

Entr'acte de René Clair: algunos préstamos incoherentes en la escritura dadá

VÍCTOR LOPE SALVADOR

Universidad de Zaragoza

René Clair's *Entr'acte*: some incoherent borrowings in the dadaist writing

Abstract

The film *Entr'acte* (1924) by René Clair is considered a dadaist film by the relevant institutions dedicated to contemporary art. However, a part of the motives and actions that this avant-garde film contains, that has its more or less direct origins in some previous works, is usually overlooked. Some of these previous works are from almost four decades before, and others belong to the primitive cinema of the previous decade. In the first case, it is about some of the works of The Incoherents, a group of artists who developed their singular activities between 1882 and 1893. In the second case, the historical basis is located in one of the shortfilms by the comedian André Deed, titled *Les Incohérences de Boireau* (1913). The analysis of these linkages constitutes a new contribution to the studies on the history of cinema and to the relationship between cinema and the avant-garde aesthetics.

Key words: *Entr'acte*. Dadaism. Incoherents. René Clair. Avant-garde.

Resumen

La película *Entr'acte* (1924) de René Clair es considerada como dadaísta por parte de las instituciones relevantes dedicadas al arte contemporáneo. Sin embargo, se suele ignorar que una parte de los motivos y acciones que contiene esta película vanguardista tienen su origen más o menos directo en varias obras anteriores, algunas de casi cuatro décadas antes y otras pertenecientes al cine primitivo de la década anterior. En el primer caso, se trata de algunos trabajos de los Incoherentes, un grupo de artistas que desarrollaron sus singulares actividades entre 1882 y 1893. En el segundo caso, los antecedentes se localizan en uno de los cortometrajes del cómico André Deed, el titulado *Les Incohérences de Boireau* (1913). El análisis de estas vinculaciones constituye una nueva aportación a los estudios sobre la historia del cine y sobre la relación de éste con las vanguardias artísticas.

Palabras clave: *Entr'acte*. Dadaísmo. Incoherentes. René Clair. Vanguardia.

ISSN. 1137-4802. pp. 153-168

Creatividad cinematográfica en los años 20

Hacia mediados de la década de los años 20 se produjeron en distintos países películas verdaderamente extraordinarias. El cine sin sonido sincrónico había alcanzado una capacidad expresiva sin precedentes y servía tanto para contar historias de gran riqueza emocional como para realizar experimentos de vanguardia. Recordemos muy pocos pero significativos

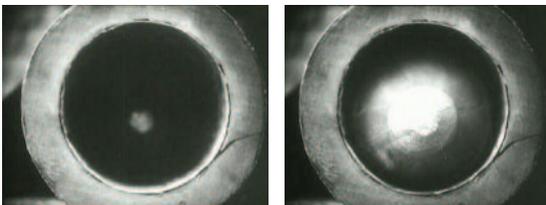
ejemplos: *El ́ltimo* (1924) de Murnau, *Avaricia* (1924) de Stroheim, *El acorazado Potemkin* (1925) de Eisenstein, *La quimera del oro* (1925) de Chaplin, *La madre* (1926) de Pudovkin. Tambi3n es de 1924 la pel3cula de Ren3 Clair, *Entr'acte*. Distintos procedimientos para mover la c3mara, 3pticas variadas para una planificaci3n capaz de ofrecer toda clase de visiones, trucos de laboratorio, cambios de velocidad en la filmaci3n, etc., hab3an hecho del cine una tecnolog3a capaz de ofrecer sensaciones y experiencias que ning3n otro espect3culo pod3a emular. Los artistas de las distintas vanguardias hab3an reconocido ya que ese era un medio id3neo para trabajar en sus ideas y en sus proyectos m3s deconstructivos.

La propuesta m3s radical de mediados de los a3os 20 es, seguramente, *Entr'acte*, una pel3cula inicialmente concebida para ser integrada en un ballet concebido por Picabia y titulado *Rel4che* (descanso o aplazamiento). El filme deb3a proyectarse en dos partes: una parte, la de la preparaci3n del ca3n3n en el tejado, al comienzo y el resto de las secuencias en el entreacto del espect3culo. Tal escritura f3lmica invita a un amplio abanico de encuentros anal3ticos, si bien este trabajo se centra solamente en la presencia de los motivos provenientes de algunas obras Incoherentes, desde un dibujo y un breve texto a una pel3cula de Andr3 Deed.

