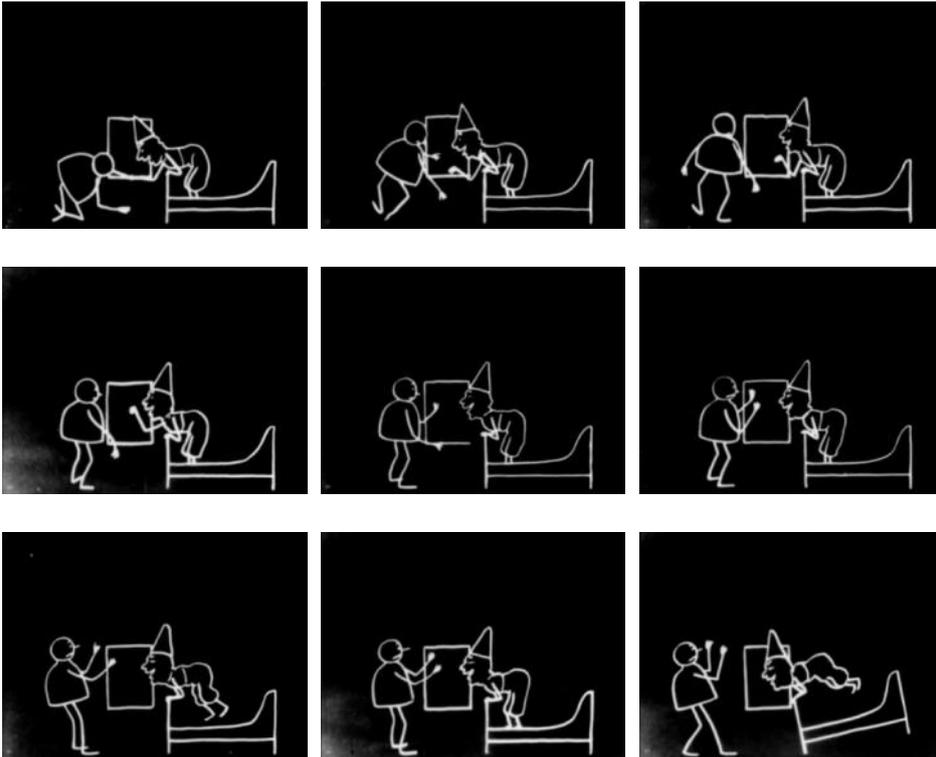
El que al principio era personaje yacente y que casi sale volando por la ventana, arrastrado por el que al principio era un reloj, consigue quedarse a este lado y cae al suelo. Algo extraño había empezado a suceder en la cama cuando el yacente la había abandonado: el colchón y la almohada están moviéndose. El colchón se dobla como intentando formar una circunferencia. En la almohada aparece un ojo, es decir adquiere algún rasgo humano, y la parte del colchón que corresponde a la cabecera de la cama va transformándose en una cabeza con una sonriente boca. También emerge un pequeño brazo.



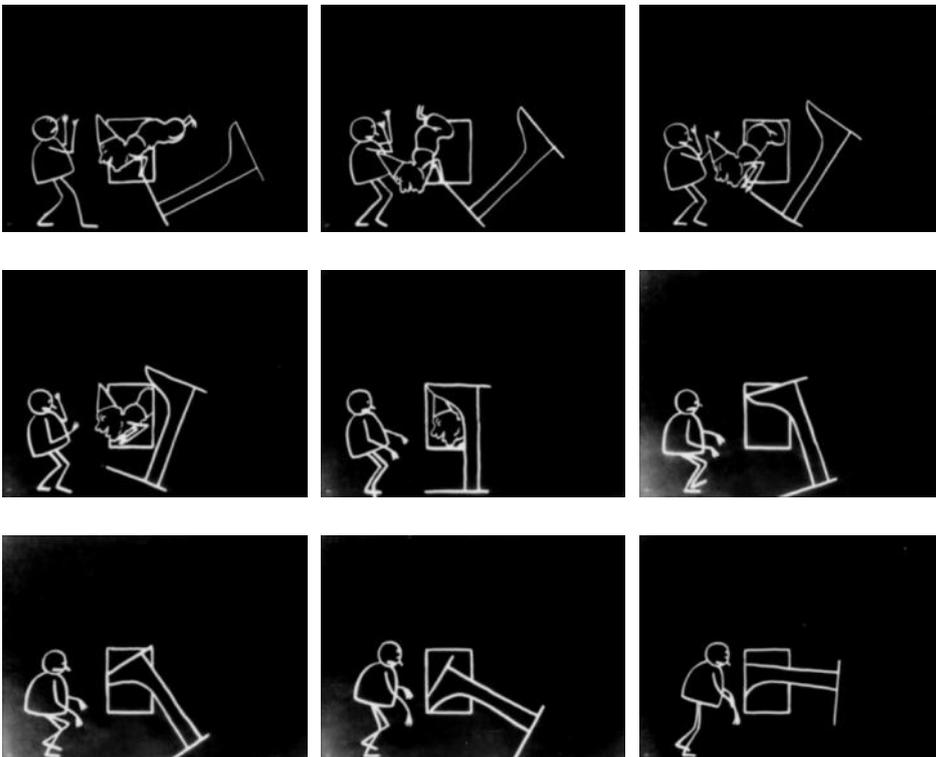
El almohadón se convierte en un gorro puntiagudo sobre la recién aparecida cabeza del colchón. Así, el nuevo personaje que antes era un colchón y un almohadón ahora parece dirigirse divertido al yacente que antes estaba sobre el colchón y ahora está en el suelo.



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



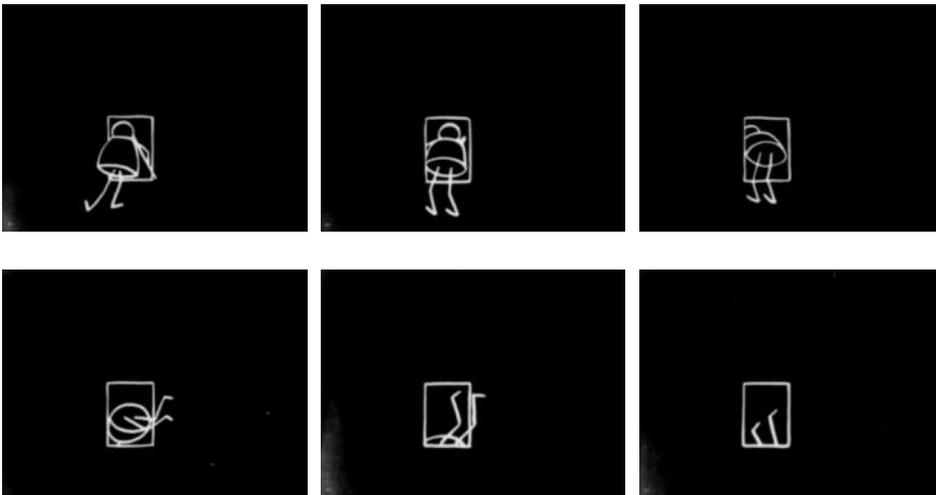
El personaje que antes era colchón y almohada, y que guarda cierto parecido con un clown (un carablanca grotesco), parece disfrutar mucho de la situación, una situación que tiene bastante asustado a quien al principio estaba yacente. Los brazos de quien ya no puede dormir muestran cierta actitud defensiva y el gesto de su boca nos habla de enfado o temor.



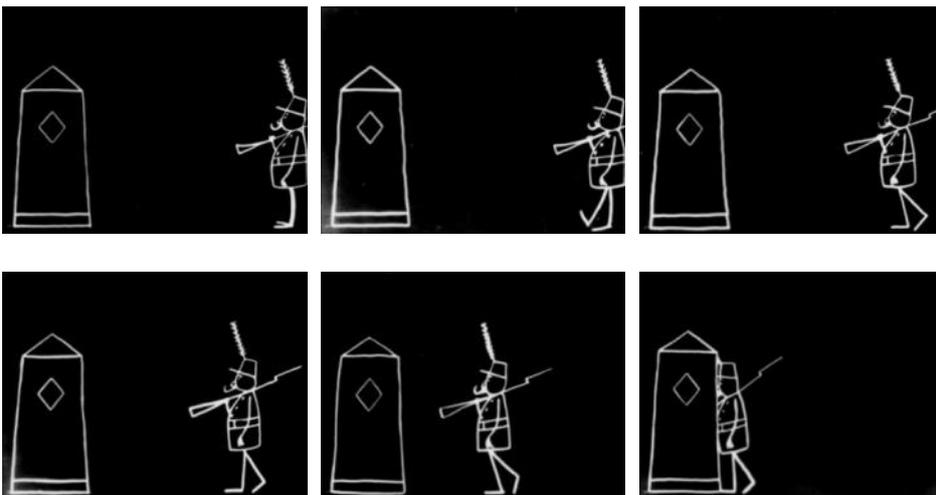
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



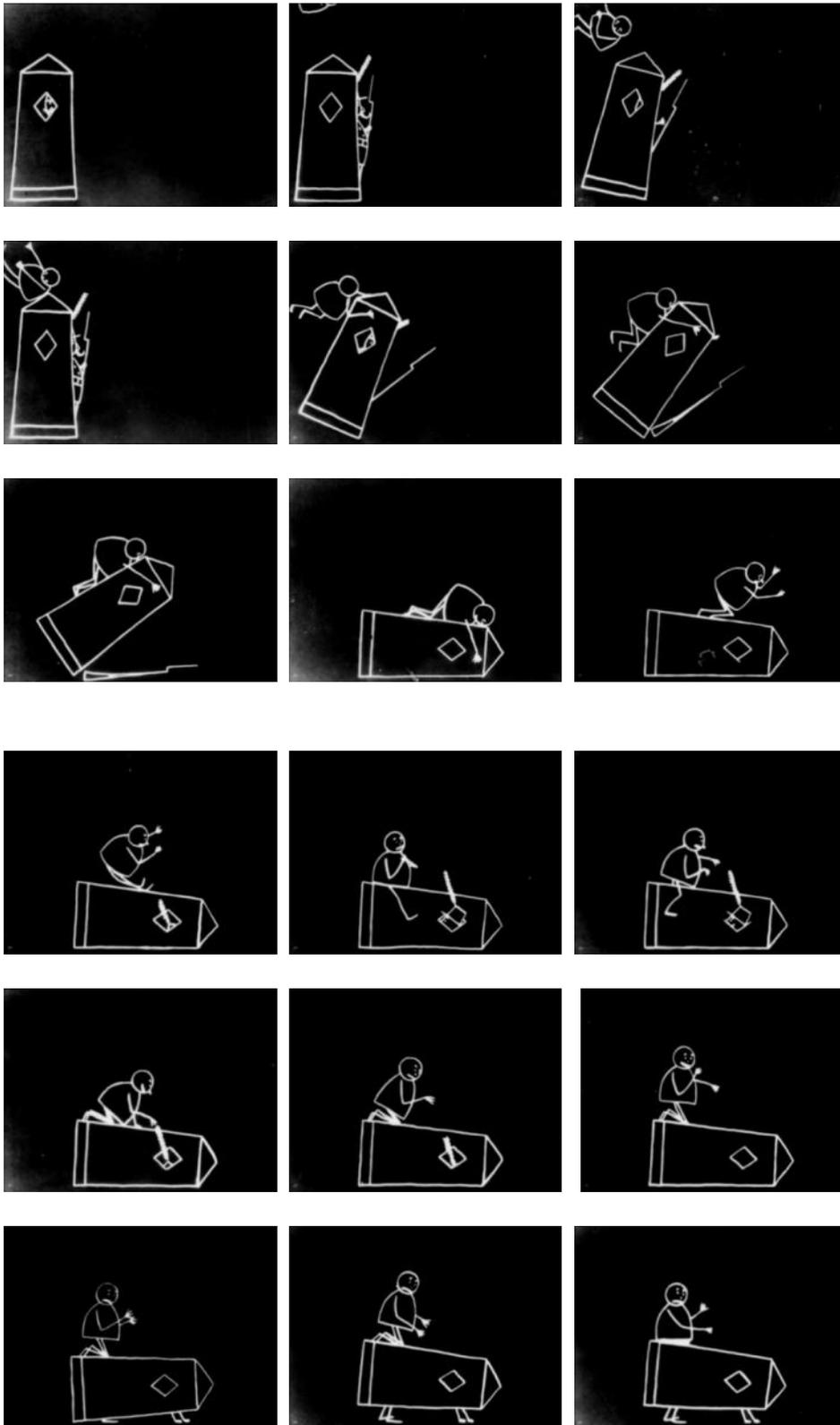
Sin que pueda hacer nada por evitarlo, la cama sale por la ventana. Aquellos elementos, el colchón y la cama, que le permitían descansar, tal vez soñar, han salido por la ventana. El insomne se aferra a una de las patas de la cama...



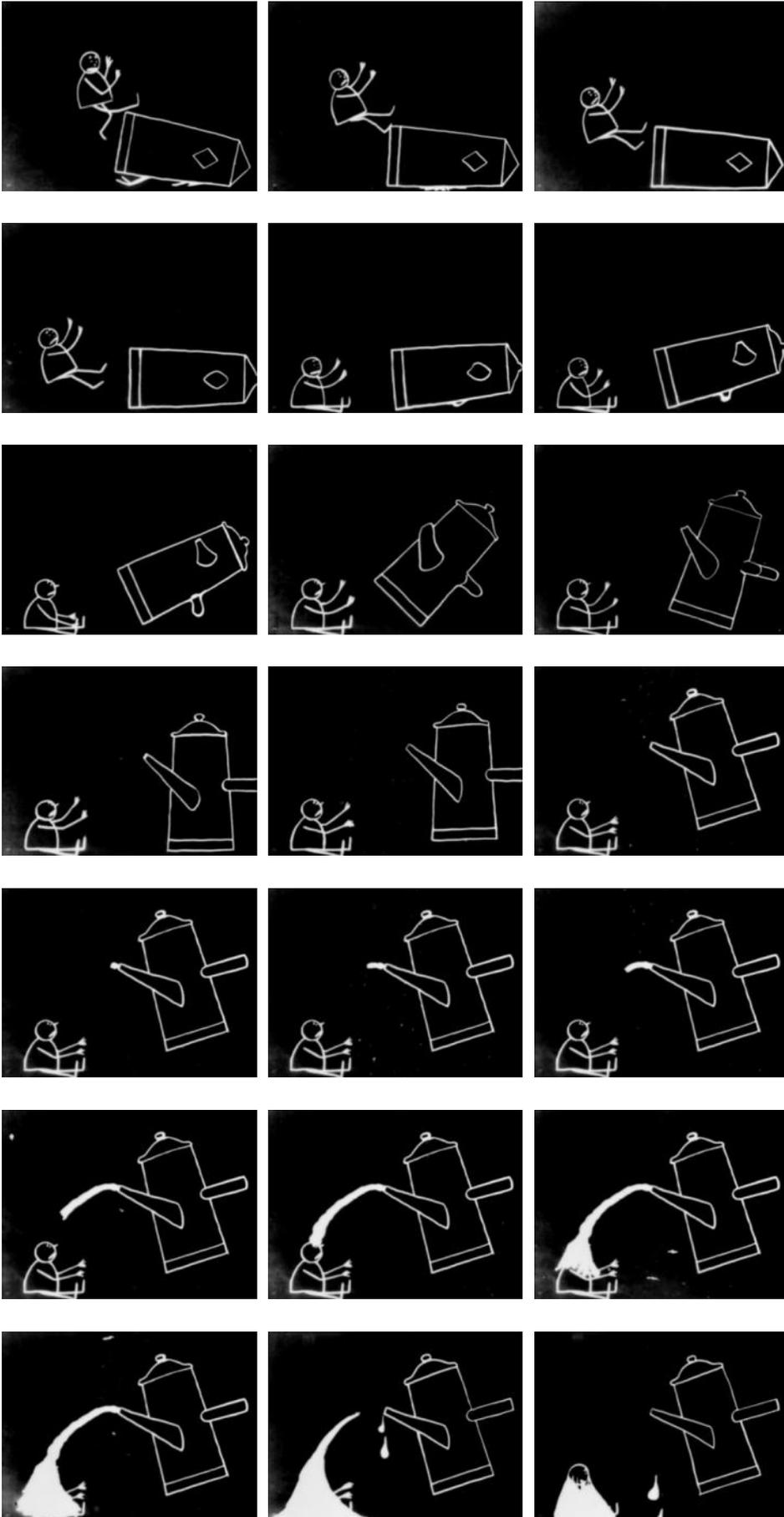
Hasta aquí, la que podemos considerar primera secuencia del cortometraje que ha durado 21 segundos, lo cual da idea de la velocidad a la que suceden tan incoherentes acontecimientos dibujados.



