



Universidad de Burgos
Departamento de Ciencias Históricas y Geografía
**NUEVOS SISTEMAS DE ACCESO AL
AUDIOVISUAL HISTÓRICO EN RELACIÓN CON
LOS ELEMENTOS ESPACIO-TEMPORALES
PRESENTES Y AUSENTES**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR PRESENTADA POR
BASILIO CANTALAPIEDRA NIETO

Bajo la dirección de los doctores

Antonio Ramón Bartolomé Pina
Universitat de Barcelona

Miguel Ángel Moreno Gallo
Universidad de Burgos

BURGOS, 2015

SÍNTESIS/ABSTRACT

SÍNTESIS / ABSTRACT

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo analizar de qué manera los elementos propios del espacio y tiempo, tanto presentes como ausentes, inciden en los contenidos audiovisuales de género histórico a través, principalmente, del estudio de dos conceptos: la elipsis y el fuera de campo.

Ambos conceptos han sufrido un importante desarrollo con la llegada de nuevos sistemas que permiten la movilidad del usuario (teléfonos móviles, *tablets*...) y que rompen con la idea tradicional del espacio-tiempo visual. Por ello, esta tesis tiene como finalidad estudiar cómo un acceso al contenido audiovisual que sea efectuado a través de nuevos sistemas que permitan la movilidad del usuario, pueden provocar un cambio en la manera de gestionar la producción y realización de los productos cuando estos han sido pensados para su exhibición en el mismo lugar en el que acontecieron los hechos narrados.

Para ello se ha procedido al análisis del metraje realizado sobre la ciudad de Burgos por Segundo de Chomón en 1911 y al de trabajos posteriores que reflejan audiovisualmente localizaciones también presentes en el mismo, con el fin de observar las diversas maneras de afrontar la cuestión espacio-temporal.

Los datos obtenidos han sido utilizados para generar una propuesta de representación audiovisual de la zona arqueológica de la necrópolis rupestre de Cuyacabras y el eremitorio de Cueva Andrés, parajes situados en el sureste de la provincia de Burgos.

Palabras clave: Audiovisual, Cueva Andrés, Cuyacabras, Elipsis, Fuera de campo, Teléfono móvil.

This research aims to analyse in which way particular space and time elements, both present and absent, affect audiovisual content of historical film genre, mainly through the study of two concepts: ellipsis and off-screen.

Over time, both concepts have undergone an outstanding development with the arrival of new systems allowing user mobility (smartphones, tablets ...), breaking with the traditional idea of visual space and time.

Therefore, the purpose of this thesis is to study how an access to audiovisual content made through new systems that allow user mobility, can cause a change in the way of managing with production and making of the products when they have been designed to be exhibit at the same place where the events described occurred.

To that end, we proceeded to analyse the footage shot in the City of Burgos by Segundo de Chomón in 1911 and further work that show, in audiovisual format, locations that also appear in the same film in order to consider different ways to face the 'space and time' question.

The data obtained was used to work on an audiovisual proposal on the archaeological site of cave-dwelling necropolis of Cuyacabras and Cueva Andrés Hermitage, both located in the southeast area of Burgos

Keywords: Audiovisual, Cueva Andrés, Cuyacabras, Ellipsis, Off-screen, Smartphone.

PRESENTACIÓN

PRESENTACIÓN

Este trabajo de investigación se presenta en el marco del programa de doctorado “Comunicación Audiovisual y Patrimonio” desarrollado por el departamento de Ciencias Históricas y Geografía, perteneciente a la Facultad de Humanidades y Comunicación de la Universidad de Burgos.

La investigación tiene como objetivo descubrir de qué manera las herramientas utilizadas para configurar el espacio y el tiempo –principalmente la elipsis y el fuera de campo- afectan al metraje de carácter histórico concebido para ser visionado tanto de forma tradicional como a través de los nuevos dispositivos. Para ello se ha procedido a la definición de los conceptos estudiados, a través de la consulta de la extensa bibliografía sobre el tema, para, posteriormente, centrarse en el análisis de su uso concreto en diversos productos audiovisuales así como a sus posibles utilizaciones cuando el visionado se produce en pantallas no convencionales. El pormenorizado estudio de estas cuestiones ha permitido presentar diversas conclusiones dirigidas a obtener un mayor y más profundo conocimiento tanto del lenguaje audiovisual como de la forma en que éste plasma el pasado.

Quisiera mostrar mi agradecimiento a las personas que han ido acompañándome en este intenso recorrido.

En primer lugar a mi director de tesis, Antonio Ramón Bartolomé Pina, y al codirector de la misma, Miguel Ángel Moreno Gallo, por sus sabios consejos.