Contra el espectador. Armas de fuego

En el minuto 1:48 vemos la boca de un ca3n3n como un t3nel vac3o y oscuro con algo de luz al final. En el minuto 1:49, por la boca del ca3n3n, asoma un proyectil que semeja un gran lapicero. As3, un proyectil lapicero se dirige al espectador. El ca3n3n est3 armado con un instrumento de escritura de tama3o desmesurado. Cabe pensar que lo que se puede ver a continuaci3n podr3a ser alguno de los efectos que el lanzamiento de ese instrumento pudiera generar, presumiblemente un ejercicio de escritura fuera de control.

Una vez lanzado el gran lapicero, es esperable que sea el azar el principio que (des)gobierne su escritura o incluso su destrucci3n.



Recordemos. En el final de *Asalto y robo de un tren* (1903) tambi3n se apunta y se dispara un revolver contra el espectador, simulando

una agresión armada desde la pantalla. Ese gesto, que no tiene conexión alguna con los hechos de la narración, permite evidenciar que se apela a un lugar completamente ajeno al de las condiciones espacio temporales construidas en esa diégesis.



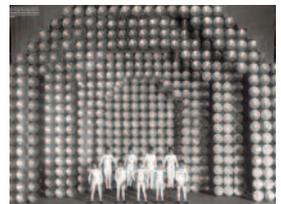
Porter se permitía terminar su cortometraje con este plano de un pistolero apuntando y disparando directamente contra el espectador. La narración de los bandoleros, que finalmente son atrapados, ha terminado, está clausurada. Esta imagen, sin embargo, plantea otra relación bien diferente con el espectador al apelar de forma tan impactante al contracampo heterogéneo. No se trata ya de la representación de una narración sino de explorar otra experiencia entre el dispositivo cinematográfico, entre la imagen en movimiento, y el espectador como sujeto de emociones y temores primarios.

En este caso, veintiún años después, René Clair empieza su película dadaísta con Erik Satie y Francis Picabia dando alegres saltos mientras preparan un gran cañón y lo cargan con un proyectil tan peculiar como un enorme lapicero. Así, un instrumento para la escritura es utilizado en su capacidad ofensiva, como arma puntiaguda que se puede lanzar contra el espectador.

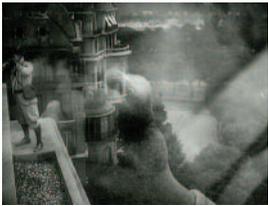
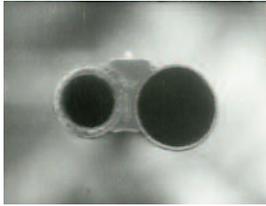


¿Es viable, tras esa experiencia agresiva, una construcción narrativa transparente, es decir una representación en la que se ceda el protagonismo al contenido narrativo sin que la escritura esté recordando constantemente al espectador que ese espectáculo es un artificio, un ejercicio de elaboración fílmica donde desplegar el abanico de las opciones técnicas del momento?

De hecho, el decorado ideado por Picabia para el ballet tenía un ingrediente con ciertas equivalencias lumínicas agresivas pues había dispuesto innumerables reflectores de coche apuntando directamente contra los espectadores.



En *Entr'acte* hay más armas que apuntan al espectador. En el minuto 7:25, lo hace una escopeta de dos cañones.



Ese plano, que enfoca únicamente la punta del arma, encadena con otro donde el foco está en el rostro que apunta con ella, de modo que desenfoca la boca de los cañones. En el minuto 7:32 hay otro encadenado que da paso a un plano en el que vemos que el hombre de la escopeta está en el borde de un tejado.



De nuevo, en el minuto 8:42, un arma apunta al espectador y, además, dispara, pues se ve humo en el cañón.

Fijémonos en la imagen. Hay dos cañones pero en una disposición distinta a la que se veía en los planos en los que anteriormente se mostraba el arma apuntando a cámara, pues el cañón más grande está ahora en el lado izquierdo. Es decir, que mientras que el cazador es la misma persona, el arma ha cambiado sin que medie explicación ninguna.



En el plano siguiente, en el minuto 8:43, vemos que un huevo que estaba bailando en el flujo de un surtidor de agua es destruido y que de él sale humo o polvo y un ave volando.

