

El espacio diegético en *The Miller and the Sweep* (George Albert Smith, 1898)

*Francisco Javier Gómez Tarín**

Los primeros pasos en el cinematógrafo de gran parte de los linternistas y profesionales de la fotografía británicos, posteriormente sepultados por la potencia económica de las producciones francesas y americanas, arrojan una intensa luz sobre el nivel experimental de un importante sector del mal llamado *cine primitivo*. Su marcado carácter artesanal será incapaz de dar el salto a los procedimientos industriales, por lo que se irá apagando a partir de 1906 ¹ como resultado de su contextualización socio-económica. En tal entorno, *George Albert Smith* sería uno de los realizadores más representativos, un pionero.

The Miller and the Sweep (1898) ² - *El Molinero y el Deshollinador* - forma parte del muy numeroso grupo de películas en que no se había desarrollado todavía la representación en múltiples planos (muchas de las cuales están hoy lamentablemente perdidas); esta característica condicionaba sin remisión sus expectativas representacionales: "El film no podía ser, al principio, considerado de otra forma que como *punctum temporis*, un *punctum temporis* hinchado, cierto, pero cuyo carácter estrictamente segmental (su calidad de "*segmentum*" *temporis*) no podía verdaderamente ir más allá de la escena antes que la pluripuntualidad, a título de yuxtaposición de segmentos, deviniera en norma... Esta concepción del plano-cuadro como entidad autónoma y autárquica se combinaba con una estética particular que ordenaba el "espectáculo" y le daba un sentido, una dirección. Si se puede decir que la estética dominante del cine por venir iba a ser una estética de la *narración*, hay que convenir que

¹ NOËL BURCH, *El tragaluz del infinito*, Madrid, Cátedra, 1995.

la que era norma en el trabajo de los cineastas de los orígenes era más bien una estética de la *atracción*”³.

Aceptando estas afirmaciones de *André Gaudreault* - autor que ha venido llevando a cabo un excelente trabajo en torno a lo que llamaremos a partir de ahora *Modo de Representación Primitivo (M.R.P.)* y no *cine primitivo* -, detengámonos con cierta intensidad en *The Miller and the Sweep*. Nos encontramos ante una sola toma, de 32 segundos de duración, con un argumento elemental: El molinero, que viene desde el molino con su blanco saco de harina, se cruza con el deshollinador, que a su vez lleva a la espalda un saco negro, de hollín; tropiezan y se inicia una pelea entre ellos: se golpean con los sacos, impregnándose del color contrario al transportado inicialmente; en un momento dado, cuando la pelea está en el máximo de su fragor, salen huyendo y un grupo de personajes, no presentados anteriormente, cruzan la pantalla persiguiéndoles.

El origen de esta trama banal nos remite al music-hall, al chiste visual, a los cancioneros populares. Pero nos interesa aquí estudiar los aspectos que, dentro de ese exclusivo plano-toma, suponen un avance para su época e incluso una premonición de lo que luego será el *Modo de Representación Institucional (M.R.I.)*:

1. El encuadre nos presenta un Plano General (PG) del molino, al fondo, ligerísimamente descentrado hacia el lado derecho y visualizado desde su base hasta un punto por encima del engarce de sus aspas, que giran de izquierda a derecha. Delante del molino tenemos un espacio de terreno libre que podemos considerar como escenario para la acción representada (no debemos olvidar la herencia teatral del cine en general y del de los primeros tiempos en particular). El molinero avanza en diagonal hacia la cámara, lateralmente, en

² En algunos documentos gráficos la fecha de realización aparece como 1897.

³ GAUDREULT, ANDRE, *Du littéraire au filmique. Systeme du recit*, Paris, Meridiens Klincksieck, 1988. (pág. 23)

un eje que centra el mínimo desvío del encuadre con respecto al molino. La acción comienza *in media res* (entendiendo que se nos muestra al personaje ya en movimiento y en el exterior del molino).