A los profesores del departamento de Ciencias Históricas y Geografía y a los compañeros del área de Comunicación Audiovisual por compartir conmigo sus muchos conocimientos, así como mostrar mi gratitud, tanto a TvUBU y a los responsables de la actividad “Burgos de puerta a puerta”, como al Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza y el Museo de los Dinosaurios de Sala de los Infantes, porque sin su trabajo hubiera sido más compleja mi investigación.

Y finalmente, pero no menos importante, por su apoyo, aliento y paciencia extrema, a mis padres y hermana, a toda mi gente, del lado de acá y del lado de allá, que han ido acompañándome en el camino hasta llegar a este punto y, especialmente, y aunque no haga falta repetirlo, al equipo de *Oxford-side*...gracias.

ÍNDICE

1 INTRODUCCIÓN	9
1.1 Planteamiento del problema	10
1.1.1 Sector audiovisual.Producción,distribución y exhibición	10
1.1.2 Del ojo a la pantalla	13
1.1.3 Tiempo ocultado y tiempo recuperado	16
1.1.4 Las dificultades de los pioneros	18
1.1.5 La imposible aprehensión del espacio-tiempo	19
1.1.6 El audiovisual como documento histórico	23
1.2 Justificación	24
1.3 Hipótesis	36
1.4 Objetivos	37
1.4.1 Generales	37
1.4.2 Específicos	37
2 ESTADO DE LA CUESTIÓN	39
2.1 Nuevos medios	40
2.1.1 De la imagen sintética a la digital	40
2.1.2 De Shannon a la estructura industrial	43
2.1.3 De los nuevos medios	47
2.1.4 Caracteres de los nuevos medios	62
2.1.5 Ecología de los medios	78
2.1.6 La convergencia en los nuevos medios	83
2.1.7 La narrativa transmedia	85
2.1.8 Del ciberespacio a la cronoendoscopia	92
2.1.9 Del ciberespacio a la iconosfera	99
2.2 El audiovisual y la historia	103
2.2.1 Pioneros y referentes	103
2.2.2 Audiovisual e historia en España	124
2.3 Espacio y tiempo	134
2.3.1 El espacio cinematográfico	134
2.3.2 El espacio geográfico	136
2.3.3 Tratamiento del espacio en la actividad audiovisual	141
2.3.4 El componente temporal en el universo audiovisual	164
2.3.5 Fuera de campo y elipsis. Las dimensiones ausentes	184
3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	203
3.1 Metrajes sobre Burgos	204
3.2 Metrajes sobre las necrópolis del Alto Arlanza	209
3.3 Desarrollo	210
3.4 Conclusiones	210

4 ANÁLISIS DE METRAJES.	215
4.1 <i>Burgos (Voyage) (Segundo de Chomón, 1911)</i>	216
4.2 <i>Historia en piedra. Capítulo 2 (TvUBU, 2011)</i>	249
4.3 <i>Historia en piedra. Capítulo 3 (TvUBU, 2011)</i>	338
4.4 <i>Burgos de puerta a puerta. Video de presentación. (Archivo Municipal de Burgos, 2014)</i>	432
4.5 <i>Centro de Visitantes Necrópolis del Alto Arlanza. (Elit Studio, 2011)</i>	451
4.6 <i>Video del Comunero de Revenga. (Dinocyl, 2013)</i>	539
4.7 <i>El mensaje. (Juan García Atienza, 1976)</i>	551
5 DESARROLLO	618
5.1 El dispositivo móvil aplicado a la divulgación histórica. El caso burgalés	619
5.1.1 Aspectos generales	619
5.1.2 La actividad <i>Burgos de puerta a puerta</i>	621
5.1.3 Localizaciones comunes	623
5.2 Espacio y tiempo ausentes. El caso burgalés	627
5.2.1 <i>Burgos (Chomón, 1911)</i>	627
5.2.2 <i>Historia en piedra (TvUBU, 2011)</i>	630
5.2.3 <i>Burgos de puerta a puerta Video de presentación. (Archivo Municipal de Burgos, 2014)</i>	638
5.3 Espacio y tiempo ausentes. Las necrópolis del Alto Arlanza	640
5.3.1 <i>Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza. (Elit Studio, 2011)</i>	640
5.3.2 <i>Video del Comunero de Revenga. (Dinocyl, 2013)</i>	652
5.3.3 <i>El mensaje. (Juan García Atienza, 1976)</i>	654
5.4 La movilidad como valor añadido al contenido audiovisual	659
6 NECRÓPOLIS DE CUYACABRAS Y EREMITORIO DE CUEVA ANDRÉS	674
6.1 Necrópolis y eremitorios del Alto Arlanza	675
6.2 La necrópolis de Cuyacabras	677
6.2.1 La aldea	680
6.2.2 La iglesia	681
6.2.3 La necrópolis	681
6.2.4 La historia de Cuyacabras	683
6.3 El eremitorio de Cueva Andrés	686
6.4 Propuestas audiovisuales	691
7 CONCLUSIONES	707
8 BIBLIOGRAFÍA	725