La primera vez que el espectador ha podido ver el huevo bailando sobre el chorro de agua es en el minuto 7:16 y se ve de este modo:



Anotemos que no hay una construcción razonable de un espacio en el que, no obstante, suceden estas cosas, pues el huevo bailando sobre el agua pertenecería a una barraca de feria donde la gente probaría su puntería mientras que quien dispara está en un tejado en medio de la ciudad y no se ha mostrado que haya una línea visual directa entre el tejado y la barraca de feria.

Solamente se ha mostrado un plano en el que se puede ver simultáneamente la escopeta y el huevo. Es en el minuto 8:40. Se trata de una esco-

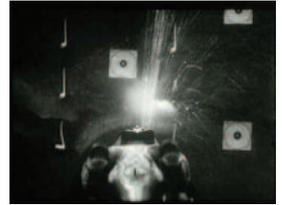
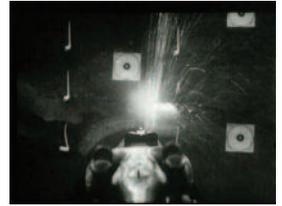
peta de dos cañones a juzgar por los dos percutores que hay en primer término a ambos lados del punto de mira.

Pero esta visión no se puede corresponder, en buena lógica, con lo que se supone que vería ese extraño cazador en el tejado, pues en el plano del minuto 7:23 vemos que delante de él no hay nada. Sin embargo, en el plano en el que se ven juntos el arma y el huevo hay una gran proximidad física entre ambos motivos. Es decir, la vinculación entre el cazador del tejado y el huevo que baila sobre el agua resulta incoherente en lo relativo al espacio.

Y recordemos, además, que, finalmente, se dispara una escopeta que tiene los cañones dispuestos de forma distinta. Es, por tanto, un arma que no ha sido mostrada con anterioridad.

Al poco de que el extravagante cazador haya disparado contra un huevo del que sale una paloma y después de que ésta haya ido a parar al sombrero oscuro del cazador, otro personaje desde un tejado próximo apunta y dispara. En el minuto 9:15 se produce un retroceso de la escopeta pero no hay fuego ni humo en la boca del arma.

Anotemos que, en estos dos planos, el arma del personaje que dispara tiene dos cañones y el fusil del hombre que lleva una paloma en la cabeza sólo tiene uno. No es una cuestión menor el hecho de que hay algunos motivos que no resultan estables en los contextos representados en cada plano: el cambio de escopetas, una con el cañón grande a un lado y otra al otro, el disparo que genera humo y el que no genera humo, o la escopeta que está a muy corta distancia del huevo sobre el chorro de agua o el lugar no identificado en el que se pueda encontrar esa barraca de feria del tiro al blanco y que no parece que pueda hallarse en los tejados de la ciudad. Esto supone que no hay una sintaxis fílmica al servicio de la construcción coherente del espacio. Tampoco contribuye a establecer la posible pertinencia de los elemen-



tos que aparecen en escena, pertinencia que, por eso mismo, se torna dudosa. Hay desajustes deliberados que torpedean la inteligibilidad de las relaciones espaciales entre cada plano y entre cada suceso. Es por esa razón por la que la viabilidad de una posible narración queda muy comprometida, pues las conexiones espaciotemporales y causales son débiles y los niveles de incertidumbre son altos.

El agua a chorro, el tejado y la caza

En los tejados, no sólo se prepara un cañón sino que también hay otras actividades que metaforizan la guerra. Marcel Duchamp y Man Ray juegan al ajedrez en una esquina con buenas vistas. A ambos artistas se les ve juntos ante el tablero en un plano del minuto 4:28.



Enseguida, en el minuto 4:35, Duchamp y Man Ray discuten.

La discusión entre ambos cesa cuando en el minuto 4:37 ven que en el centro del tablero emerge la visión de una gran plaza parisina con tráfico, seguramente se trata de la plaza de la Concordia.



En el minuto 4:44, semejante visión produce extrañeza en Duchamp que echa su cabeza hacia atrás.

Y entonces, en el minuto 4:45, vemos que sobre los tejados irrumpe un chorro de agua que asciende, por el lado de la izquierda, el lado en el que está Duchamp, en diagonal hacia la parte central superior del encuadre.



En el minuto 4:47, la pantalla se llena de una masa grisácea que puede ser agua lanzada al aire. Viene una sucesión acelerada de planos en uno de los cuales vemos cómo los ajedrecistas se desvanecen



cual fantasmas mientras que el chorro de agua cae con fuerza justo en la esquina en la que se encuentra el tablero de juego.