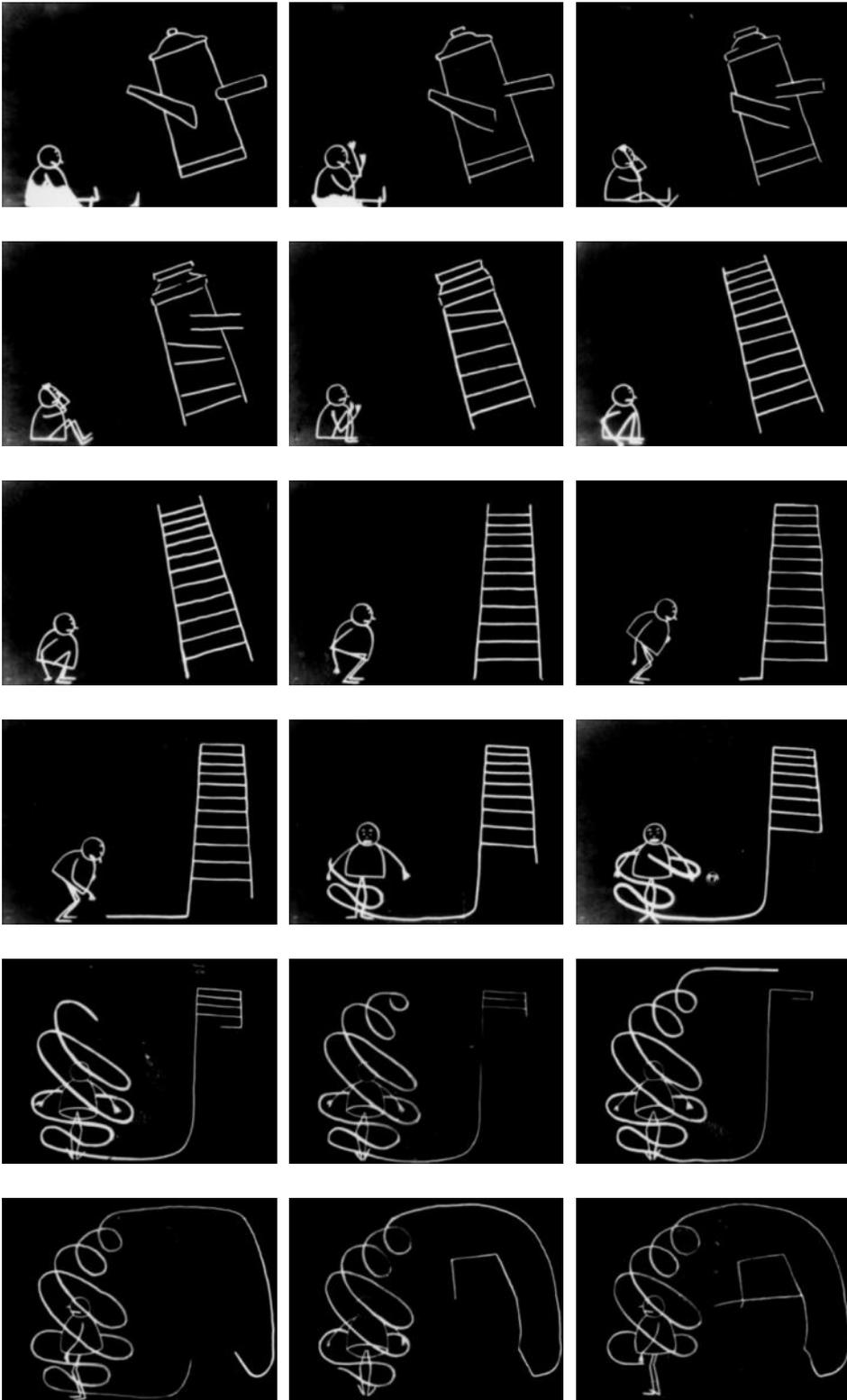
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



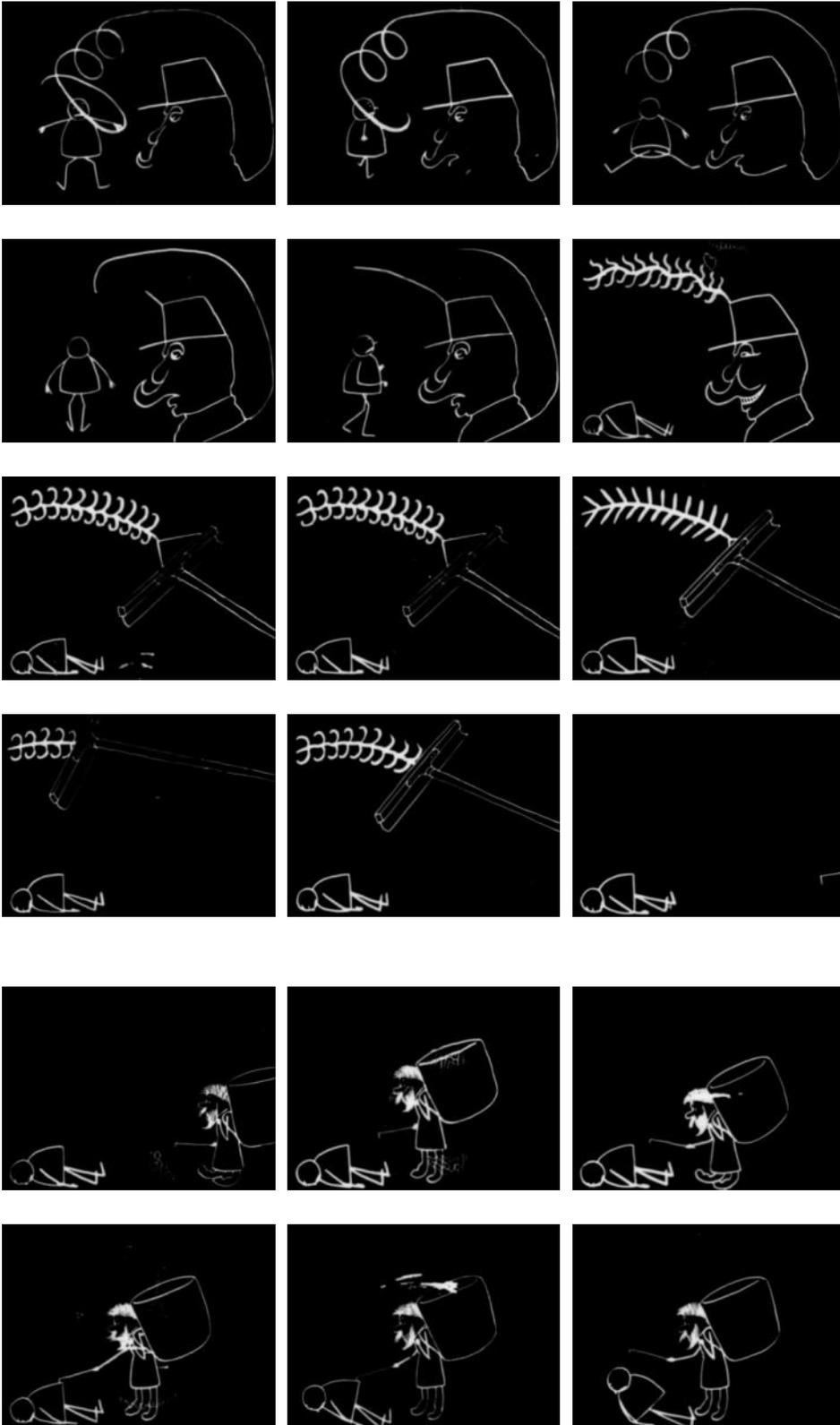
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



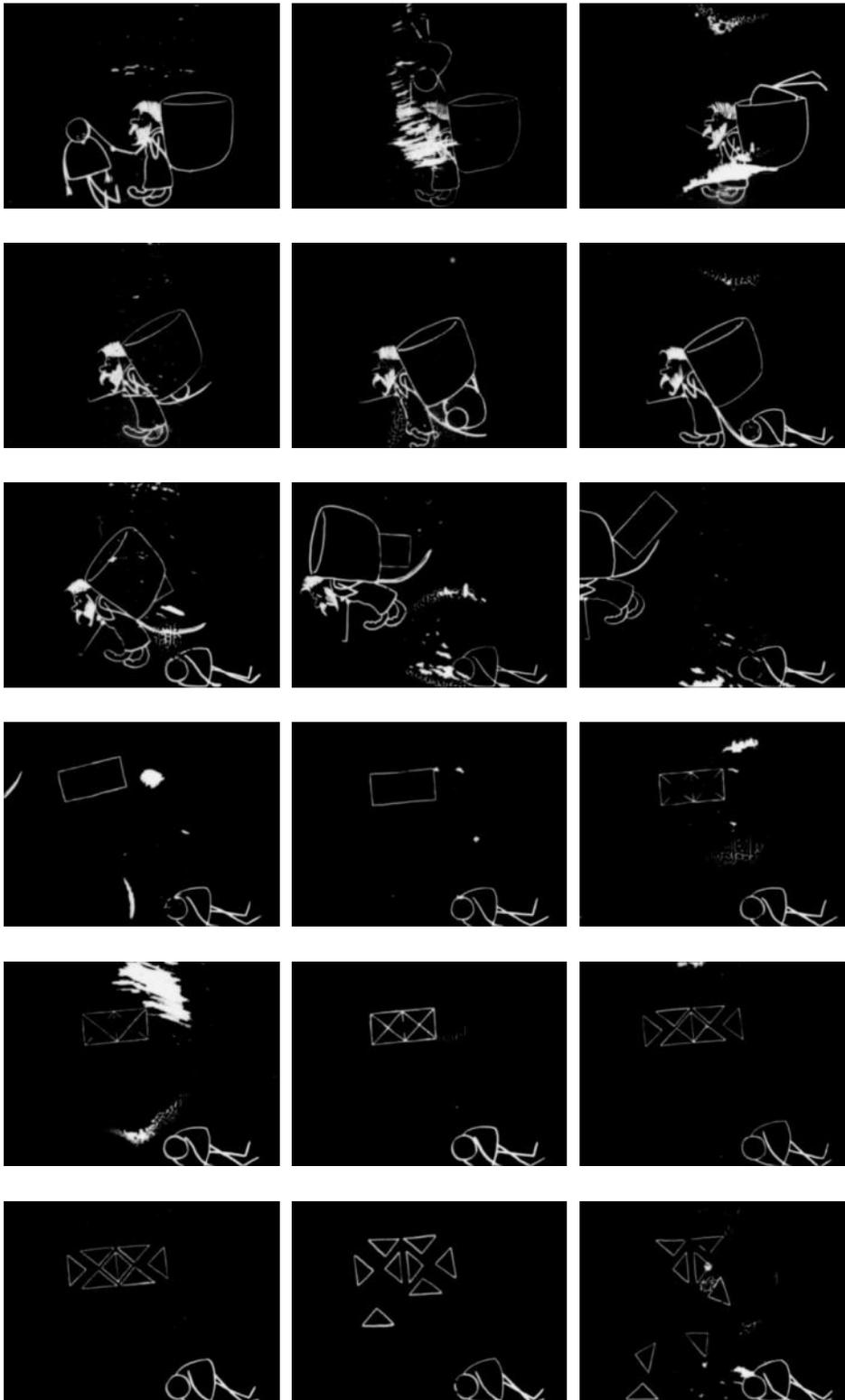
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



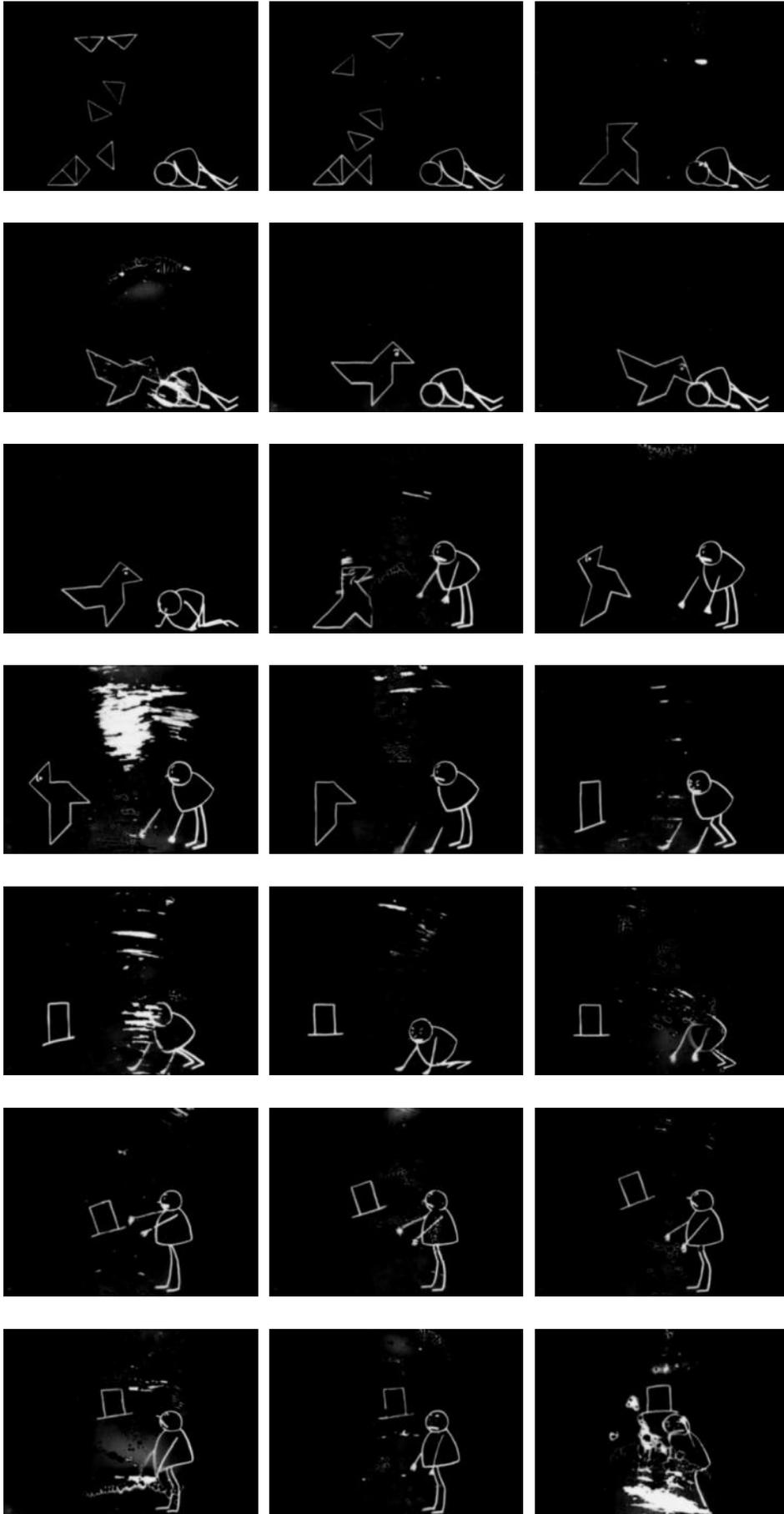
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



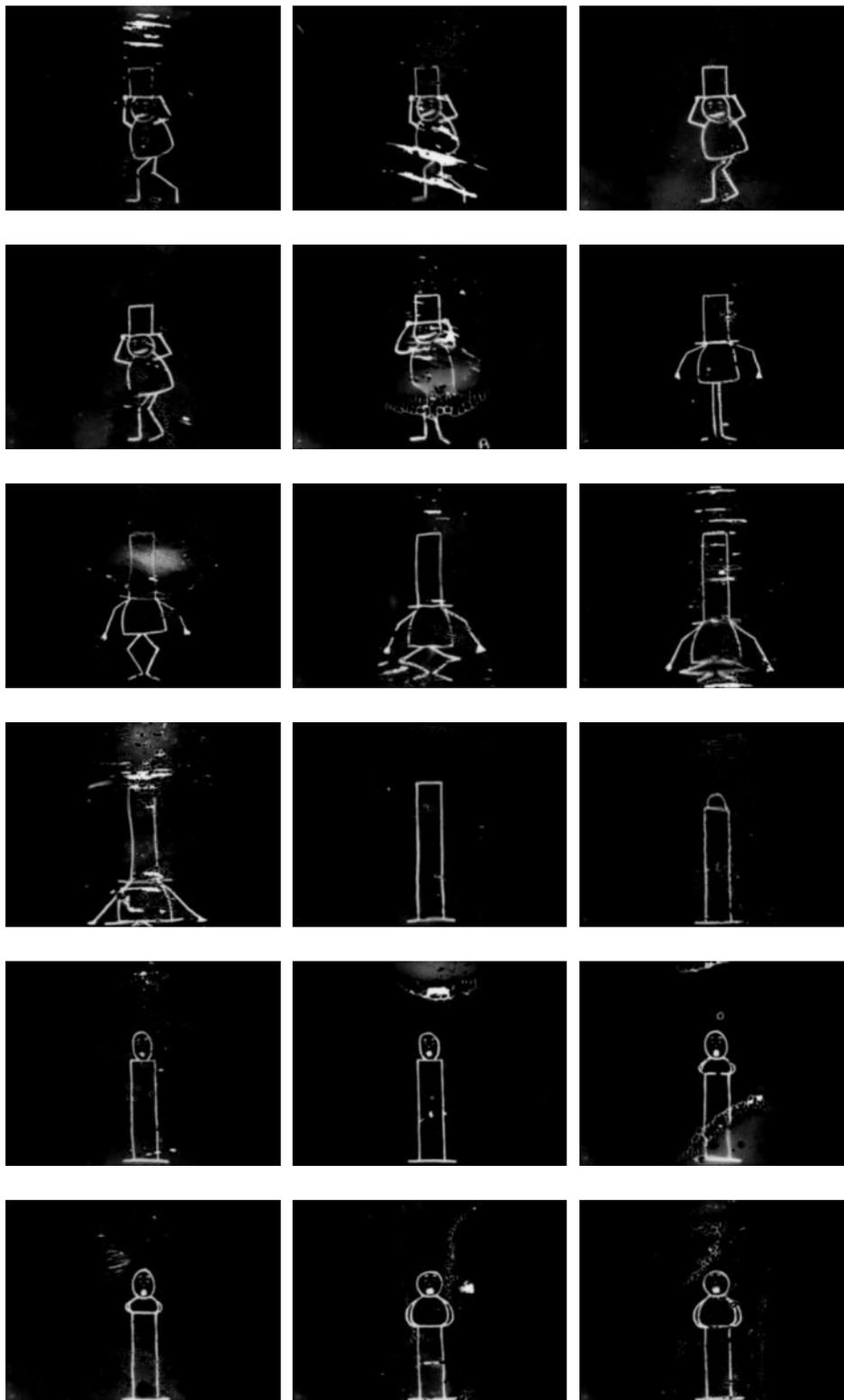
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