9 ANEXOS	740
9.1 Anexo I. Elipsis y Fuera de Campo. Bases para una tipología	741
9.2 Anexo II. Tipología de la Elipsis	752
9.3 Anexo III. Tipología del Fuera de Campo	756
9.4 Anexo IV. Ítems de trabajo. Elipsis (E)	760
9.5 Anexo V. Ítems de trabajo. Fuera de Campo (FC)	762
9.6 Anexo VI. Cuadros y figuras	765
9.6.1 Cuadros	765
9.6.2 Figuras	765

1.INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Planteamiento del problema

1.1.1 Sector audiovisual. Producción, distribución y exhibición

Los actuales espectadores de los productos audiovisuales conviven con instrumentos tecnológicos cada vez más evolucionados que les permiten el visionado de los contenidos. Hasta llegar a este momento han disfrutado de un proceso de alfabetización audiovisual intenso y prolongado, bagaje del que carecían los asistentes a la primera sesión del cinematógrafo de los hermanos Lumière, que el 28 de diciembre de 1895 acudieron al Grand Café, en el número 14 del Boulevard des Capucines, en la orilla derecha del parisino Sena y que, a pesar del escepticismo previo, quedaron en palabras de Georges Méliès «boquiabiertos, estupefactos y sorprendidos más allá de lo que puede expresarse» (Gubern, 1993:23).

Esta primera proyección, desde su constitución como un acontecimiento histórico señalado en su nacimiento en un espacio y un momento temporal concreto, es el germen de la proliferación de pantallas que, cual positivo virus, se fue extendiendo por todo el mundo desde ese mismo instante.

La sorpresa inicial de los primeros asistentes a la sala parisina, ha ido mutando hasta la habitualidad y familiaridad con la que los espectadores de hoy conviven con el hecho audiovisual y con las múltiples pantallas por las que se visiona.

Este aprendizaje, ya interiorizado, permite que la irrupción de nuevos sistemas de acceso al audiovisual, distintos de los tradicionales, y la permanente evolución de los mismos ocasione que, con relativa fluidez, los potenciales espectadores varíen su modelo de consumo adaptándolo a las innovaciones tecnológicas.

Estos avances están presentes en el desarrollo cotidiano de la actividad diaria, haciendo que se coexista con ellos asiduamente, incluso con un cierto grado de dependencia, a pesar de que hace no ya unas décadas, sino apenas unos años, difícilmente podía imaginarse o intuirse su existencia.

Valga como ejemplo uno de los instrumentos que ha pasado a convertirse en servicio de consumo diario, Internet, en el que inicialmente el usuario se sumergía desde puestos informáticos fijos, y que rápidamente pasó a disponer de otras vías de acceso a través de equipos portátiles, que cada vez reducían más su tamaño a la par que aumentaban sus capacidades, hasta llegar en la actualidad al acceso al mismo mediante dispositivos móviles y terminales telefónicos.

En paralelo al desarrollo del instrumento de acceso, han ido incrementándose las posibilidades y velocidad de la infraestructura a través de la cual puede tenerse acceso a los contenidos de Internet y a los servicios de

telefonía. Mas la capacidad técnica, que avanza día a día, viene acompañada por un potencial intuido, incluso mayor en cuanto a los usos y modelos de conocimiento posibles.

Esta evolución ha permitido erigirse al audiovisual, con su variada tipología, como uno de los principales protagonistas de la nueva relación que se establece entre el usuario y la información que el mismo recibe en la actualidad.

Como en todo proceso comunicativo, en el que interviene el audiovisual, participan los entes emisor y receptor, junto al canal por el que fluyen los contenidos. La equivalencia económica llevaría a la división general que puede establecerse entre los tres partícipes primordiales existentes en la industria audiovisual:

-Producción: el ente encargado de la generación de los contenidos.

-Distribución: que sería la parte de la cadena responsable de hacer llegar los contenidos generados a las pantallas finales.

-Exhibición: como eslabón que finalmente pondrá el producto audiovisual a disposición del potencial espectador.

Independientemente de los procesos de concentración empresarial que puedan producirse para incrementar la eficacia y rentabilidad económica de las empresas que participan en dichas actividades, esta división resulta especialmente relevante en el sector cinematográfico y, con matices que aglutinan las funciones de distribución y exhibición, en el televisivo.