En el minuto 4:51 emerge en sobreimpresión un barco de papel como flotando en un agitado mar de tejados. Esa agitación es generada por los movimientos de una cámara que hubiera perdido toda estabilidad en medio de alguna tempestad.

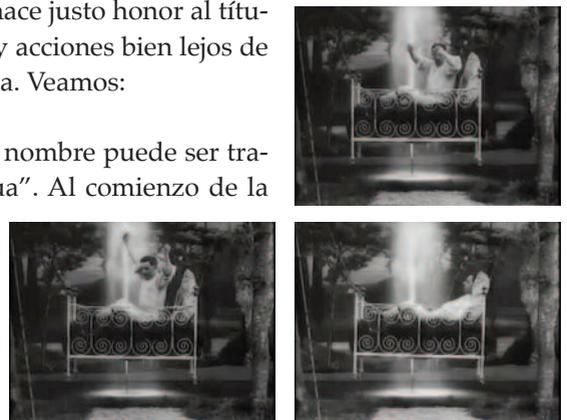
En el minuto 4:55 volvemos a ver, por última vez, el tablero bajo el inclemente chorro de agua.

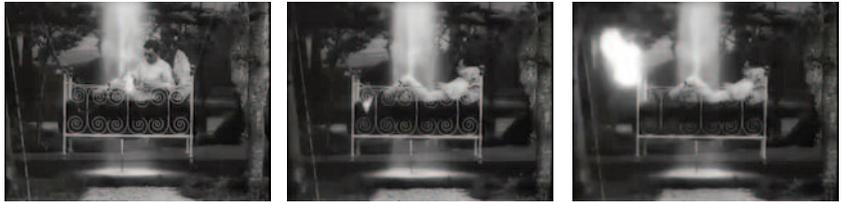


Las incoherencias de Boireau: Surtidor de agua y extravagante cacería

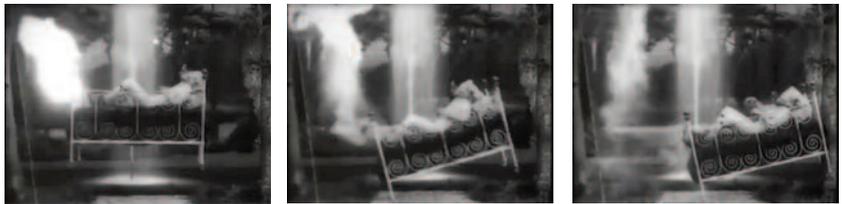
Bien, pues estos motivos tan llamativos como son el agua a chorro, el tejado y lo que ya hemos visto antes sobre las armas y la caza están presentes en la primera parte de *Les Incohérences de Boireau* (*Las Incoherencias de Boireau*) filme dirigido por Henri Gambarten 1913 con la interpretación de André Deed. En ese breve corto, que no excede los 2 minutos con 40 segundos, la combinatoria de esos motivos hace justo honor al título, al ensayar una yuxtaposición de elementos y acciones bien lejos de las normas del sentido común y de la coherencia. Veamos:

Boireau es el nombre del protagonista y ese nombre puede ser traducido como “beber-agua” o “el que bebe agua”. Al comienzo de la película se encuentra tumbado en una cama de dimensiones tan reducidas que más parece una cuna, la cual, por cierto, está suspendida en el aire. Tras la cuna hay un potente surtidor de agua.





Boireau se despierta, enciende una cerilla, con ella prende una mecha y 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 quedando ésta inclinada. De un acrobático salto, Boireau sale y se pone en pie. Coge del suelo una escopeta.



Se tumba y apunta hacia arriba, sin que el espectador pueda saber qué es lo que tan singular personaje está viendo, ni hacia qué está apuntando con el arma. El caso es que, tras disparar, algo cae desde arriba.