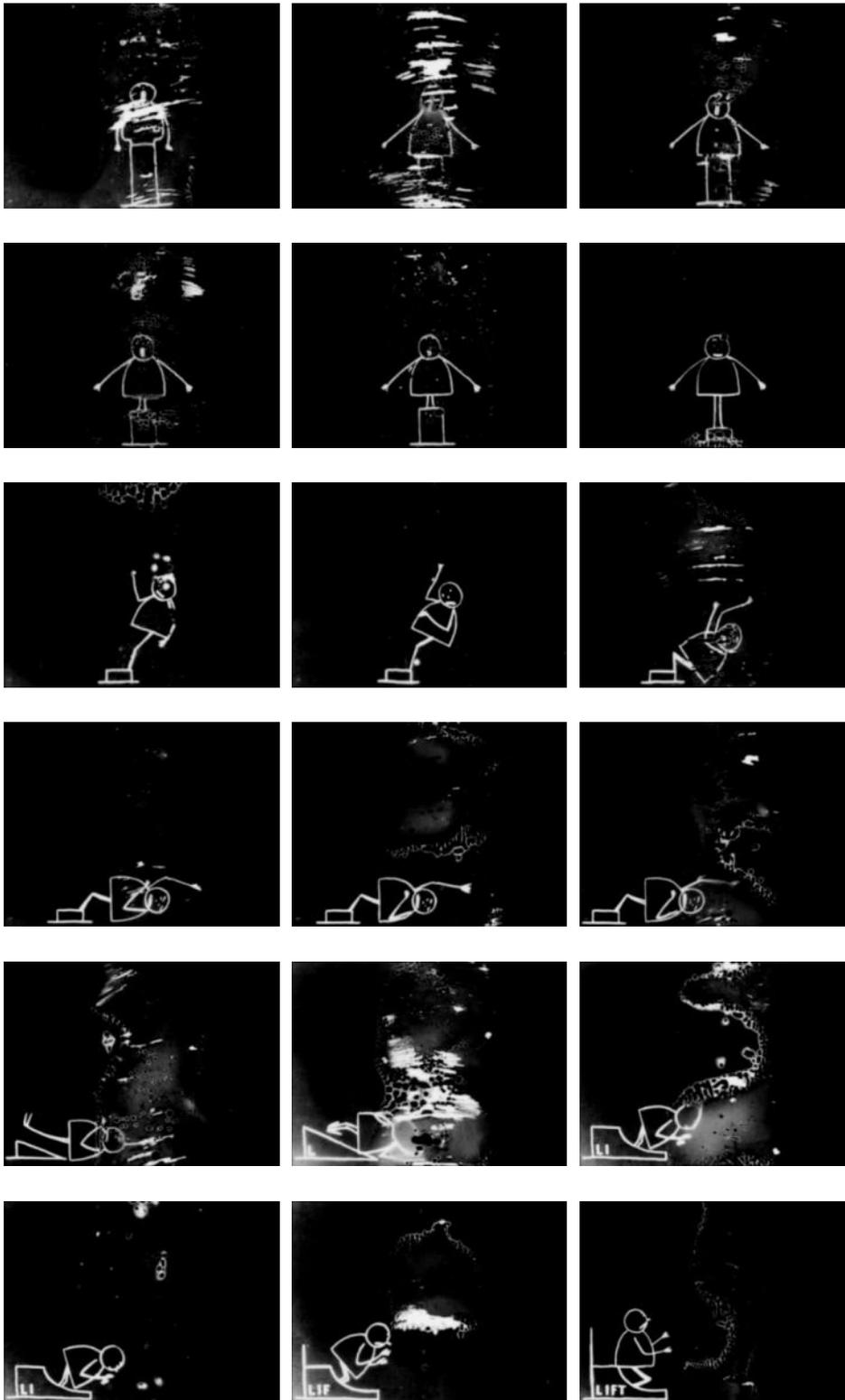
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



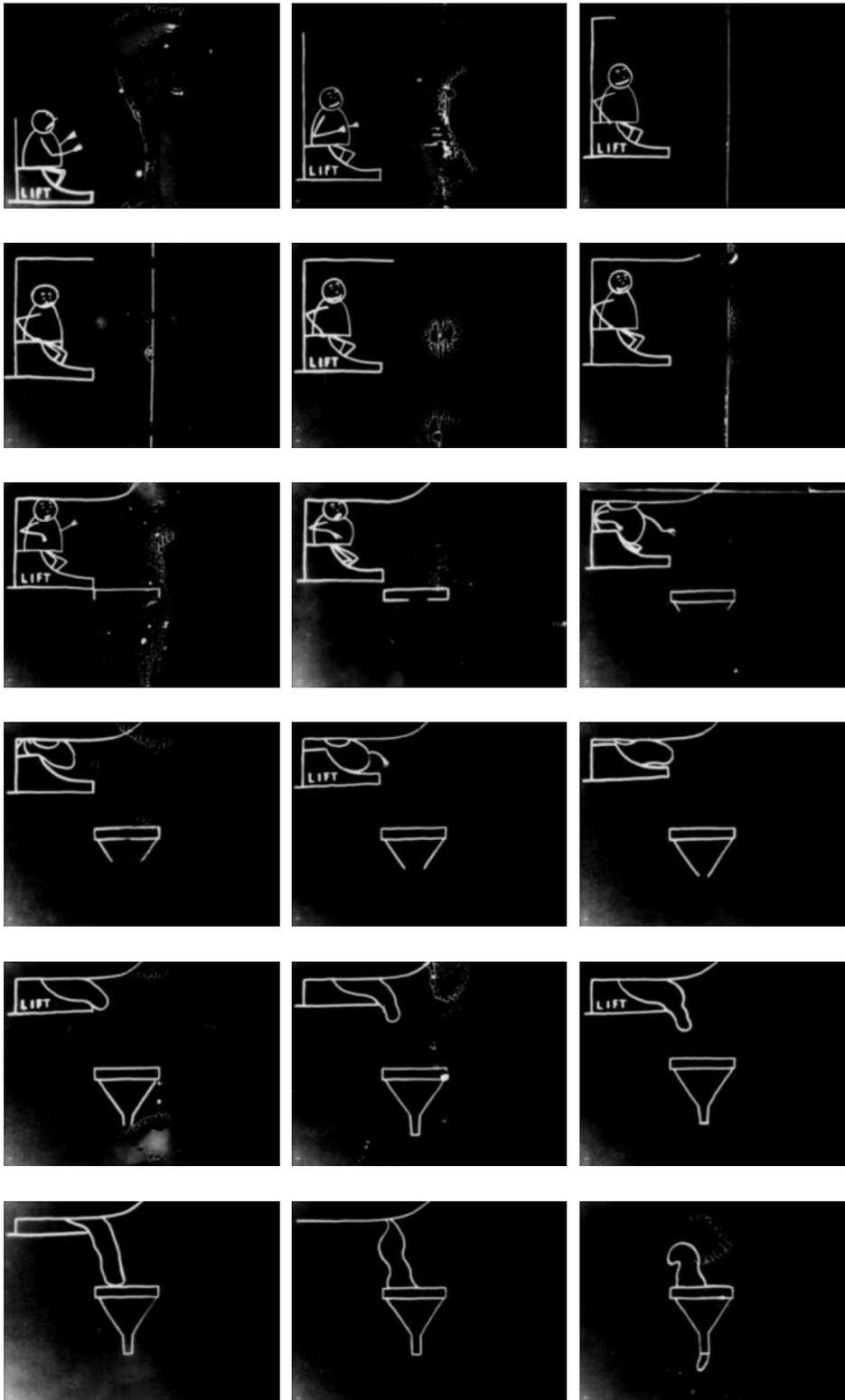
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



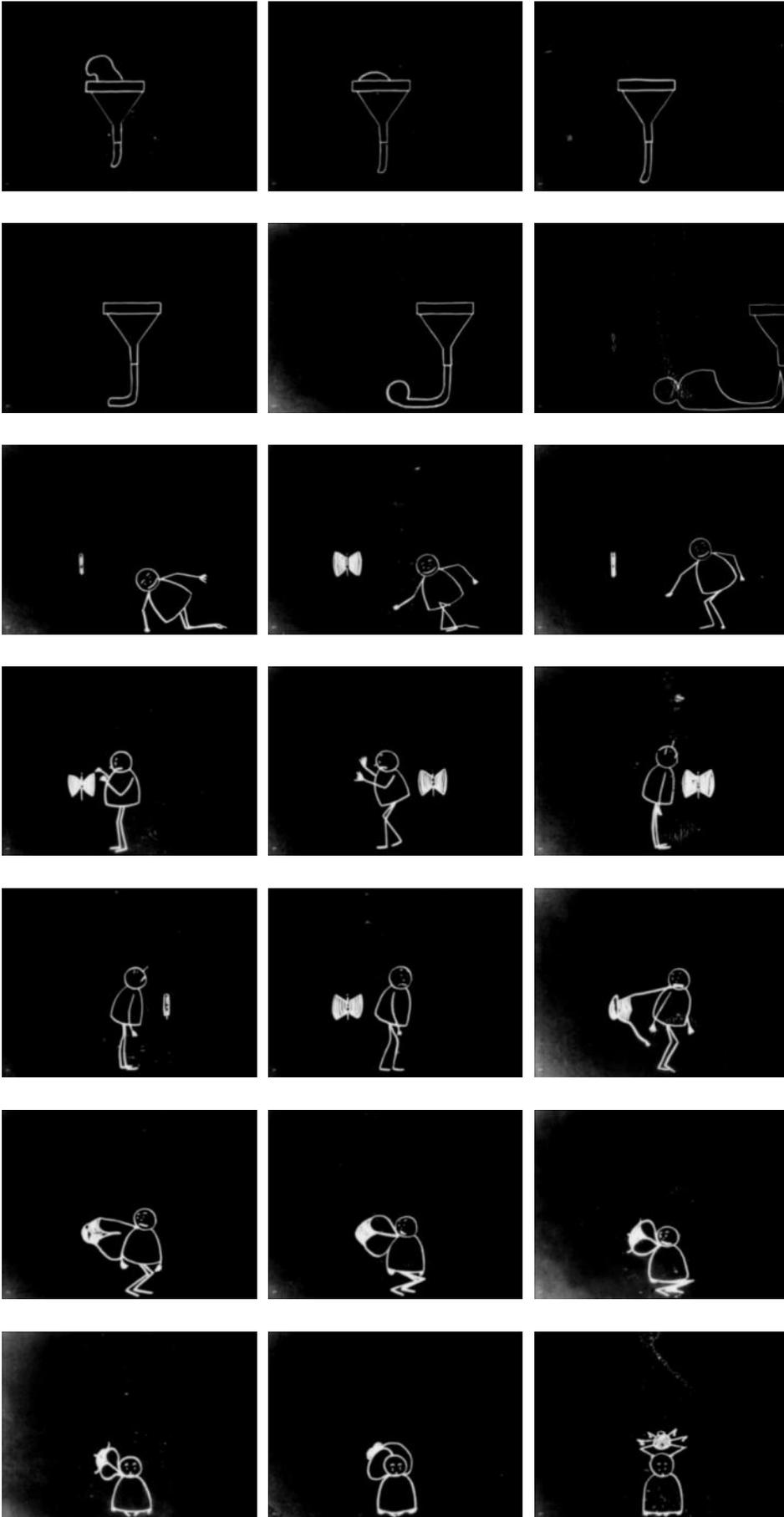
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



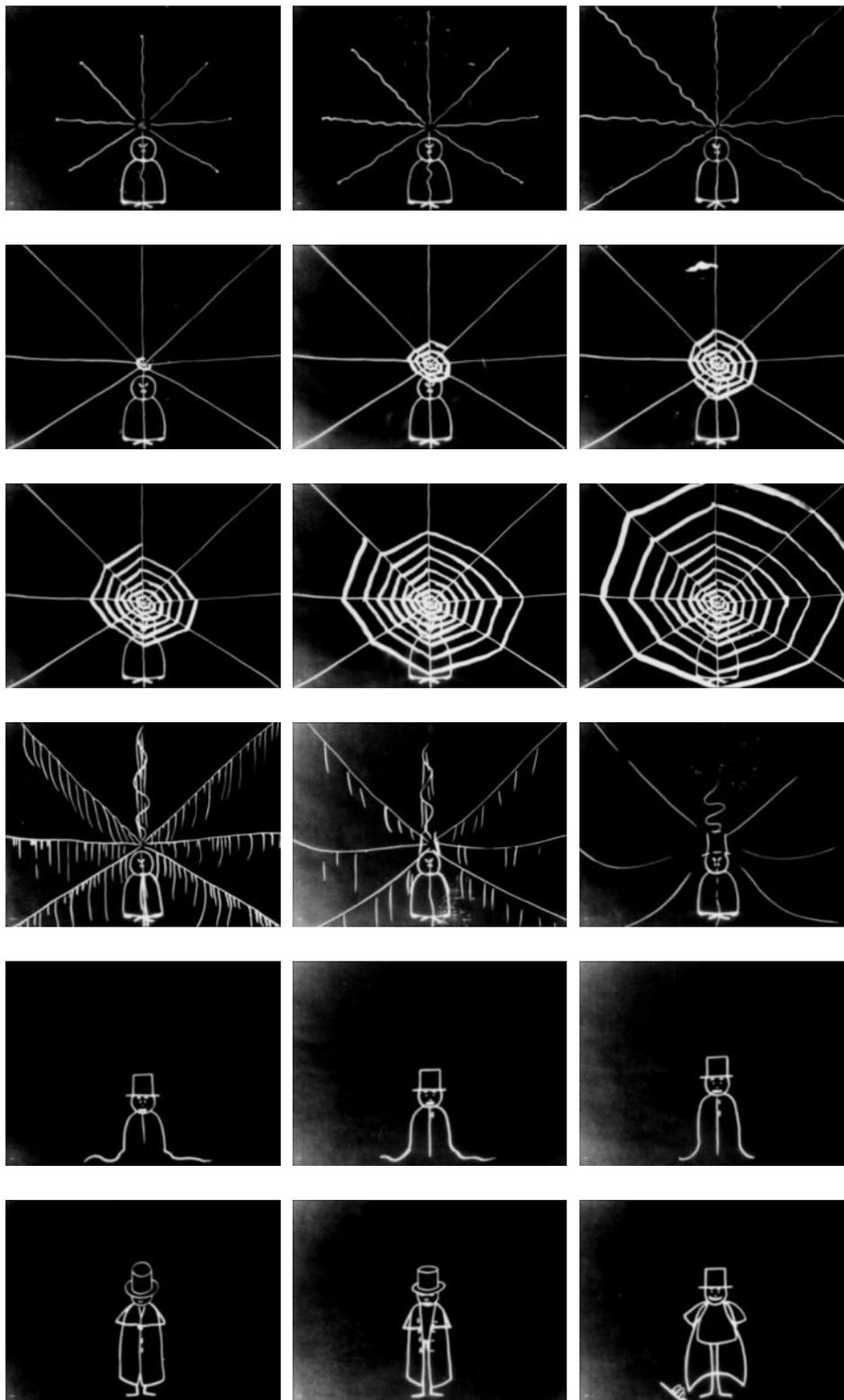
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