2. El deshollinador penetra por la izquierda del encuadre, avanza hasta cruzarse con el molinero, que ha comenzado a desplazarse hacia la izquierda dando un giro a su trayectoria (ahí se superpone el molinero sobre el deshollinador, propiciando un escorzo). Tropiciezan.
 3. Pelea. La inicia el molinero, que con su golpe está a punto de sacar de cuadro por la derecha al deshollinador. Se van enmarcando en los golpes sucesivos, aunque han desplazado ligeramente sus posiciones: se intentan mantener en el centro del encuadre, en una proporción de un tercio, pero sus movimientos, las caídas, los golpes, les descentran repetidamente y llegan a situarlos en una relación de un cuarto con respecto al plano general (cuando combaten a ras del suelo).
 4. Uno de ellos cae (el deshollinador (?)) en la pelea y casi llega a salir de cuadro por el borde inferior, lo mismo que sucede en el margen izquierdo; esta parte de la pelea se sitúa en el ángulo inferior izquierdo del encuadre (el descentramiento es absoluto).
 5. El deshollinador huye corriendo por la izquierda del encuadre (previamente hay un pequeño salto en la imagen, probablemente debido a un fallo mecánico).
 6. El molinero se gira un instante y sale corriendo también por la izquierda del encuadre.
 7. El espacio se mantiene vacío un momento.
-

8. Entra por la derecha del encuadre un hombre, cruzando la pantalla; se detiene brevemente, hace un signo para que otros le sigan y renueva su recorrido hasta salir por la izquierda.
9. Resto del grupo de personajes que cruzan también de derecha a izquierda del encuadre, en grupos y espaciados alternativamente: otro hombre, tres niños, una doncella, otra doncella, una niña, un niño, otra doncella, un niño y otros tres niños.

Independientemente de la justificación socio-cultural que tuviera esta persecución, e incluso la suposición evidente de que el narrador en la sala iría explicando los avatares, tal como indica Burch: “Alguien ha sugerido que este esbozo de una persecución, e incluso el género cinematográfico mismo, se inspira en el vodevil de tradición europea, en el que, efectivamente, había la costumbre de organizar una persecución de varios personajes que atraviesan el escenario y que se supone que prosigue entre bastidores. Ciertamente, ello respondía a la tendencia naturalista que impregnaba poco a poco el teatro europeo de finales de siglo. Pero en el cine adquiere un sentido más explícito y más amplio. Verlo como la consecuencia mecánica de una “teatralidad” aún no superada podría hacernos creer que el extraordinario desarrollo de la película de persecución en los años siguientes constituye una “obstrucción inexplicable”. Por el contrario, se trata del segundo gran gesto dirigido a la concatenación lineal de los “cuadros” propia del M.R.I.”⁴.

Además, el mismo autor analiza la incorporación de un *fuera de campo*: “En *Miller and Sweep*, la entrada y la posterior salida de campo de esta pequeña multitud “surgida de ninguna parte” indican ya, de un modo que no podría ser el de una

⁴ NOËL BURCH, *El tragaluz del infinito*, Madrid, Cátedra, 1995. (pág. 157)

representación teatral, *en la que público y actores ocupan el mismo espacio*, la existencia de un terreno *latente*, contiguo al espacio profílmico del encuadre único primitivo. Designan un *en otra parte* susceptible de ser ligado a este espacio mediante una relación de sucesión espacio-temporal, pero según un principio de concatenación que constituirá el primer paso hacia *la ubicuidad psicológicamente racional* de la Institución, que en 1898 todavía no puede ser concebida”⁵.

La dicotomía *mostración - narración*, que parece haber intentado separar el cine de los primeros tiempos de las posteriores articulaciones narrativas, por muy elementales que fueran, no puede aplicarse a *The Miller and the Sweep*, que, para nosotros, tiene un estatuto explícitamente narrativo. Si tomamos como referencia las características que definen el M.R.P. (*frontalidad, exterioridad, platitud visual - objetivo fijo, iluminación, telón de fondo pintado -, autarquía - de los cuadros, independientes entre sí, y de los contenidos -, distancia, imagen centrífuga, falta de cierre*), y eliminamos de entre ellas los componentes que afectan al cine de la pluripuntualidad, nos encontramos con una serie de elementos que nos permiten reflexionar sobre el espacio diegético y su utilización:

- Incorporación del *principio de montaje*, esbozo de diseño en la puesta en escena: 1) El ligerísimo descentramiento del molino, hacia la derecha del encuadre, permite que el avance en diagonal del molinero genere una línea *hacia* la cámara, que actúa en profundidad y que habilita un dispositivo similar al eje de los 180°, hasta que se produce su cambio de trayectoria. 2) El giro de las aspas, de izquierda a derecha, prefigura la entrada por la izquierda del deshollinador y el posterior encuentro con el molinero. 3) El grupo final cruza

⁵ *Ibíd.*, (págs. 157-158)

linealmente la pantalla en el sentido en que los dos personajes la han abandonado, manteniendo la dirección y creando un ritmo de la acción a través de su composición individuos - grupos - pausas.