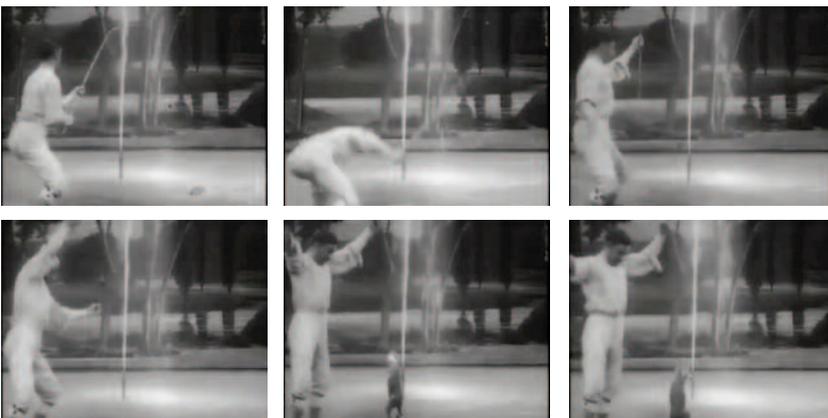


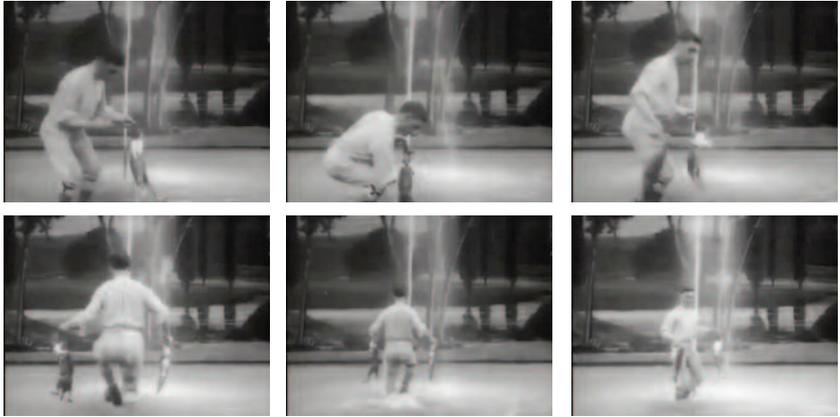


Recoge del suelo lo que ha caído. Tiene todo el aspecto de ser un gran pez. Luego coge una caña de pescar que está en la parte izquierda del encuadre. Con el pez bajo el brazo izquierdo y la caña en la mano derecha, se acerca hacia el agua.

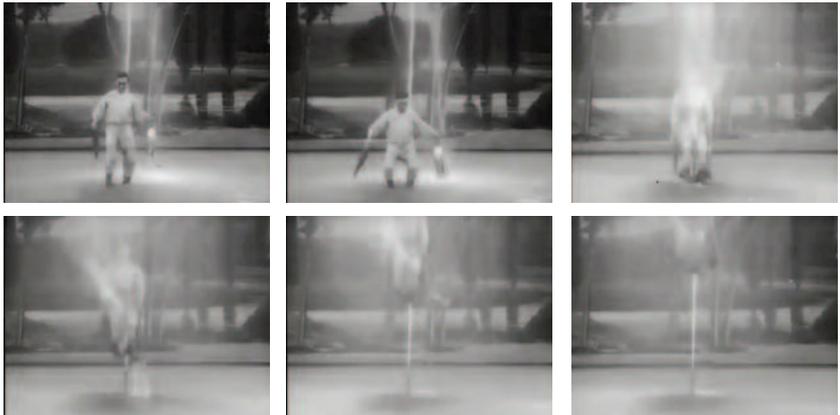


La caña se curva y en el agua se advierte que algo se mueve. Resulta que eso que ha pescado es un conejo.





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. Se dirige con decisión hacia el surtidor.



Como sentándose sobre el chorro de agua, acaba empleándolo a modo de elevador y, así, 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.

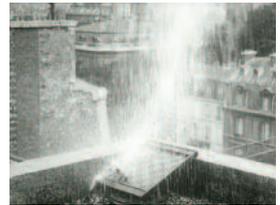
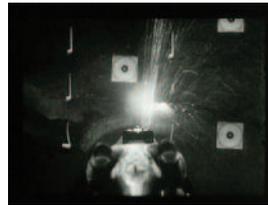
La acción continúa en un nuevo escenario que resulta ser un tejado. Debe entenderse que, tras haber ascendido por el impulso del surtidor de agua, Boireau ha venido a caer en una chimenea. Parece atascado en ella. No consigue salir y se escurre dentro con los pies hacia arriba.