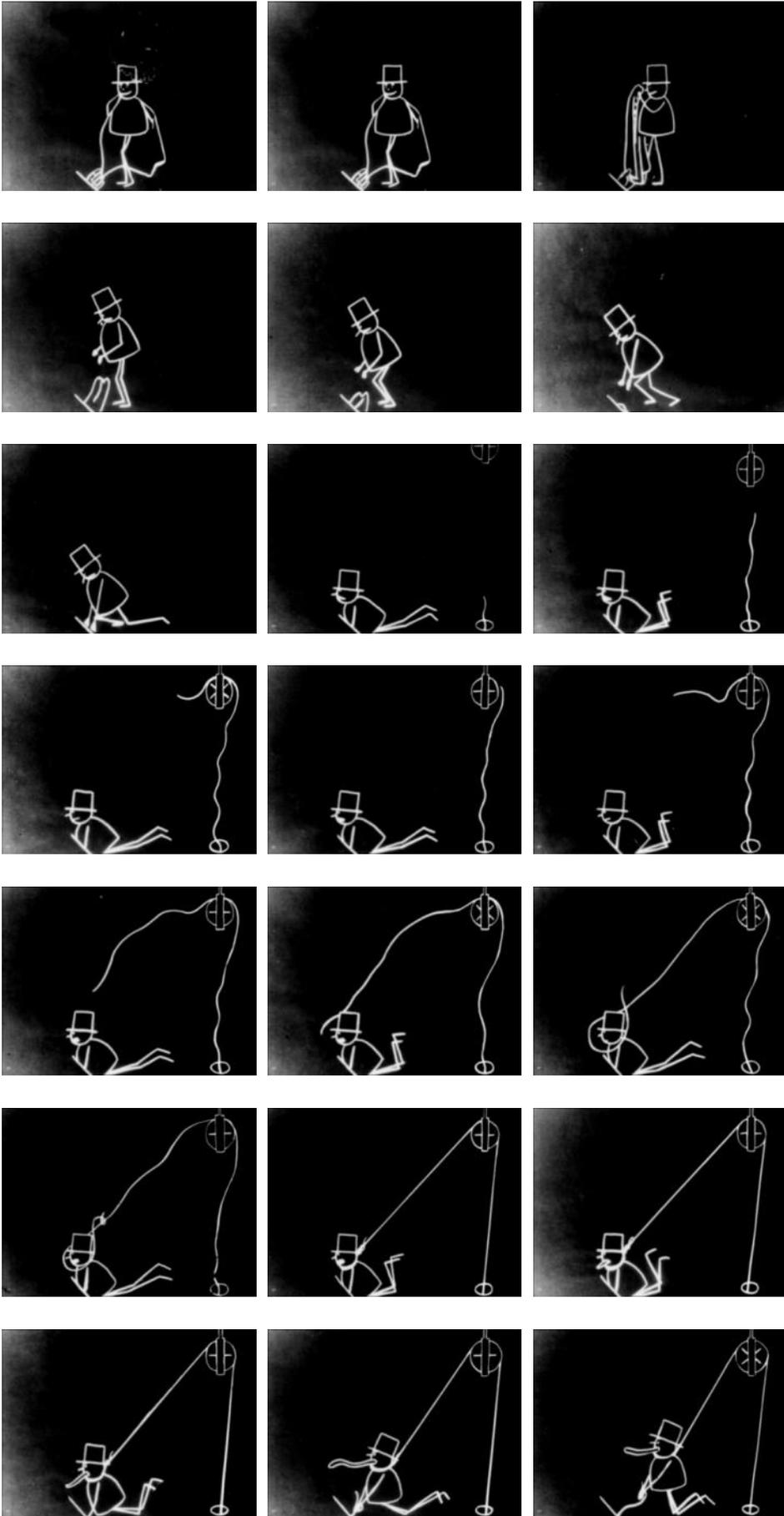
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



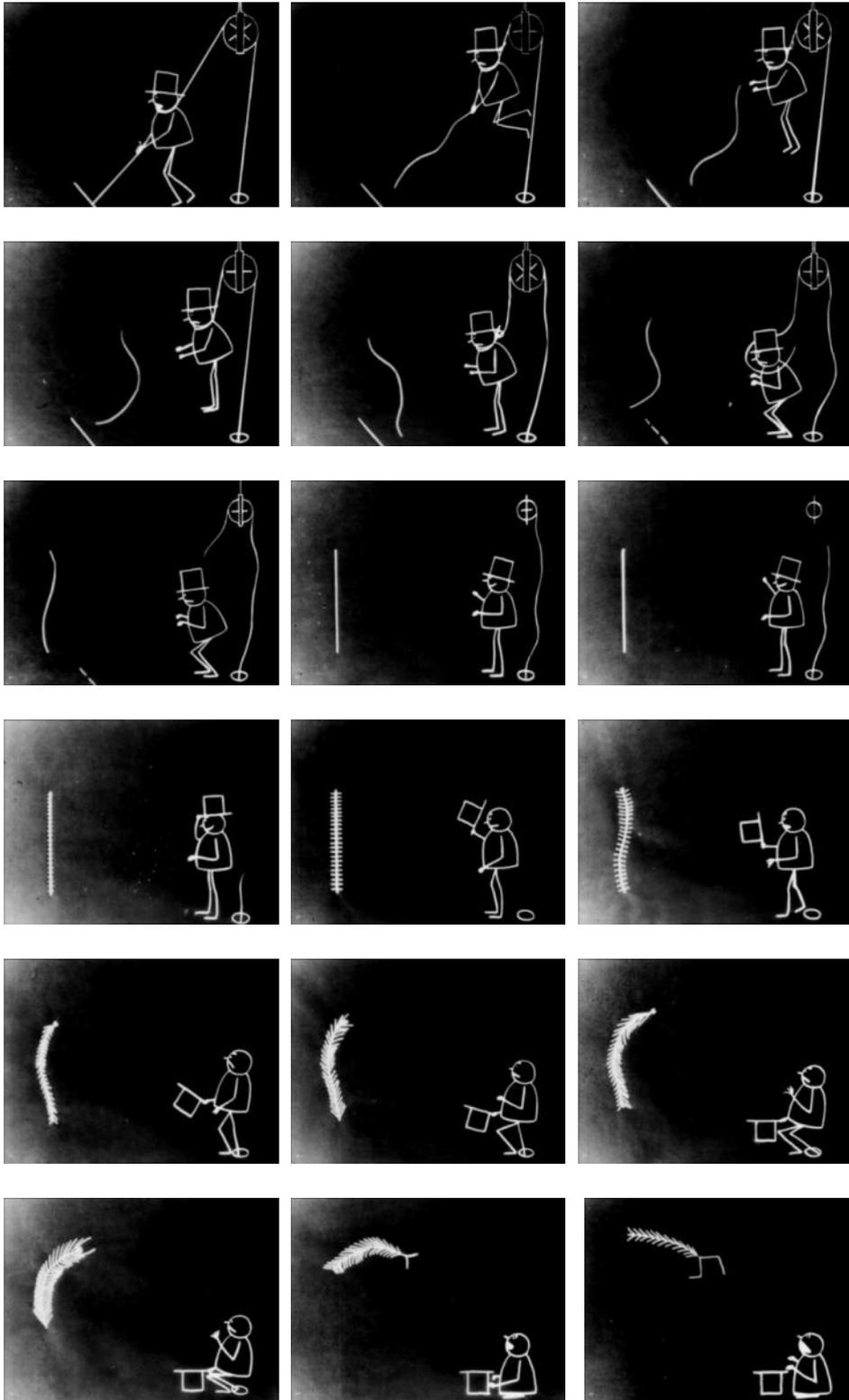
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



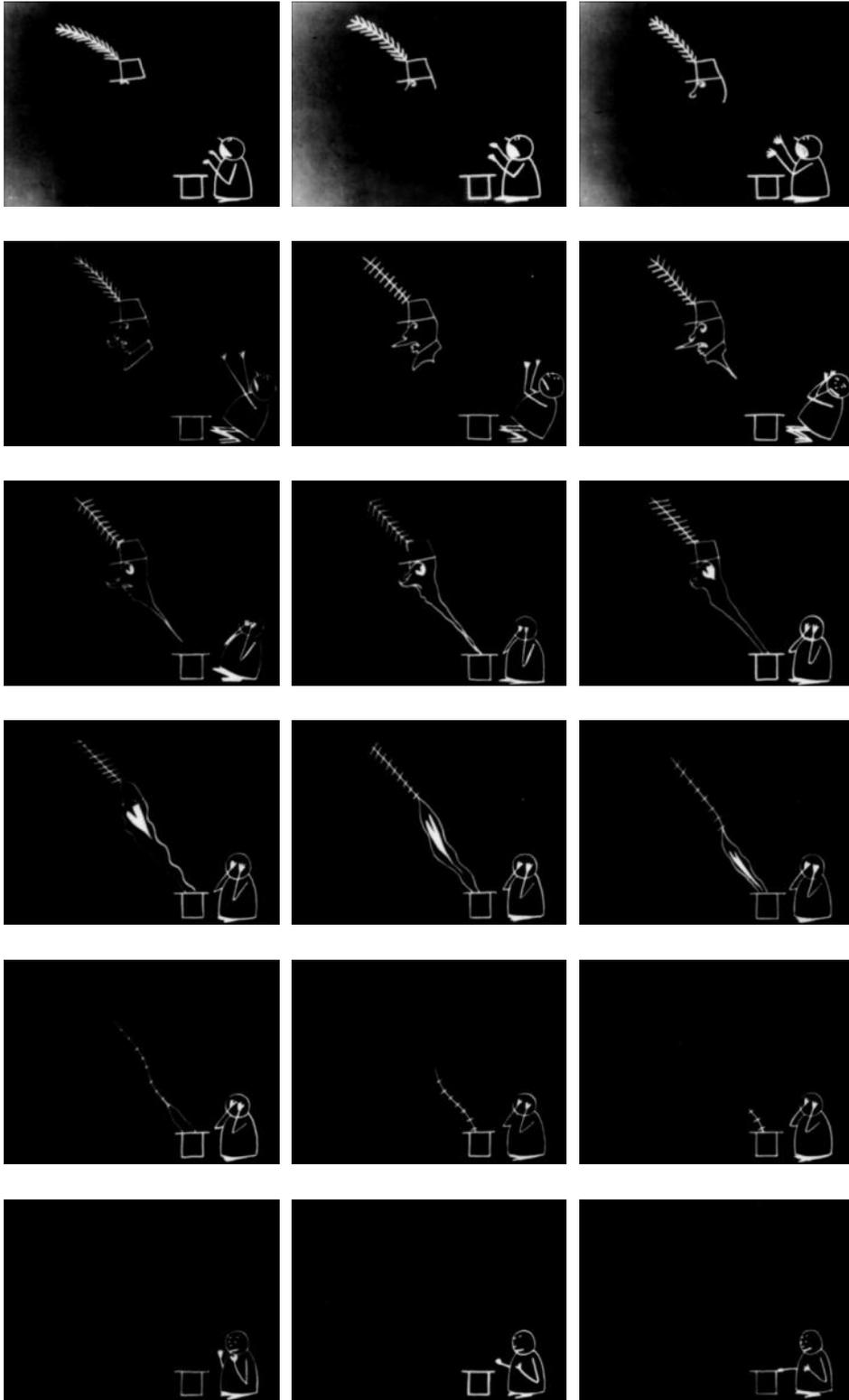
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

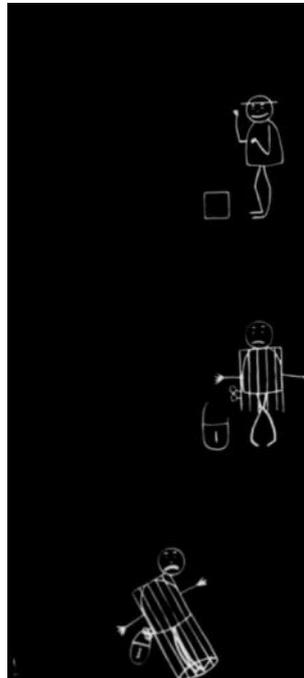
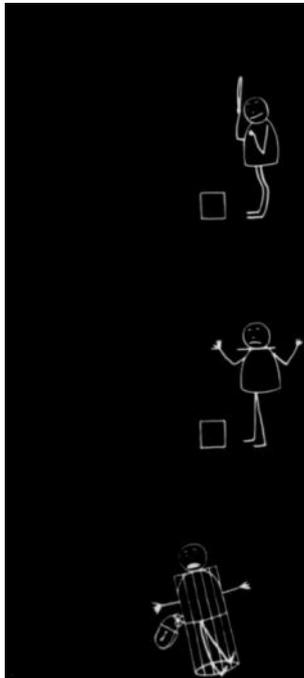
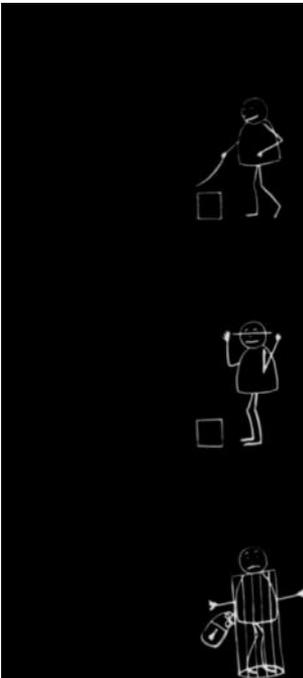
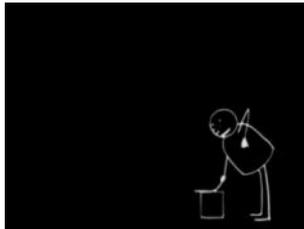
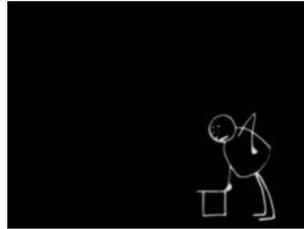
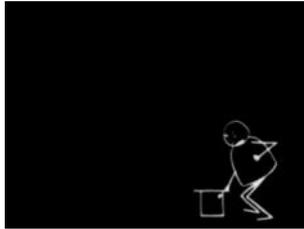


Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

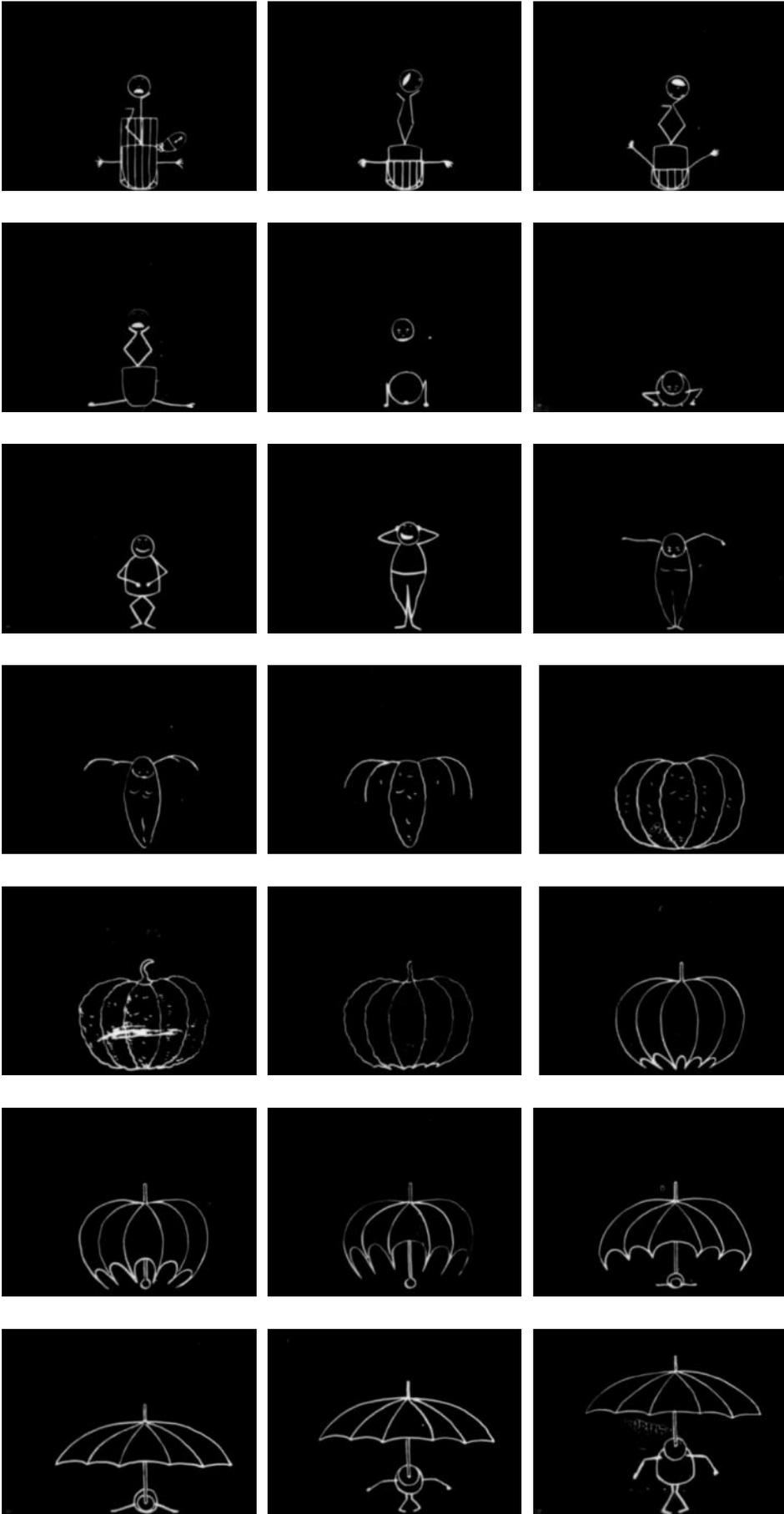


Esa forma punzante ha ido directamente a introducirse en el sombrero de copa, situación que recuerda a un singular suceso ocurrido en la primera secuencia cuando otra forma puntiaguda fue a pinchar un sombrero.