- Instrumentación de la narración: La acción comienza *in media res*, uno de los cánones más sensibles del posterior M.R.I.; la afirmación habitual de que “la película clásica comienza *in media res*. Esto ayuda a distinguirla del filme primitivo”⁶, no podría aplicarse en este caso, sobre todo si con ello se intenta desvincular el mecanismo narrativo de la existencia, explícita o no, de un discurso como fruto de un relato ficcional. Quizás el concepto de lo narrativo quede mejor asegurado por el planteamiento de *Gaudreault* cuando dice que “Todo plano es, bien un relato, bien el segmento de un relato potencial”⁷.

Sea o no un *relato minimal*, aunque no consideremos que el hecho de que el molinero ya esté en camino indique el arranque *in media res*, es precisamente la intervención final desde un fuera de campo la que asegura ese principio (no importa que el espacio externo no sea conocido por no haberse mostrado: la dimensión diegética no es finita). Tenemos unos personajes, un desarrollo e incluso una transformación, y una clausura que devuelve al orden el espacio inicial del molino y su entorno.

- Rasgos de diferenciación de la plitud visual: 1) El avance en diagonal del molinero, al comienzo de la acción, genera una profundidad que va más allá del mecanismo tecnológico impuesto por la película ortocromática. 2) La sucesiva superposición de los personajes, en el tropiezo, durante la pelea y en el caso del grupo final, están lejos de “la colocación de los actores, siempre

⁶ BORDWELL, DAVID, STAIGER, JANET Y THOMPSON, KRISTIN, *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*, Barcelona, Paidós, 1997.

⁷ GAUDREULT, ANDRE, *Du litteraire au filmique. Systeme du recit*, Paris, Meridiens Klincksieck, 1988. (pág. 47)

lejos de la cámara, desplegados casi siempre como cuadros vivientes, sin "escorzo", sin movimiento axial de ningún tipo”⁸. En este caso, los personajes están relativamente cercanos y el escorzo se produce en repetidas ocasiones.

- La imagen centrífuga, común a todo el M.R.P., se justifica por la acción, que rompe los límites del marco: Por comparación con *L'arroseur arrosé*, de *Lumière*, donde la fuga de cuadro es solucionada arrastrando literalmente al personaje hacia su centrado, en este caso las salidas de cuadro rompen el marco derecho, izquierdo e inferior, pero el espacio que revelan se hará explícito por la posterior persecución. Con todo, las proporciones de los personajes en el seno del encuadre nos hacen suponer un desequilibrio producido por la primera salida de cuadro (a su regreso quedan excesivamente restringidos), pero esto nos brinda también la posibilidad de reflexionar sobre el tamaño del encuadre, que mantiene a los personajes en tres cuartos cuando habitualmente se solía intentar el plano general de conjunto.
- Presencia diegética del *fuera de campo*: El segmento visual que nos proporciona el encuadre remite *específicamente* al espacio diegético que se encuentra fuera de él, no tanto por las salidas de los personajes durante la pelea, que podemos perfectamente atribuir a deficiencias en el control de los movimientos, como por 1) el acceso por la izquierda y desde el exterior del deshollinador; 2) la huida por la izquierda de ambos personajes, y, esencialmente, 3) el **giro** del molinero, que mira hacia un fuera de campo no explicitado y huye a continuación, y 4) el **signo** del primer perseguidor hacia el

⁸ NOËL BURCH, *El tragaluz del infinito*, Madrid, Cátedra, 1995. (pág. 173)

resto del grupo antes de que el resto de perseguidores penetre en el campo visual.

Nos interesa especialmente este último punto, puesto que el *fuera de campo* supone uno de los elementos esenciales en la construcción del *espacio habitable* con que el M.R.I. asegurará la ficción narrativa; el futuro *viaje inmóvil* sólo será posible a través de la constitución de un sujeto omnisciente que basará su mecanismo de borrado enunciativo en la fragmentación a través del montaje (asegurado por los *raccords*). Aunque en 1898 el proceso de construcción y consolidación del M.R.I. está todavía muy lejano, *The Miller and the Sweep* proclama la carencia de ese espacio, elimina el marco de la pantalla como *contenedor* y augura que toda (re)presentación obedece a una trama en el seno de un mundo posible (no limitado). Ahora bien, el desconocimiento de ese más allá del campo visual no tenemos por qué interpretarlo necesariamente como una carencia, nos permite una apertura interpretativa del relato; de hecho, una de las características esenciales del M.R.P., la falta de cierre, puede ser un factor de riqueza textual.