Además de esos notorios motivos como son el chorro de agua, la escopeta, el tejado y la caza extravagante, ambas películas comparten el gusto por las combinaciones sintácticas que huyen de la lógica. En el caso de *Les Incohérences de Boireau* esa combinatoria se halla más constreñida por las propias limitaciones de los escenarios construidos en estudio mientras que en el caso de *Entr'acte* las cosas suceden también en exteriores reales lo que supone un mayor despliegue de recursos técnicos y económicos. En el caso del corto de André Deed prevalece un rasgo de la enunciación que es el deseo de hacer reír por medio de la presentación de incoherencias efectistas pero de producción barata. También la planificación es todavía deudora de la tradición teatral bien prolongada por Méliès en el cine.



Por el contrario, la planificación de *Entr'acte* se asienta en una muy variada colección de puntos de vista, con planos que van desde los generales a los planos detalle, con movimientos de cámara, con cambios de velocidad, con trucajes de laboratorio, etc.



Entre 1913 y 1924 habían transcurrido 11 años, la tecnología del cine había alcanzado altos niveles de sofisticación y, sobre todo, había tenido lugar la Primera Guerra Mundial.

La caída

En el minuto 9:16, el extraño cazador que está en el borde de un tejado con una paloma en su sombrero cae hacia atrás. Podemos suponer que la caída del hombre es un efecto directo de ese disparo, pero también cabe la posibilidad de que esa caída se deba únicamente a una pérdida de equilibrio pues tampoco se advierte herida alguna sobre su cuerpo.



Comitiva fúnebre de inspiración Incoherente

Cabe admitir que la peculiar comitiva fúnebre que se organiza a continuación, a partir del minuto 9:31, es la lógica consecuencia del fallecimiento de ese sujeto que ha caído desde lo alto de un tejado.

Tan peculiar resulta la carroza fúnebre que en ella se han colocado unos grandes panes con forma circular como si fueran coronas de flores, mientras que las coronas de flores son llevadas por los hombres que se han puesto inmediatamente detrás del coche.



Además, uno de esos hombres con sombrero de copa va cogiendo pellizcos del pan corona –en francés a ese tipo de pan se le conoce como *pain couronne*– para comer.

Pronto, en el minuto 10:33, la comitiva comienza a moverse a cámara lenta. La gente da grandes zancadas, como realizando un gran esfuerzo que no se transforma en velocidad sino en una extraña lentitud.



38 años antes de que se viera esta puesta en escena, un dibujo de Charles Leroy, reproducido en la página 53 del *Catálogo de las Artes Incoherentes* de 1886 y titulado *Los muertos van deprisa*, constituye un preciso antecedente dibujado de la misma.

Les morts vont vite (Los muertos van deprisa) de Charles Leroy, en el *Catálogo de las Artes Incoherentes* de 1886.



La conexión de esta larga escena, que constituye prácticamente la segunda parte de *Entr'acte*, con las propuestas Incoherentes no termina en ese dibujo, pues también debe tenerse en cuenta un pequeño pero significativo detalle al final de un artículo que publicó Émile Goudeau en 1887 titulado *L'incohérent*. En ese breve escrito de dos párrafos y con dos notas finales, aparecido en la muy conocida *La Revue illustrée*, Goudeau puntualizaba en la primera de esas notas lo siguiente: *NB. Ningún incoherente no estando muerto, pues no está claro cómo se comportará en un coche fúnebre.*

Es más que seguro que Émile Goudeau había visto el dibujo de Leroy unos meses antes de escribir su artículo. Lo que late en ambas propuestas es que una ceremonia mortuoria como es la de llevar al difunto hacia su último lugar de descanso puede concebirse como espectáculo y como enigma.

Saliendo del ataúd

Y resulta que, en el minuto 18:56, aquel cazador extravagante, que viéramos caer desde la cornisa de un alto edificio, sale alegre desde dentro de un austero ataúd de tablas. Ahora va vestido como un aristócrata profusamente condecorado, lleva una varita mágica y hace desaparecer cosas y personas.



Por tanto estamos ante fenómenos que tienen cierta reversibilidad, como de forma muy explícita muestra el final del filme. Cuando el prestidigitador ha hecho desaparecer al ataúd y a los curiosos que se han acercado a ver el prodigio, él mismo se hace desaparecer.



El cinematógrafo había venido a ofrecer unas muy adecuadas herramientas capaces de representar visualmente cualquier cosa por extravagante, sorprendente o incoherente que pareciera. Por eso, aquella nota de Goudeau al final de su artículo sobre lo que era un Incoherente estaba alentando un juego visual. Es como si aquella duda que había sembrado en 1897 acerca de cómo se comportaría un artista incoherente muerto recibiera en *Entr'acte* una respuesta, plagada, por supuesto, de Incoherencias que ahora ya formaban parte de las estrategias dadaístas.