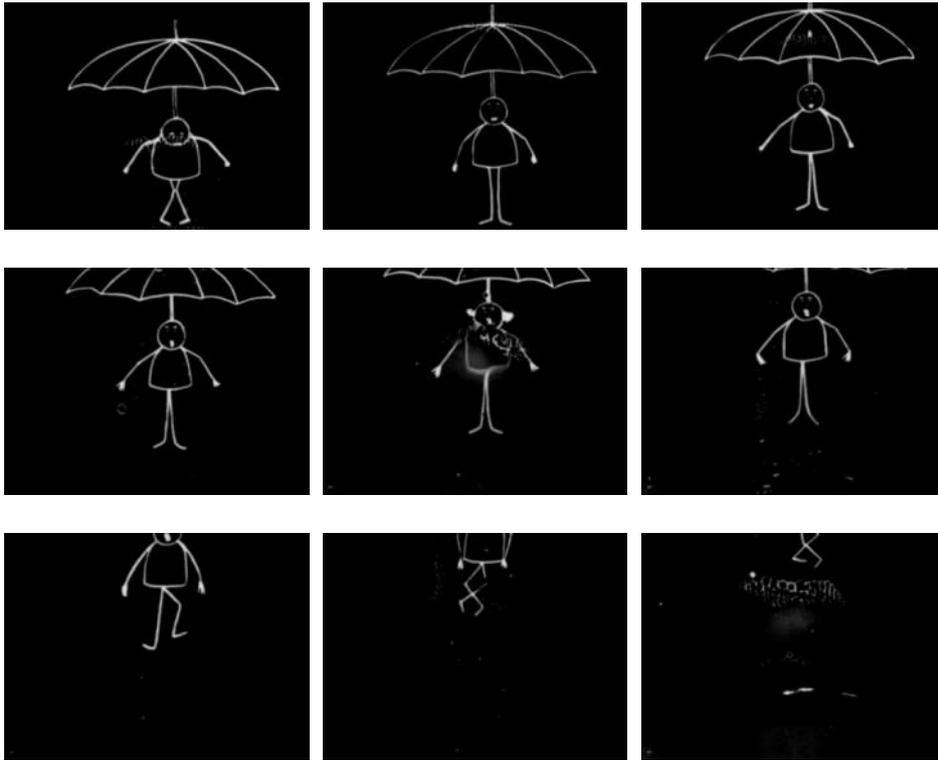
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



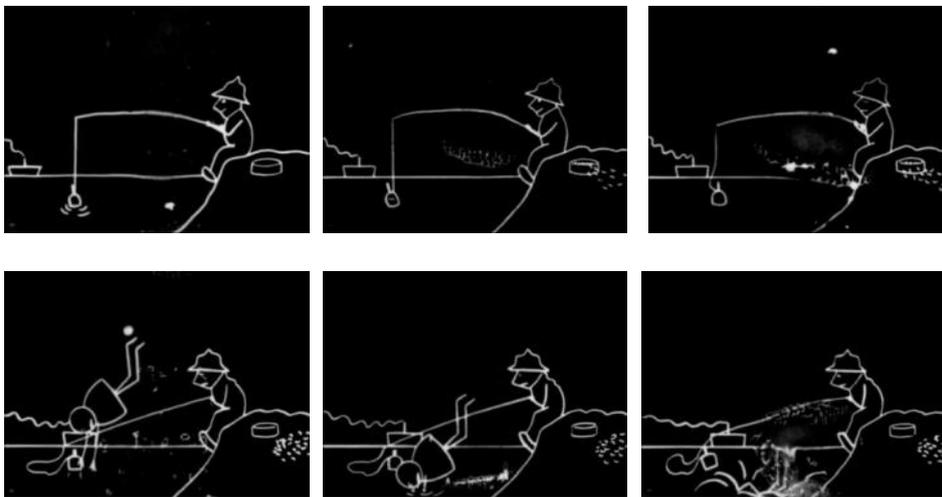
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

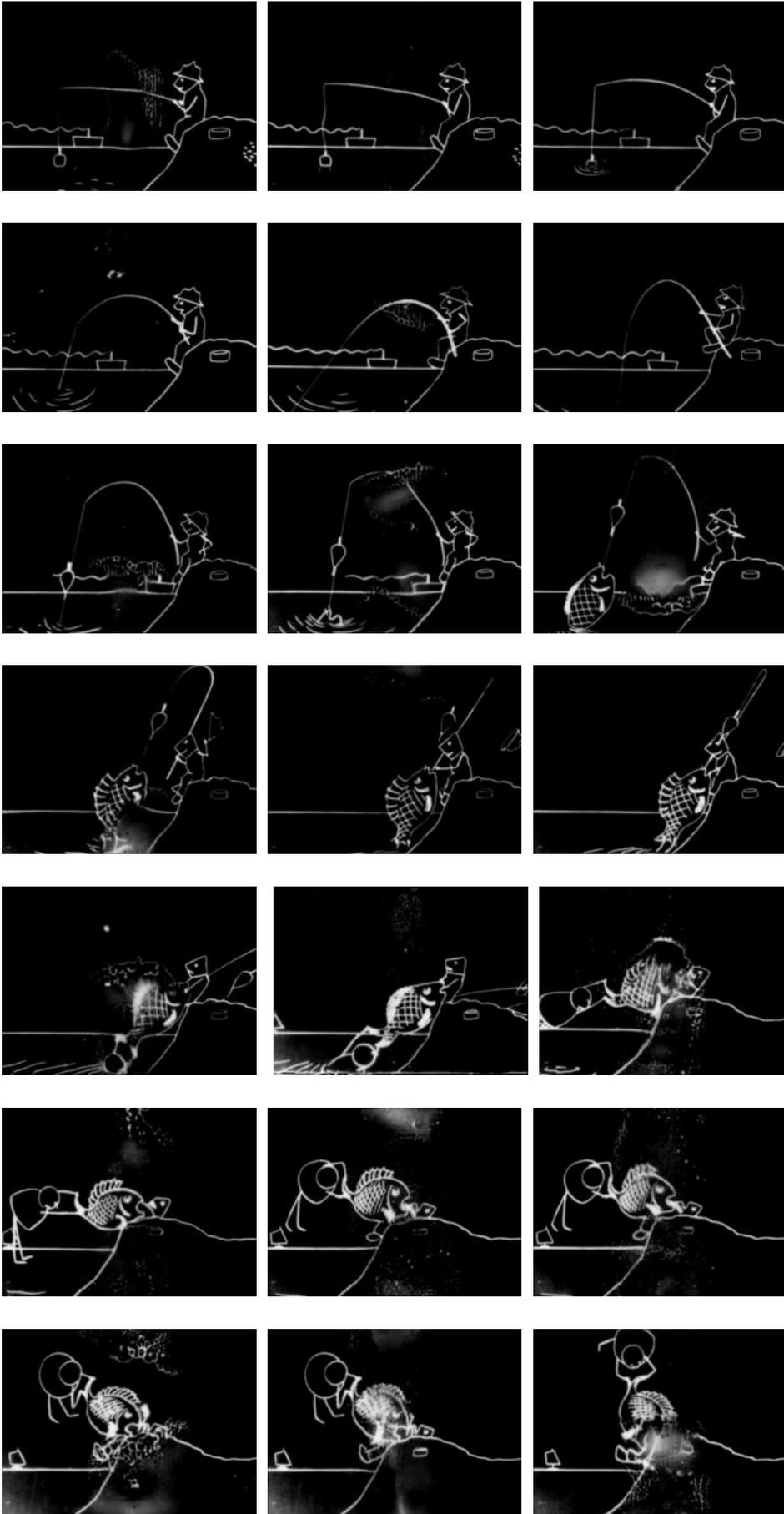


Hasta aquí, 1 minuto y 45 segundos. Desde el segundo 21 hasta aquí ha tenido lugar lo que podemos considerar la segunda secuencia, la cual comienza con la caída por la ventana del fantoche y concluye con esta peculiar ascensión.

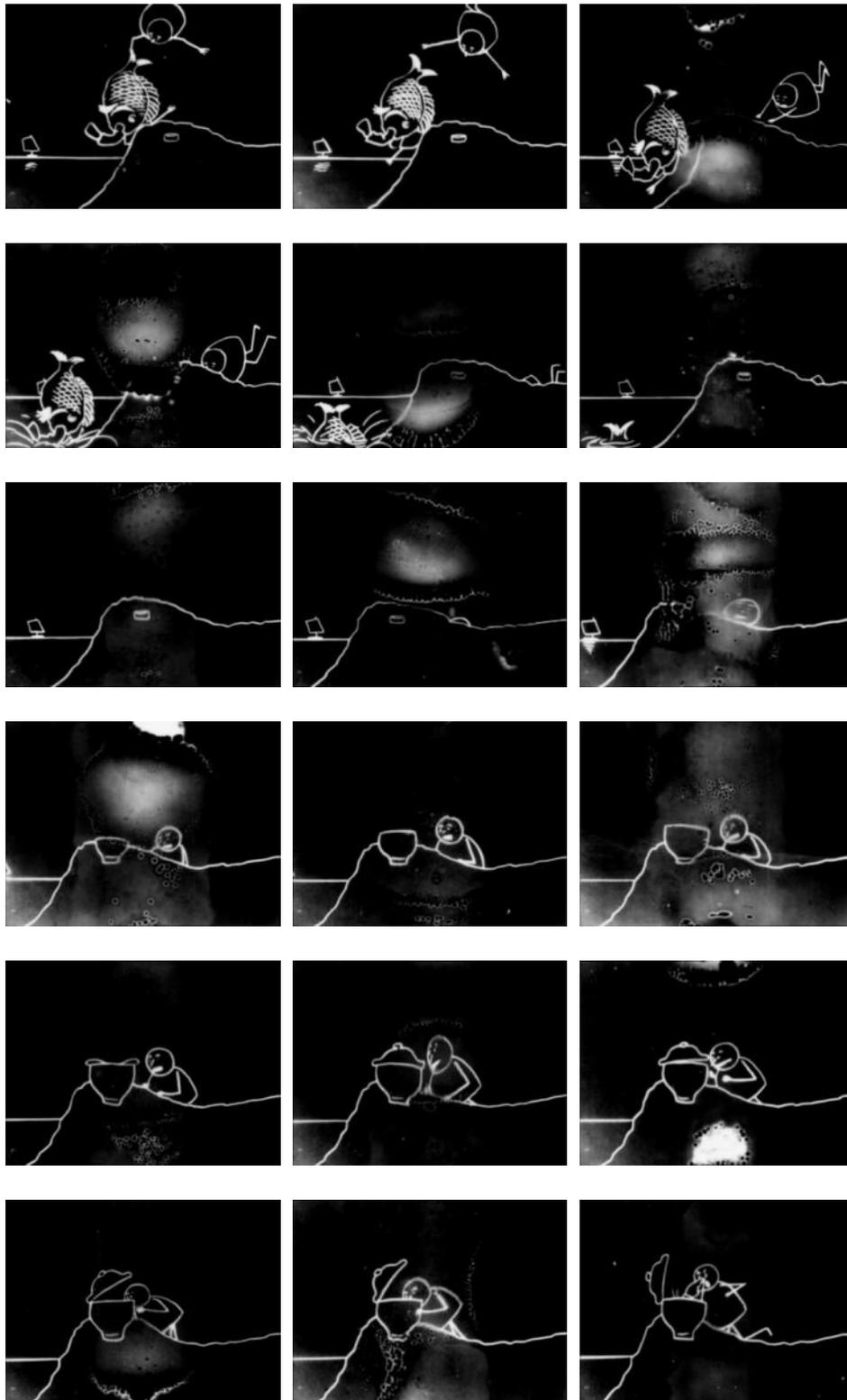


Desde el cielo, el fantoche cae sobre la caña de pescar y se sumerge en el agua.

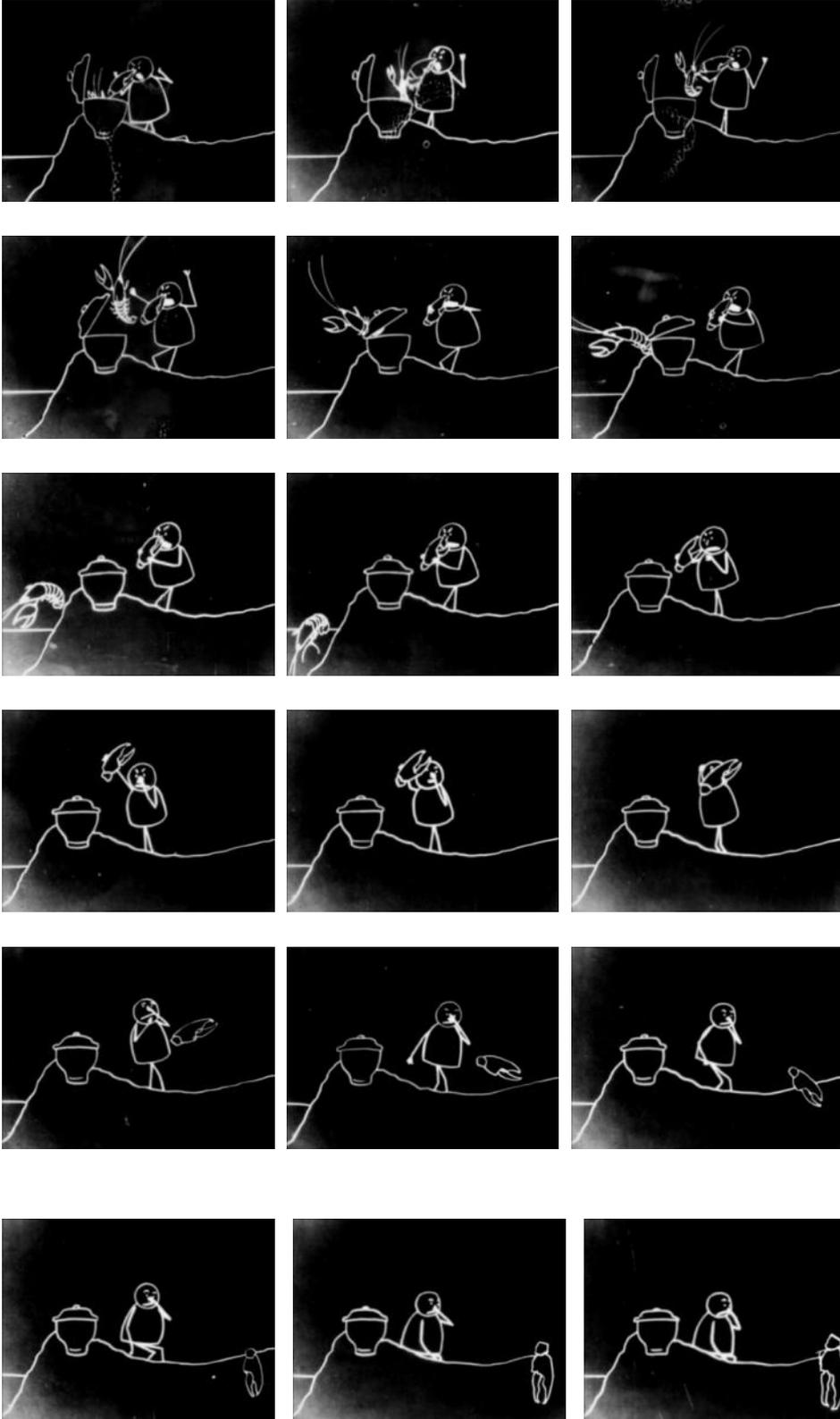
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