El *giro* del molinero, al igual que el *signo* del primer perseguidor, reclaman la continuidad del espacio diegético, interpelan a ese más allá. Una narración clásica posterior hubiera permitido la visión del contracampo, justificándolo mediante la dirección de mirada, pero ese (des)cubrimiento cerraría el carácter fantasmático de la persecución y produciría un relato lineal, con su correspondencia causa-efecto. Lo asombroso de *The Miller and the Sweep* es precisamente la constatación de una carencia y, al tiempo, la afirmación de su inutilidad: un solo plano es capaz de ofrecer, con los mínimos recursos expresivos, lo que el montaje analítico convertirá posteriormente en redundante, evidente e innecesario. Tal como afirma Burch: “*El cine primitivo dice a*

*menudo en voz alta lo que el M.R.I. se las ingenia para decir en voz baja”*⁹. La exterioridad en que el M.R.P. mantiene al espectador, impide la constitución de un sujeto omnisciente y, al mismo tiempo, los mecanismos de identificación; es decir, posibilita una lectura crítica.

En cualquier caso, ese *fuera de campo*, explicitado por las salidas, entradas y esencialmente por la persecución final, no puede ser mantenido al margen de la diégesis precisamente porque los personajes se refieren a él a través de sus miradas y gestos, como hemos mantenido previamente. La mirada o el gesto a un más allá del espacio del marco será muy habitual en el montaje analítico del M.R.I. - siempre hacia la invisibilización del aparato cinematográfico -, pero en 1898 supone una constatación de la fuerza que posee el *espacio off* como elemento discursivo que, en determinadas circunstancias, puede ser privilegiado como prioritario (lo que no acontecerá hasta mucho después, cuando el sonido se convierta en un elemento básico de la representación y su asincronía en una marca enunciativa de primer orden).

Si bien es cierto que estamos recurriendo a este material para extraer de él unas conclusiones que probablemente no formaban parte de sus objetivos iniciales¹⁰, no lo es menos que *George Albert Smith*, junto a *James A. Williamson* (*The big Swallow*, 1900) o *William Haggar* (*The life of Charles Peace*, 1905), forma parte de un grupo de realizadores (en ocasiones bautizados bajo la adscripción de *Escuela de Brighton*) preocupados esencialmente por la innovación, por la experimentación. Tal es así que en 1901 *Smith* hace ya uso de los primeros planos en *Grandma's Reading Glass*, aunque

⁹ *Ibíd.*, (pág. 219)

¹⁰ Defendemos, en cualquier caso, la prioridad interpretativa - aun respetando la dirección de sentido fijada a través de la huella autoral - mediante la constitución del artefacto artístico en espacio textual y su lectura por parte del espectador. En este sentido remitimos a TALENS, JENARO, *El ojo tachado. Lectura de "Un chien andalou" de Luis Buñuel*, Madrid, Cátedra, 1986 (págs. 21-22).

justificados por el uso de una lente de aumento ¹¹ (*magnificent views*), al igual que ocurre con *As Seen through a Telescope*, donde el proceso es inverso, a través de un telescopio. “Esta alteración de grandes planos y de planos generales en una misma escena es el principio del *corte*. Con ello Smith crea la primera edición verdadera” ¹². Sin embargo en *The Little Doctor* (1901), “Smith muestra, después de un plano general, un gran plano de una cabeza de gato bebiendo una cucharada de leche, sin ningún pretexto o artificio. Lo mismo sucede en *The Mouse in the Art School*, *At Last! That Awful Tooth*, y sobre todo en *Mary Jane’s Mishaps*. Aquí, después de haber hecho explotar el horno vertiendo en él gasolina, la imprudente doméstica sale por la chimenea y sus esparcidos miembros caen sobre el tejado. La cámara de Smith sigue a su heroína en sus desplazamientos, y él varía su punto de vista según las necesidades dramáticas de la acción.

Posteriormente Smith y Williamson se hacen técnicos. Smith inventa en 1902 el procedimiento *quinemacolor*, que se explota entre 1909 y 1914, y Williamson fabrica aparatos y equipos” ¹³.