Proyctil humano y autorreferencialidad

Y entonces, en el minuto 19:28, a cámara lenta, vemos cómo se va rasgando una pantalla en la que está escrita la palabra "FIN".

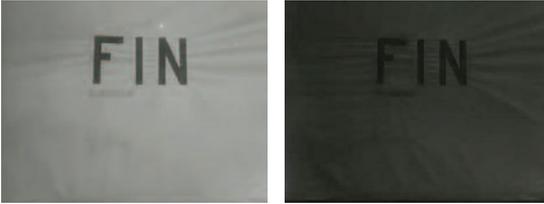
Desde el otro lado un hombre atraviesa esa pantalla dejando un notable agujero por el que se ve un horizonte de tejados.



Ese hombre que ha atravesado la pantalla queda, en el minuto 19:44, tirado boca abajo en el suelo sobre una especie de esterilla áspera, a los pies de otro personaje del que nada sabemos. Ese ignoto sujeto le propina una patada en la cabeza al hombre que atraviesa pantallas, de quien, por cierto, tampoco sabemos nada. La patada tiene tal brío que es capaz de lanzar al hombre que atraviesa pantallas, de nuevo, contra la frágil lámina para retroceder tanto en el espacio como en el tiempo pues, al final, la



superficie que había sido rasgada queda como si esa irrupción violenta de un cuerpo humano no hubiera sucedido. Y ese cuerpo, tal vez, sea ya un cadáver que es tratado como un balón de fútbol sobre los tejados.



Así, en el minuto 19:48 vemos la lisura de la pantalla blanca justo antes de que haya un fundido a negro y el film termine.

Termina el filme con la exhibición de la reversibilidad de los acontecimientos. Hay un suceso que ocurre y que, a la vez, no ocurre ya que tal acontecimiento puede ir hacia su propio comienzo temporal. Tiene lugar así una desaparición del sentido en tanto proceso de cambio entre una situación inicial y otra situación final diferente. Es la radical negación del sentido en relación con la progresión temporal, eso que sería el primer peldaño en la escala de la determinación del sentido de una representación cinematográfica narrativa. Por eso, la palabra *Fin*, rasgada y vuelta a restaurar, es la misma negación del final, la negación de la clausura de algún relato, la negación del cierre del mismo ejercicio de escritura, la negación del final de la arbitraria deriva significante. Nada puede terminar salvo el tiempo de la proyección.

Consideraciones finales

Esta breve exploración invita a pensar que conviene ampliar el campo de estudio de las escrituras de las vanguardias a ciertos textos artísticos de finales del XIX todavía insuficientemente conocidos. Por otro lado, señala una interesante cuestión, la de que ciertos procedimientos de escritura, ciertos juegos deconstructivos, que ya formaban parte del entretenimiento de buena parte de la población urbana a finales del siglo XIX y principios del XX, fueron reutilizados en el nuevo marco de las vanguardias dadaísta y surrealista de entreguerras. A primera vista, en ese trayecto, algo cambió en esas escrituras deconstructivas pues, tras la I Gran Guerra, la inicial y declarada intención de hacer reír se iba desvaneciendo.

Bibliografía

GOUDEAU, Émile (1888). *Dix ans de bohême*. Paris: La Librairie Illustrée. Reimpresión a partir de copia digital de la Bibliothèque Nationale de France.

GOUDEAU, Émile (2000). *Dix ans de bohême. Suivi de Les Hirsutes de Léo Trézenik*. Ceyzérieu, Éditions Champ Vallon.

INCOHERENTES (1886). *Catalogue illustré de l'Exposition des Arts Incohérents au profit des oeuvres de protection de l'enfance l'Eden Téâtre, rue Boudreau du 17 Octobre au 19 Décembre 1886, avec les portraits frappants de tous les exposants*. Paris: Georges Chamerot. Recuperado de: <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k377811d.r=Arts%20Incoh%C3%A9rents>

Entr'acte (1924), *Entreacto*, René Clair. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=PcjtV-dm40>

Les Incohérences de Boireau (1913), *Las incoherencias de Boireau*, Henri Gambart. Recuperado de: <http://www.dailymotion.com/video/x2p7vk9>

The Great Train Robbery (1903), *Asalto y robo de un tren*, Edwin S. Porter. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=X59wQsT4mYg>