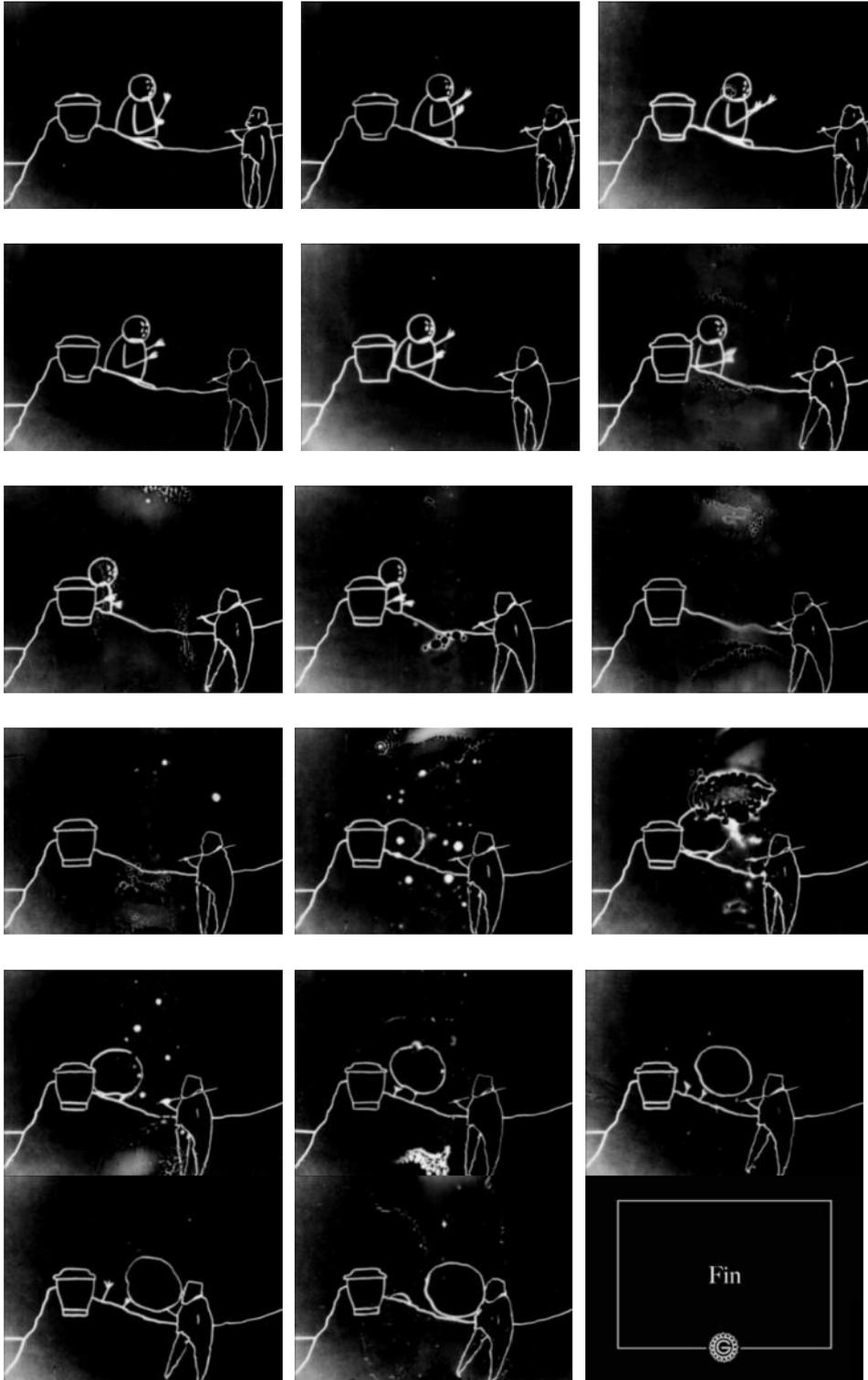
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



En el lugar en el que había estado el fantoche, tras la marmita, aparece un círculo y bajo él advertimos unas manos -que podrían ser del fantoche- que empujan esa masa circular -tal vez una gran piedra redonda- contra ese inquietante personaje que antes fue una pinza de bogavante.

Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

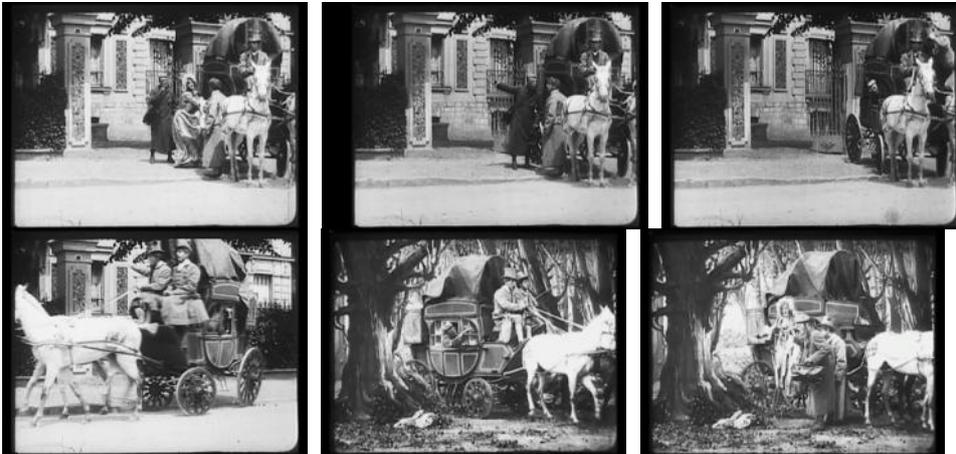
2.3 Segundo de Chomón: *Une excursion incoherente*

Duración: 8 minutos y 17 segundos.

Advertencia: debido a limitaciones de espacio nos hemos visto obligados a no incluir el análisis de toda la película y a eliminar el texto de aquellos pasajes cuyos fotogramas permiten una suficiente comprensión de la narración.

Hacer una comida campestre y pasar la noche en una casa de campo constituyen los dos sucesos sobre los cuales Segundo de Chomón despliega una serie de juegos de transformaciones y sustituciones.

Un hombre y una mujer, que suponemos forman un matrimonio burgués, suben a un carruaje tirado por dos caballos blancos. En el pescante se sientan el cochero y un criado, ambos con largos guardapolvos y sendos sombreros de copa.



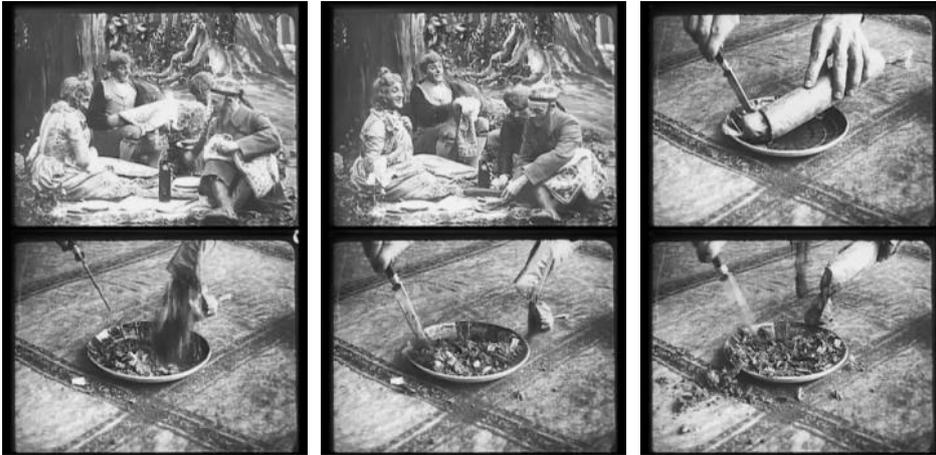
Llegando a un bosque, el hombre manda parar, el criado abre la portezuela izquierda, sale el hombre y, enseguida, la mujer. Hay un robusto árbol y junto a él se disponen a hacer una comida campestre.



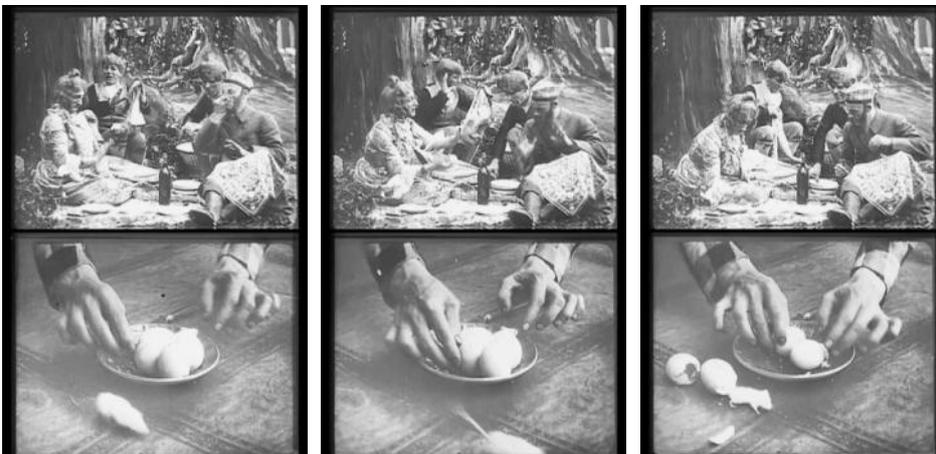
El criado y el cochero se han llevado el carruaje a otro lugar y regresan con sendas cestas mientras la señora busca acomodo sentándose en el suelo junto al árbol. El hombre, que viste un largo abrigo y un curioso gorrito como de tartán escocés con una cinta negra alrededor de la cabeza, da instrucciones, señala el espacio en el que va a

Investigar la Comunicación hoy Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

ponerse el mantel y ayuda a extenderlo. Inmediatamente se sienta, ávido de alguna vianda.



Sobre el mantel los criados van poniendo, platos, servilletas, pan, una botella oscura que podría ser de vino tinto y un embutido sobre un plato. Vemos ahora, ya que el plano es más cerrado que los anteriores, que el hombre lleva unas extrañas barbas que consisten en prolongar de forma exagerada las patillas mientras dejan libre de pelo la boca y la barbilla. El caso es que ese hombre, que tiene algo de estrafalario, coge un cuchillo y comienza a cortar el embutido. Entonces vemos que de ese tubo salen, entre otras cosas no reconocibles, algunas veloces cucarachas.



El mal olor se apodera del proyecto de comida campestre a juzgar por el gesto del señor que se tapa la nariz. La señora coge un huevo de un plato que está junto a ella y lo rompe contra el mismo. El huevo se convierte en un ratón blanco que corre veloz. Unas manos que no resultan muy femeninas parecen sustituir a las manos de la dama para este menester de manejar ratones. Luego se verá que esas manos pueden ser de alguno de los criados. La cuestión es que cada huevo que se abre trae en su interior un ratón blanco.

Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Los criados consiguen alejar a los ratones y traen lo que podría ser un postre, una especie de torta que es cortada por las mismas manos que abrían los huevos. Al separar las dos mitades, salen como gusanos o pequeñas culebras.



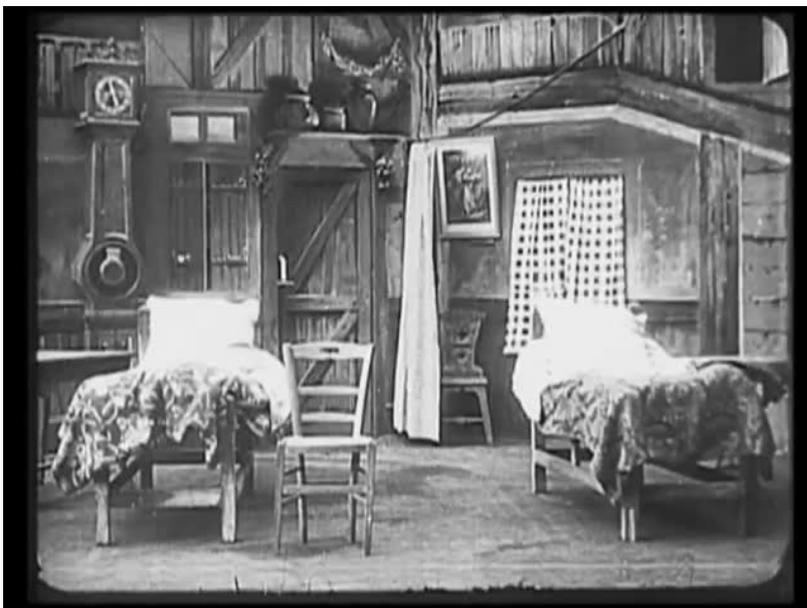
La acumulación de apariciones repulsivas –cucarachas, ratones, gusanos- ha dado al traste con el proyecto de comida campestre. Los criados aún sacan algún plato más pero, para colmo, se pone a llover.



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



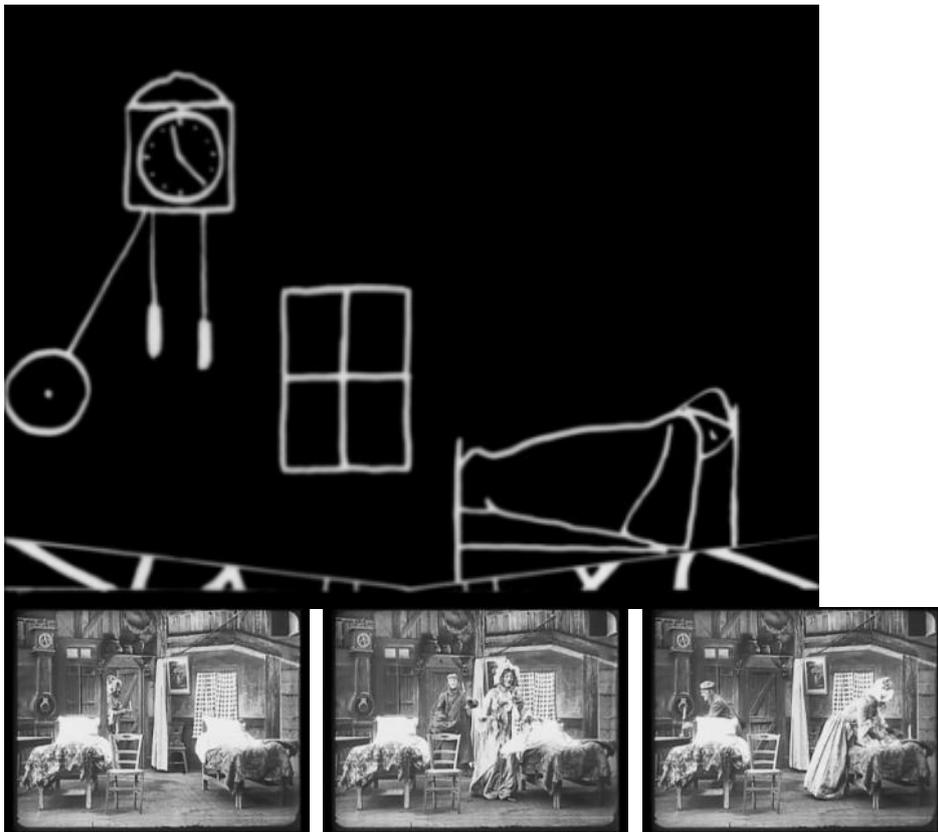
Deja de llover. Hasta aquí, han pasado 2 minutos y 45 segundos, en lo que podemos considerar como la primera secuencia dramática de esta historia.



Se abre la puerta de una estancia en la que hay dos camas individuales, una silla junto a la cama de la izquierda, una cuerda que está tendida desde aproximadamente la esquina superior derecha de la puerta hasta algún sitio fuera de cuadro, pero, en cualquier caso, más arriba y más a la derecha. De esa cuerda cuelga una especie de cortina recogida. A la derecha de la puerta y de la cortina hay otra silla contra la pared del fondo, sobre esa silla hay un cuadro que podría ser una fotografía y, algo más al a derecha, hay una ventana con unas cortinas de cuadros negros sobre fondo blanco.

Investigar la Comunicación hoy Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

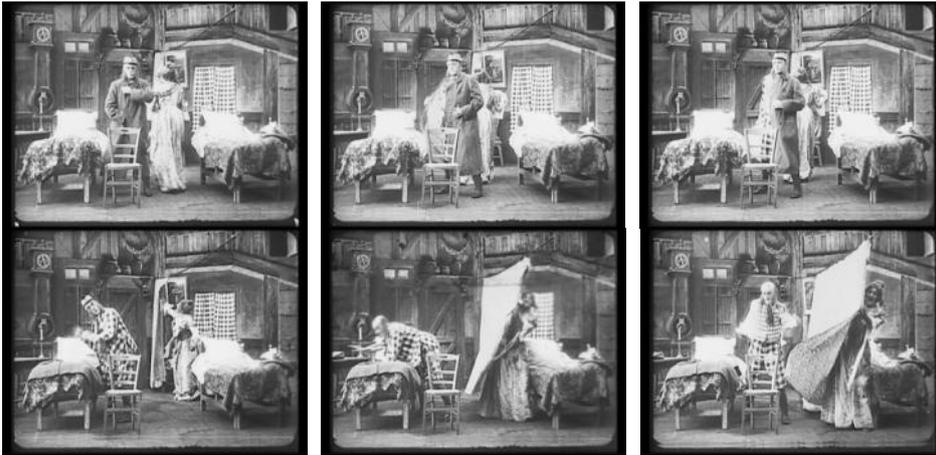
Sobre la puerta hay un estante con tres cántaros de formas diferentes. A la izquierda de la puerta de entrada se advierten dos hojas a modo de portezuela de lo que podría ser un armario empotrado. Y más a la izquierda hay un gran reloj de pared en el que las manecillas pueden estar marcando tanto las 11 y 25 como las 5 menos 4 minutos. Esta disposición de las manecillas resulta extraordinariamente parecida a la de las saetas del reloj que había al comienzo de *Le cauchemar du fantoche* (1908) de Emile Cohl.



Primero entra la dama y luego el caballero. El caso es que ahora llevan sendas velas que no tenían la última vez que los vimos en la planta baja de esta casa de campo. Su vestuario y sus bolsos sí son los mismos que llevaban abajo. La dama se dirige hacia la cama de la derecha y deja la vela en alguna mesilla que queda más a la derecha. El caballero deja su vela sobre una mesa que hay tras la cama de la izquierda, de modo que la vela del caballero queda justo delante de la parte redondeada del reloj que es el lugar en el que se puede ver el péndulo.