Desde sus comienzos utilizó los exteriores profusamente (pagó tres chelines por el alquiler del molino de *The Miller and the Sweep*), hizo uso de las sobreimpresiones y llevó a cabo múltiples películas de carácter fantástico cercanas a la concepción de Méliès (*The Corsican Brothers*, en 1898 desdoblado personajes, *Photographing a Ghost*, *El mesmeriano*, *San Nicolás*, *Cenicienta*, *Fausto*, *Aladino*, *Woman Barber*).

Igualmente, se atribuye a Smith “el extraño *Masques and Grimaces* (Smith, 1901 ?) en que la yuxtaposición mediante el montaje de sucesivos maquillajes y muecas de un

¹¹ ROMÁN GUBERN, *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*, Barcelona, Paidós, 1994. (pág. 301)

¹² GEORGES SADOUL, *Historia del cine mundial*, México, Siglo XXI, 1972. (pág. 37)

¹³ *Ibíd.*, (págs. 37-38)

payaso es, de hecho, un ejercicio sobre el *raccord en movimiento*, que no entrará en el vocabulario institucional hasta unos veinte años más tarde”¹⁴.

El caso de *James A. Williamson* con *The big Swallow*, 1900, - permítasenos la licencia de añadir esta breve exposición sobre otro importante filme y realizador de la época - introduce un elemento metadiscursivo, al tiempo que hace uso del espacio profílmico del propio aparato cinematográfico: el rostro de un individuo se acerca tanto al objetivo que engulle al cámara y su equipamiento. La novedad no estriba tanto en el primerísimo plano de la boca como en la posterior aparición del cámara, diminuto, sobre lo que se supone el interior de la boca del *gran tragón*; pese a lo burdo del trucaje, la interpelación al espectador es directa (al menos hasta descubrir la imagen del cámara, que desvela ser *otro* el objetivo) y, sobre todo, hace patente un fuera de campo que pertenece al *detrás del aparato*, la negada cuarta pared del espectáculo teatral. Al retirarse, el personaje interpelará de nuevo al espectador con su mirada a cámara, desafiante. Coincidimos plenamente con Noël Burch cuando indica que “aparece aquí una especie de presentimiento de la distinción crítica que consagrará a la Institución entre 1910 y 1920, en la que la mirada al objetivo implica claramente la *desaparición* de la cámara, en tanto que vehículo de identificación espectral, en tanto que “batiscafo” invulnerable/invisible que nos transporta al universo de las *stars*, mientras que la mirada del (campo-contracampo) que *sutura* tiene que rozar la cámara, pero no verla”¹⁵.

Todo lo anterior nos afirma en la convicción de que la construcción de la narratividad cinematográfica - tanto en lo referente a códigos como a contenidos discursivos - pudo haber sido muy diferente a la formulada más tarde por el M.R.I., base del cine clásico de Hollywood y que hoy se nos presenta como hegemónica; fue

¹⁴ NOËL BURCH, *El tragaluz del infinito*, Madrid, Cátedra, 1995. (pág. 110)

¹⁵ *Ibíd.*, (pág. 225)

precisamente el carácter industrial desarrollado con posterioridad por los pioneros americanos, con su institucionalización del cine como mercancía, el que impidió el desarrollo de nuevas experimentaciones e incluso enterró algunos de los hallazgos más notables. Y si esto fue así para los códigos más evidentes del M.R.I. (*raccords*, eje de acción, planificación), lo fue mucho más en lo tocante a la utilización de la *elipsis* y el *fuera de campo*, elementos ligados esencialmente, y desde siempre, al cine pero usados para la naturalización, para el borrado enunciativo, para la construcción de un efecto-realidad alejado de la percepción física que se consiguió fuera asumido como veraz por los espectadores. En el otro lado de la balanza, como bien muestra el M.R.P. en algunas de sus películas más representativas, la desnaturalización, la evidencia de un aparato mecánico mediador entre el artefacto artístico y el espectador, el desvelamiento del efecto-realidad: a fin de cuentas, el cine (también).

Valencia, Abril de 2000

* Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universitat de València.
Miembro de la Asociación Española de Historiadores del Cine (AEHC).
Miembro de la Asociación Internacional de Jóvenes Investigadores en Comunicación (AIJIC).
Becado actualmente por la Generalitat Valenciana para la realización de su tesis doctoral *Lo ausente como discurso: Elipsis y fuera de campo en el texto cinematográfico*
Dpto. de Teoría de los Lenguajes. Universitat de València.