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



La dama va estirando la tela que hay colgada de la cuerda de modo que se establece una separación entre las dos camas. En la película *Sucedió una noche* (1934) de Frank Capra hay una separación de camas muy similar. También hay, por cierto, una vela en la mesilla junto a la cama de la derecha.



Hasta aquí han pasado 3 minutos y 32 segundos. Ahora comienza una secuencia en paralelo en la que los criados tratan de cocinar en la gran chimenea de la planta baja.



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Sólo queda, de tan extraña aparición, la sábana blanca en manos de uno de los criados. Hasta aquí 4 minutos y 49 segundos.



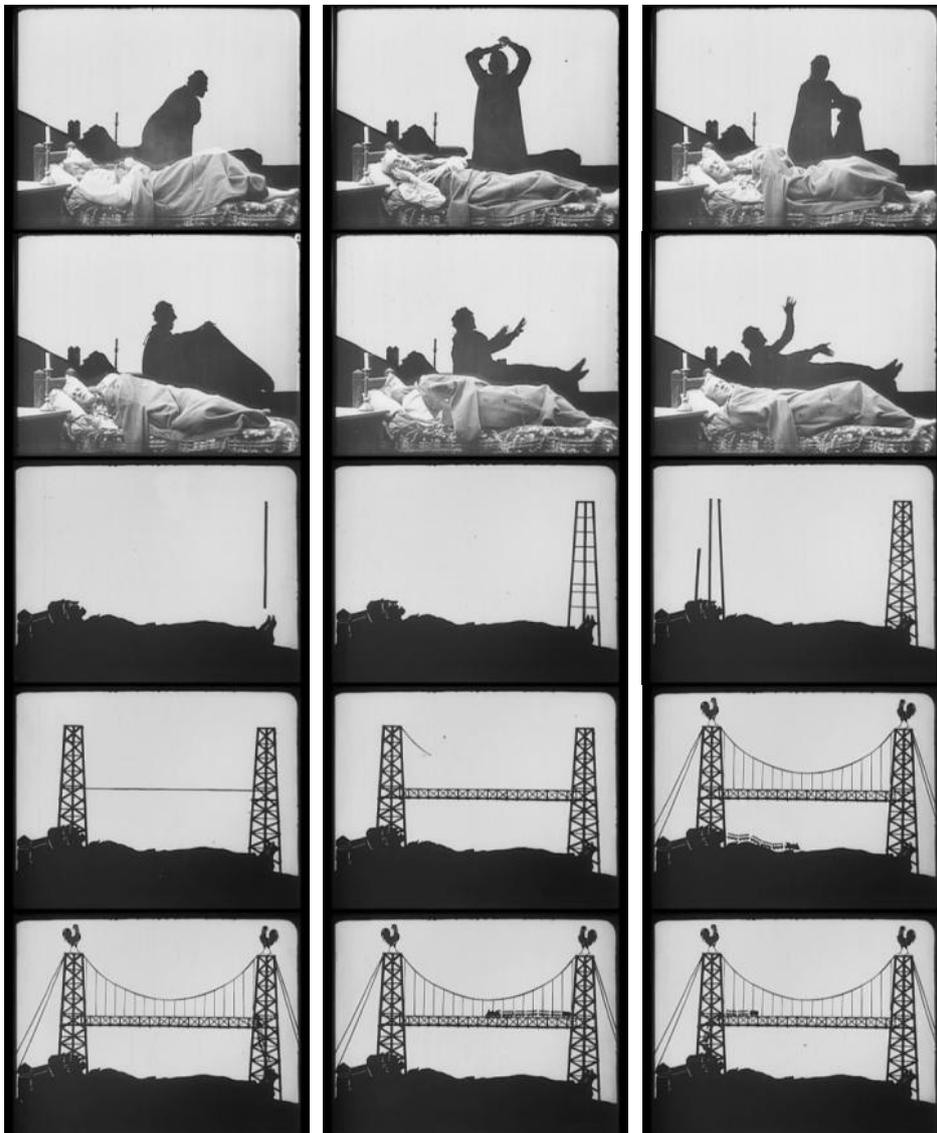
Cuando el caballero coge la vela que hay en la mesa junto a su cama también se produce un cambio de plano, de modo que ahora vemos que la tela que separa ambas camas se convierte en un pantalla en la que se proyectan sombras, en este caso las sombras de la dama que está al otro lado. El caballero sopla, apaga la vela y la deja humeante sobre la mesa, momento que coincide con el instante en el que la dama se coloca un gorro de dormir en su cabeza.

Recordemos que el trabajo de Georges Méliès, *Une nuit terrible* (1896), comienza precisamente así, con un señor que se dispone a dormir y que apaga una vela. Recordemos también que al hacerlo, las condiciones de luminosidad de la estancia son idénticas antes y después de apagar la bujía, como ocurre igualmente en *Une excursion incohérente*.

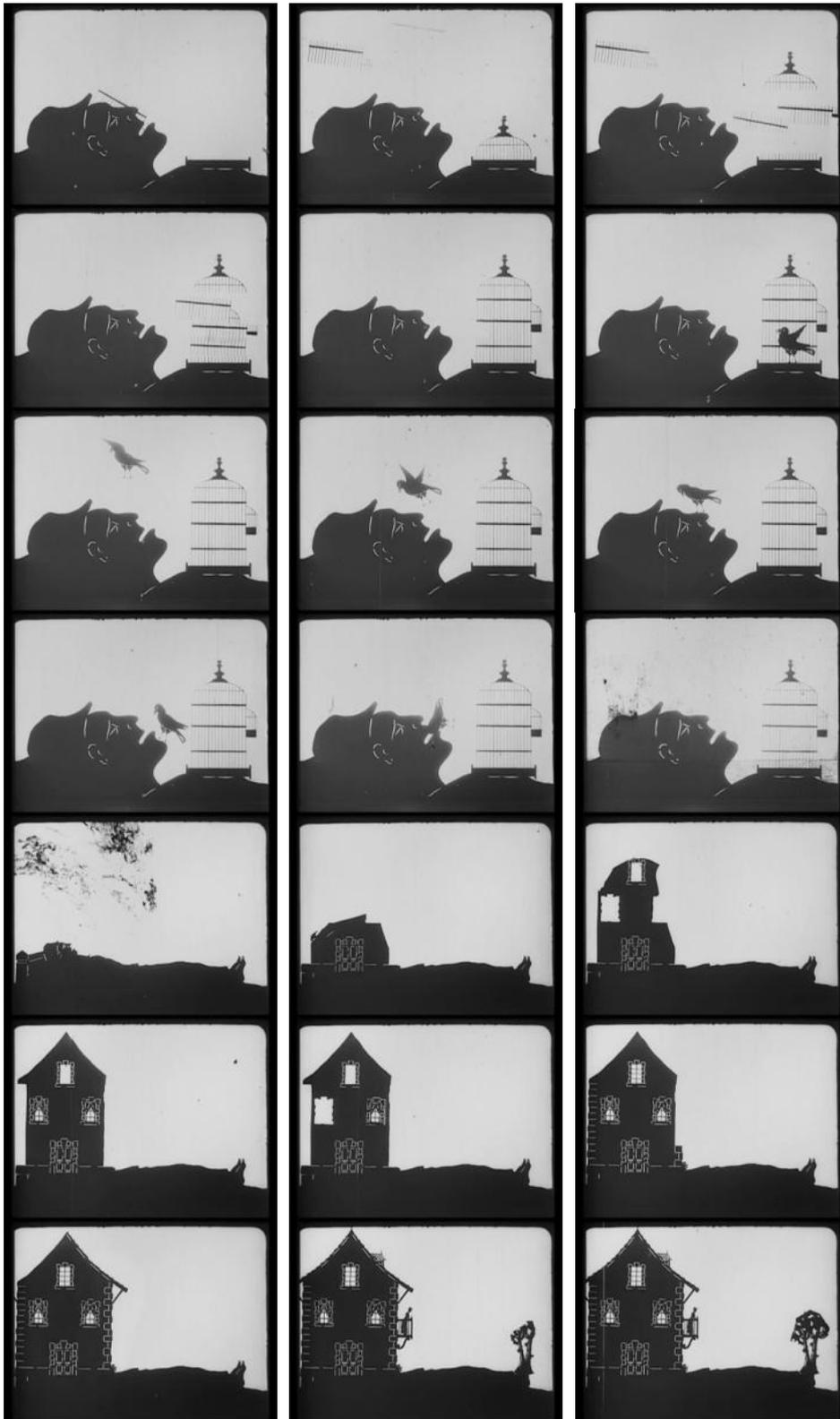
Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



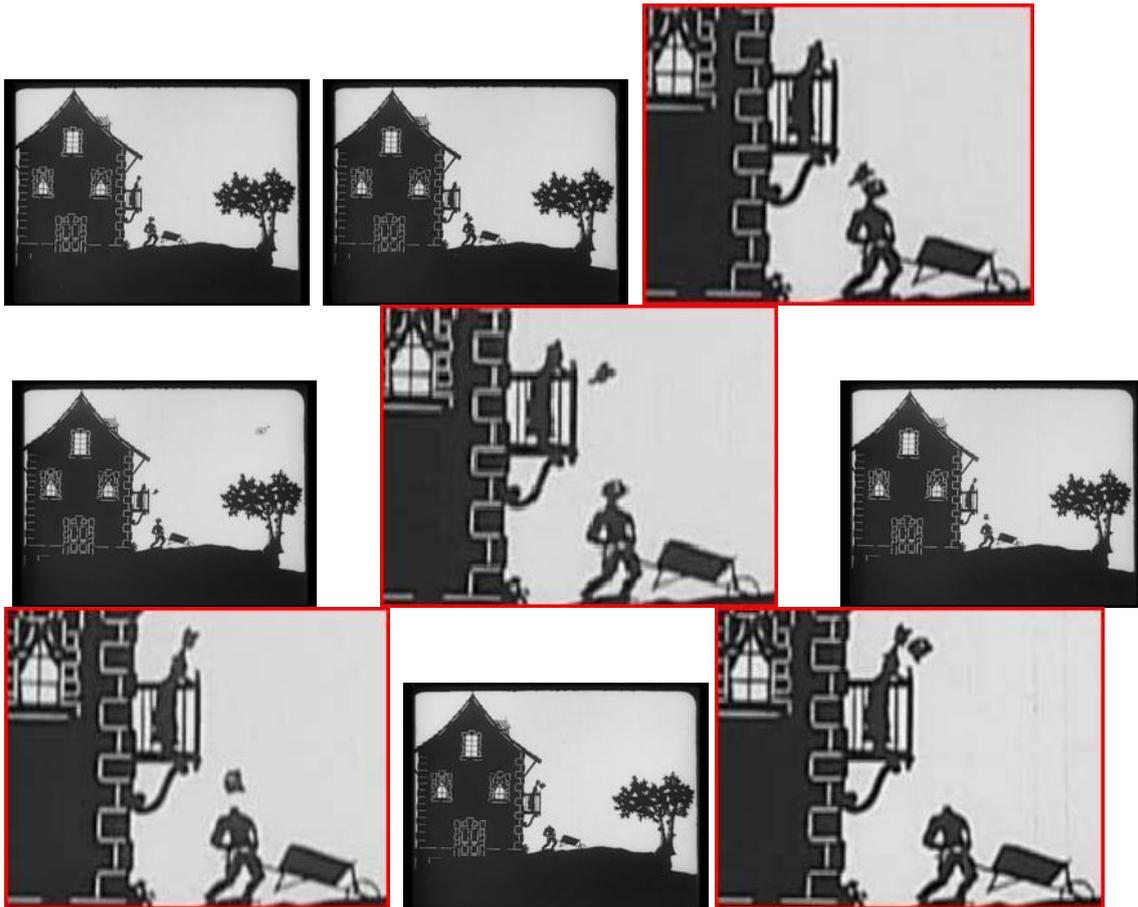
El caso es que el hombre se dispone a dormir y trata de encontrar una cómoda postura.



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

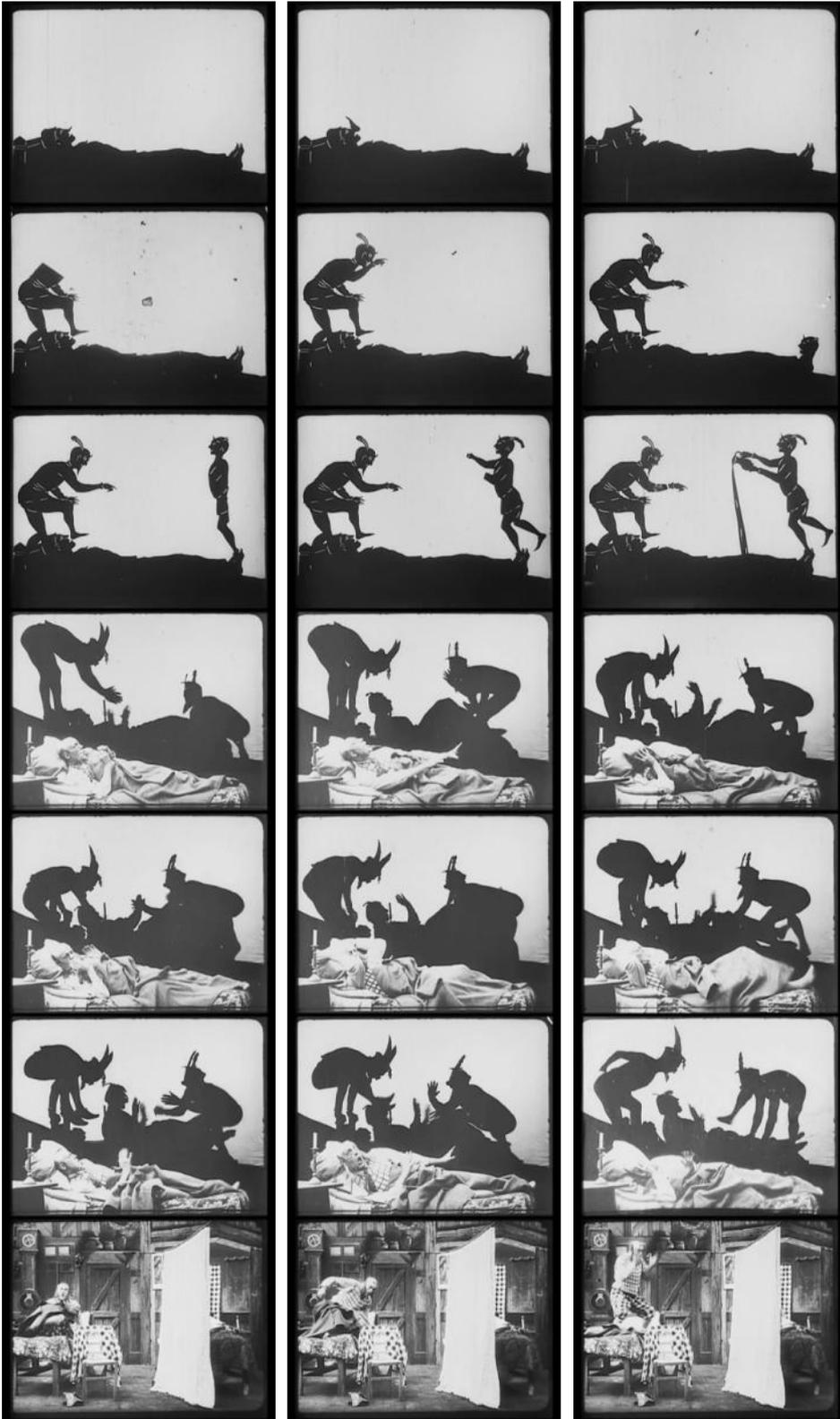


La cabeza de la figura femenina se desprende y va a ponerse sobre la cabeza del que empuja la carretilla. Luego, la cabeza de la figura femenina vuelve a su sitio pero entonces es la cabeza del personaje de la carretilla la que se desprende y asciende hasta la altura de la cabeza de la figura femenina a la que parece besar para volver luego a su lugar, es decir sobre los hombros de la figura de la carretilla.



Las cabezas de los respectivas figuras han vuelto a su sitio, el personaje de la carretilla se aleja y llega hasta el árbol; bajo las ramas permanece inmóvil, como mirando hacia el balcón en el que la figura femenina ha sacado un pañuelo que agita en el aire. Bien podemos pensar que hemos asistido a la representación de una prolongada despedida de dos enamorados.

Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Se levanta muy sobresaltado. Se baja de la cama angustiado y sin parar de moverse. En un instante señala hacia el fondo y enseguida se dirige hacia la puerta y sale. Empieza a bajar las escaleras y la mujer se levanta. Hasta aquí han pasado 6 minutos y 35 segundos.



Sobre el tejado de las caballerizas hay un dragón del que pronto se percata.



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Esa entrada a la casa se ha convertido en un infierno pues literalmente llueve fuego proveniente del dragón. El hombre parece no soportar tan anómala situación y cae desvanecido. En el lugar donde estaba el pozo aparece una enorme cabeza -mientras desaparece el dragón- y bajo ella un cuerpo elástico, envuelto en un traje de rayas, que se estira y se encoge. El hombre coge un palo para atacar a ese nuevo monstruo pero cuando va a sacudirle, la enorme cabeza desaparece y vuelve a estar allí el pozo. Casi no se aprecia, pero a la vez que el pozo ha vuelto, en el balcón que hay sobre la puerta aparece la mujer que dormía en la planta de arriba con la vela encendida en su mano derecha.



El caballero se dispone a entrar en la casa seguramente con la intención de subir a la planta superior donde, tal vez, la dama esté en apuros, pero cuando llega bajo el balcón, la mujer cae sobre el caballero pues el suelo del balcón se ha roto.

Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Mientras uno de los criados presiona la voluminosa barriga del caballero para que expulse el agua, la dama levanta el pie izquierdo del caballero, suponemos que como parte de las maniobras de salvamento. Y así termina, a los 8 minutos y 17 segundos esta versión de *Une excursion incohérente* (1909).

Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

2.4 André Deed: *Les Incohérences de Boireau*

Duración: 2 minutos y 39 segundos.



Boireau se despierta, enciende una cerilla y luego enciende una mecha, vuelve a tumbarse con la mayor tranquilidad. La mecha sigue su acelerado recorrido hacia los pies de la cuna. Cuando la pequeña llama de la mecha llega a los pies hay una notable explosión.



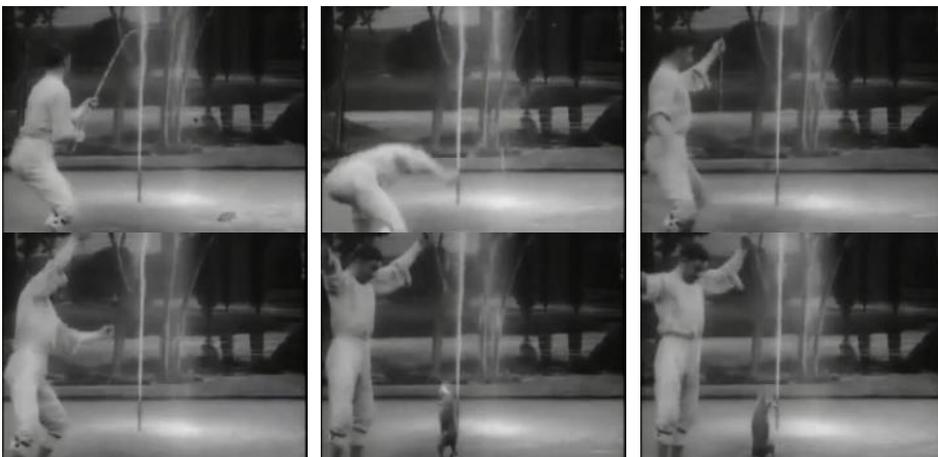
Como si algún cable que sujetara en el aire los pies de la cama se hubiera roto con la explosión, las patas de la cama chocan contra el suelo. De un acrobático salto, el individuo conocido como Boireau sale y se pone en pie. Coge del suelo una escopeta.



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Lo que ha caído tiene todo el aspecto de ser un gran pez. Lo recoge del suelo y luego coge una caña de pescar que estaba en la parte izquierda del encuadre. Con el pez bajo el brazo izquierdo y la caña en la mano derecha se acerca hacia el agua.



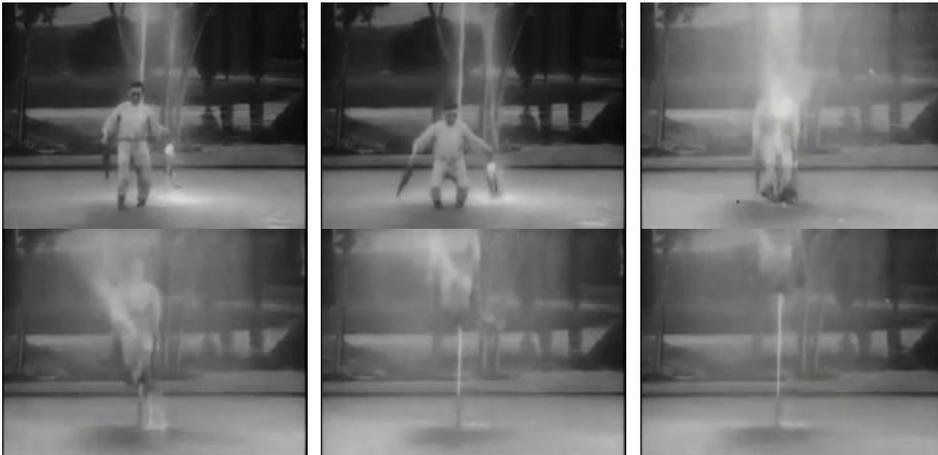
La caña se curva y en el agua se advierte que algo se mueve. Resulta que eso que ha pescado es un conejo.



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Recoge del suelo el pez. Se incorpora con las capturas de modo que en la mano derecha sujeta el pescado y en la izquierda el conejo.



El caso es que acaba empleando el surtidor de agua como si fuera un elevador y Boireau asciende hasta desaparecer por la parte superior del encuadre. Hasta aquí, la primera secuencia que ha durado hasta el minuto 1 con 7 segundos.



Boireau está como atrapado en la salida de humos de la chimenea de un tejado. No consigue salir y cae dentro con los pies arriba.

Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Comienza a hacer gestos grotescos con el rostro, movimientos extravagantes y a burlarse del maniquí vestido de hombre.



Boireau se va vistiendo con la ropa que va quitando al maniquí.



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Una muchacha se está lavando las manos en una fuente. Llega Boireau por la derecha, se quita un gorro, pues no lleva el sombrero de copa que había cogido al maniquí, y lo tira al suelo. Luego aparta a la muchacha de la fuente...



Se sienta en el suelo dando la espalda al chorro de agua, se recuesta de modo que el chorro de agua le cae sobre su cabeza. La muchacha sale corriendo.



Sale un pato de la cesta y Boireau se lo lleva como si paseara a un perro.



Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas



Deja el pato pegado y como disecado en la superficie de la puerta. Mete su mano derecha en el bolsillo.



Ha sacado del bolsillo algo de color blanco y lo enseña a la cámara. Se agacha y escribe. Se acerca un poco hacia la cámara e indica con gestos que debemos prestar atención.



Entra en la casa, se vuelve para mirar hacia cámara, cierra la puerta. Lo que ha quedado escrito es el nombre de la empresa cinematográfica propietaria de este trabajo. En vez del gallo, en este caso, hay un pato disecado.

3. Características narratológicas

El deseo multiforme y cambiante constituye el motor esencial de las narraciones analizadas. No se advierte que ninguna tarea adquiera suficiente relevancia narrativa como para plantear conflictos entre el eje de la carencia y el de la donación. Hemos de advertir que adoptamos esta diferenciación (eje de la carencia/eje de la donación) tal como la propone Jesús González Requena (2006: 523-528) y que consiste básicamente en que, en la primera estructura, un sujeto desea algo, intenta conseguirlo, aparecen obstáculos u oponentes y, finalmente, lo consigue o fracasa; la segunda estructura contiene a la primera más una estructura de la donación en la que un destinatario otorga una tarea a un destinatario. En este segundo caso la riqueza de los conflictos es mayor y se suscita la dimensión ética en torno al destinatario y al cumplimiento o no de la tarea encomendada.

3.1 El deseo de dormir como motor narrativo

En *Une nuit terrible* (1896) de Georges Méliès, frente al deseo de dormir, descansar, tener un sueño reparador, aparecen obstáculos en forma de gran cucaracha y otros insectos que no vemos pero que impiden por completo al sujeto alcanzar el cumplimiento de su deseo.

En *Le cauchemar* (1896) de Georges Méliès, un sujeto está durmiendo pero su sueño no tiene nada de tranquilo a juzgar por sus movimientos agitados. A partir de cierto instante, el espectador comparte con ese sujeto el contenido de su sueño y lo primero que vemos es a una joven que despierta los libidinosos deseos del durmiente. El cumplimiento de esos deseos dentro del sueño le garantizarían cierto descanso, pero bruscamente el objeto de deseo sufre una transformación indeseable pues, en lugar de la chica, hay un músico bullicioso y saltarín, tan saltarín que provoca efectos en la realidad pues rompe las patas de la cama. El músico se convierte en payaso, el payaso da paso a un monstruoso acercamiento de la luna, el sujeto debe dar un puñetazo al satélite para volver a ponerlo en su sitio, pero, entonces, regresa la chica, el músico y el payaso y el deseo de dormir se hace por completo inalcanzable; el sujeto despierta angustiado y, tras unos instantes en los que comprueba que ha sufrido una pesadilla, intenta recuperar el sueño.

En el comienzo de *Le cauchemar du fantoche* (1908) de Émile Cohl, un sujeto duerme tranquilamente, pero pronto alguno de los escasos motivos que hay en la habitación, como en este caso un reloj de pared, empieza a transformarse adquiriendo formas humanas y comportamientos que impiden cruelmente el descanso. El reloj, convertido en personaje maléfico, saca de la cama al fantoche y a punto está de arrastrarlo tras él por la ventana. Si ese personaje no lo consigue, lo conseguirá poco después otro personaje, un payaso que ha surgido a partir de la transformación del colchón. A partir de ahí se sucede un juego de transformaciones vertiginosas de objetos y del propio personaje que nos hacen pensar que en este caso el personaje principal, el fantoche, es alguien que resulta extraordinariamente pasivo frente a los acontecimientos

Investigar la Comunicación hoy **Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas**

delirantes que lo rodean. Más allá de su propia supervivencia no llegan a percibirse muchos más deseos. De ese modo se cumple en él esa acepción de fante (según la enciclopedia Larousse: "Personnage falot qui se laisse mener par les autres; marionnette, pantin") como personaje insulso que se deja llevar por los demás.

En *Une excursion incohérente* (1909) de Segundo de Chomón, antes de llegar al deseo de dormir, se plantea el deseo de disfrutar de una comida campestre, lo cual da lugar a nauseabundas transformaciones de la comida en repulsivas cucarachas, ratas y gusanos. Frustrado ese deseo de los excursionistas y llegada la hora de dormir, el personaje masculino sufre la transformación de un sueño, en el que al principio hay sucesos aceptables, en pesadilla angustiada pues una especie de diablos se dedican a incordiar. Se despierta sobresaltado y en la vigilia debe enfrentarse a otras situaciones monstruosas y peligrosas para su vida, de hecho casi se ahoga en un pozo.

En *Les Incohérences de Boireau* (1913) de André Deed, el personaje Boireau ya ha dormido y se despierta con ganas de hacer algunas cosas. En este caso, no asistimos a los sucesos de sus sueños o pesadillas sino que asistimos a las extravagancias incoherentes que va realizando como si de uno de los diablillos del sueño representado en *Une excursion incohérente* se tratase. Es decir, Boireau lleva al mundo de la vigilia, de la realidad, las incoherencias y las locuras de las pesadillas. Demuestra tener un gusto consciente por el desorden, por lo caprichoso, por dislocar la normal sucesión de los sucesos e ir contra la lógica como en el caso de pescar un conejo en el agua o el de cazar un pez en el cielo. En esta película, el espectador no sigue a la víctima de una pesadilla sino al autor de las fechorías que pueden convertir la vida diurna en una pesadilla.

3.2 La incoherencia como espectáculo cinematográfico

Debemos recordar, a modo de pinceladas, que en el año 1882 un grupo de artistas parisinos -que trabajaban como caricaturistas y escritores en periódicos satíricos- comenzó a organizar una serie de exposiciones y de actos festivos que continuaron hasta el año 1893. Se autodenominaron los incoherentes. Olvidados e ignorados por la historia oficial de las vanguardias, han empezado a ser objeto de cierta atención a partir de la última década del siglo XX (Lope, 2012: 69). Un destacado miembro de ese grupo fue Émile Cohl quien comenzó su andadura cinematográfica en 1908, cuando los incoherentes ya se habían disuelto, y que hoy es considerado como un pionero de los dibujos animados. Según señala Donald Crafton (1990:51), que es uno de los grandes conocedores de la obra y la vida del cineasta incoherente, "dado que Émile Cohl era una fuerza importante dentro del movimiento Incoherente entre 1881 y 1893, sería de esperar que ese programa estético hubiera afectado profundamente su labor artística. En efecto este es el caso. Pero para ver su florecimiento último es necesario esperar a su carrera en el cine".

Cuando Méliès comienza a hacer películas en 1896, los incoherentes ya habían cesado en sus actividades públicas pero no es aventurado pensar que el caldo de cultivo al que

Investigar la Comunicación hoy Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

habían pertenecido, que era el del desenfado y el de la bohemia, debía resultar muy influyente para todo aquel que emprendiera una nueva aventura en el mundo del espectáculo y es que hay que recordar que los incoherentes habían alcanzado gran notoriedad mediática y éxito de público en sus exposiciones (Lope, 2012: 77). Como hemos visto en los dos trabajos analizados de Méliès, el núcleo del espectáculo visual está precisamente en la irrupción de aquello que rompe el buen orden del discurso. Podemos pensar que el sueño de un personaje es la condición que permite el despliegue de los juegos de apariciones, desapariciones, transformaciones más o menos grotescas. *Le cauchemar* respondería a esa estrategia narrativa. Sin embargo, Méliès no necesita que el personaje de *Une nuit terrible* esté soñando para hacer aparecer una cucaracha de increíble, o incoherente, tamaño. Dicho de otro modo, no es lo verosímil el fundamento o el criterio que sigue Georges Méliès a la hora de dirigir la puesta en escena.

Cuando Émile Cohl comienza en 1908 a realizar sus primeras películas como *Fantasmagorie* o *Un drame chez les fantoches*, no recurre al sueño como punto de partida para el despliegue de toda suerte de vertiginosas transformaciones, tal y como su sencillo dibujo de líneas le permite. Sí que lo hace aparentemente en el trabajo aquí analizado, *Le cauchemar du fantoche*. Decimos aparentemente porque hay que señalar que los procesos de transformaciones grotescas comienzan fuera del sueño del fantoche. Lo que vemos al comienzo es que éste duerme completamente inmóvil, completamente ajeno a la inquietante transformación del reloj de pared en un sujeto malévolos que no le va dejar dormir. Es decir, aquí estamos ante algo que tiene un carácter más siniestro pues son los objetos cotidianos, familiares, los que se hacen molestos o incluso amenazantes y peligrosos sin la excusa narrativa de estar dentro de una pesadilla, aunque, desde luego, el conjunto del corto se ve como una interminable pesadilla.

Segundo de Chomón en *Une excursion incohérente* explicita en el propio título sus querencias estéticas. Un año después de que el incoherente Émile Cohl hubiera irrumpido en el cine, Chomón pone al servicio de este trabajo toda su sabiduría y experiencia, que en esos momentos es bastante grande, incorporando toda clase de trucos. Hay que destacar que aunque sí hay un sujeto que sueña y que sufre una angustiada pesadilla, antes y después de ella, se producen sucesos incoherentes. Incoherente es que al cortar un apetecible embutido salgan cucarachas, o que al romper un huevo duro salga una rata, por ejemplo. Incoherente es que haya un dragón en el tejado de una burguesa casa de campo.

André Deed había sido acróbata y cantante y también había colaborado con Méliès hacia 1901. En el momento en el que dirige e interpreta *Les Incohérences de Boireau* (1913), Deed era un cineasta de éxito –rápidamente olvidado a partir de la Primera Guerra Mundial- gracias a la aceptación popular de un personaje tan destructivo como Boireau. Como en el resto de cortos aquí analizados, en este también hay una cama que es más bien una cuna que flota en el aire. Nada más despertarse prende fuego a una mecha para provocar una explosión a los pies de su cuna, lo que podemos entender como el gesto inverso al de apagar una vela para dormir. En el fondo hay también violencia en el despertar como sucede en una pesadilla.

Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

4. Referencias bibliográficas

CRAFTON, Donald (1990). *Émile Cohl and the origins of the animated film*. Princeton: Princeton University Press.

GONZÁLEZ REQUENA, Jesús (2006). *Clásico, manierista, postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood*. Valladolid: Ediciones Castilla.

LOPE, Víctor (2012). Leyendo al incoherente Jules Lévy. En: Teatro Revista de Estudios Culturales, Nº 24 [Los lenguajes de las Vanguardias (Cultura, política y estética 1900 - 1950)], pp. 69-89. <http://www.revistateatro.com/nuacutemeros-anteriores.html>

INCOHERENCE AND NIGHTMARE IN PRIMITIVE CINEMA

Víctor Lope salvador

Facultad de Ciencias de la Información
Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II
Universidad Complutense de Madrid
vlope@ucm.es

Abstract

This paper addresses the analysis of five short films made in France between 1896 and 1913. If anything characterizes these five works of filmmakers such as Georges Méliès, Émile Cohl, Segundo de Chomón and André Deed is the spectacularization of incoherent situations. The presence of incoherencies is justified in some cases through the representation of nightmares. There are also cases in which the wild card of nightmare is omitted.

Keywords: incoherence, nightmare, Georges Méliès, Émile Cohl, Segundo de Chomón, André Deed