En una de las acepciones que la RAE (2001) otorga al vocablo “tradicional”, lo define como un adjetivo atribuible a aquello “que sigue las ideas, normas o costumbres del pasado”. Centrándose en el objeto de estudio, los sectores cinematográfico y televisivo serían receptores de tal cualidad. Aunque la tecnología inherente a los eslabones de producción, distribución y exhibición haya evolucionado, los contenidos del sector cinematográfico trabajan sobre la base de sus precedentes, tal y como la televisión, nacida a posteriori recoge los fundamentos cinematográficos para reelaborarlos y adaptarlos a sus peculiaridades.

En esta carrera narrativa en la que el lenguaje cinematográfico evoluciona partiendo de sus precedentes, tal como muestran los diversos modos de representación explicados entre otros por Noël Burch en sus textos (2008a,b), el material de trabajo es el negativo rodado y luego montado. Las mejoras tecnológicas generan nuevos soportes de grabación y de edición que, en cualquier caso, facilitan la gestión de los avances narrativos.

Así por ejemplo, la llegada de objetivos más luminosos permite juegos con la profundidad de campo que integran en el desarrollo de la acción a personajes nítidos y enfocados, sitios a distintas distancias de la cámara. Esto faculta al espectador a convertirse en un ente activo, partícipe y capacitado para elegir aquello que quiere mirar de entre toda la extensión del plano latente

en la pantalla, frente a modelos previos que dirigen de manera taxativa la mirada del espectador.

Es decir, las mejoras en el sistema de captura de la imagen por la cámara influyen decisivamente en el modo en el que el rodaje se produce y en la manera en la que se cuentan las historias.

Es menor la incidencia de las novedades producidas en el sector de la exhibición, limitándose básicamente a cuestiones como las distintas proporciones y tamaños que ha ido dándose a la pantalla fijada en la sala de cine, o a los sistemas de audio localizados en estos mismos espacios. Por el contrario, la distribución apenas incide en el modo de narrar cinematográficamente una historia.

En la televisión la situación es similar respecto a como el peso de las mejoras del sector productivo afectan al relato televisivo, mientras que en la exhibición, el paso del formato 4:3 al panorámico actúa de manera global al casi institucionalizarse en la fabricación de los monitores televisivos.

Lo que si ha existido es una traslación de los conocimientos creativos adquiridos en el desarrollo de la historia cinematográfica hacia el sector televisivo, es decir, la forma de contar en televisión parte con un *back-up* aprendido y experimentado en el sector cinematográfico. Estos modos sin embargo, se adaptan a una tipología de programa que específicamente se adecúa a la televisión. Pero esta taxonomía, que evoluciona y se incrementa, no lo hace en relación con las novedades tecnológicas de los receptores de televisión, sino más bien adaptándose a los gustos o presumibles inclinaciones de consumo de los telespectadores potenciales. Presumibles, porque cierta banalización producida en cuanto a la calidad de nuevos programas o formatos, se ampara en exceso en los supuestos gustos de la audiencia.

El comportamiento de ambos sectores parece seguir un criterio endogámico en cuanto a los modos de narrar, admitiendo en todo caso trasvases entre ambos. Mas actúan en la práctica de una manera estanca respecto del resto de los medios posibles de acceso a los contenidos, anclados en su "tradicionalidad" frente a los recién llegados que surgen con mayores capacidades de adaptación a las condiciones de la propia maquinaria que les da soporte físico.

Sería por tanto idóneo que la rapidez con la que se integran los avances en el modelo de consumo de los cada vez más avezados y expertos usuarios, fuese acompañada por un similar ritmo de adaptación narrativa desde el ente productor.

Por su lado, el canal de distribución disfruta de cada vez mayores dosis de innovación, aunque la *puerta* de entrada exhibidora, que es la que faculta el acceso al contenido que viaja por el canal intermedio y que se encarga de abrir al espectador-receptor esta "ventana al mundo" en los nuevos medios, sin duda evoluciona a similar velocidad.

En cuanto al sector productivo, el cada vez menor peso en el ámbito cinematográfico del soporte analógico del celuloide como instrumento de captura de la imagen, viene acompañado por la tendencia videográfica que discurre de la cinta física al soporte digital como medio de grabación. La diferencia entre lo analógico y lo digital, como dice Lev Manovich en su texto de referencia *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (2012), no distingue *per se* a los sistemas tradicionales de los nuevos medios, pero si facilita los procesos técnicos encaminados a una de las fases necesarias y esenciales para el desarrollo de cualquier producto audiovisual, la postproducción.

Las dos fases previas, la preproducción y el rodaje o grabación de aquello dispuesto en el profílmico (entendido como “conjunto de elementos situados delante de la cámara en el momento del rodaje”, incluyendo el decorado, elementos de atrezzo y los actores intérpretes de los personajes [Sánchez Noriega, 2010:737]) han de tenerse en cuenta como procesos ineludibles, pero es en el tramo final del trabajo, en el que el material capturado debe ser tratado y editado para contar con un producto final completo, cuando las peculiaridades de los nuevos medios y pantallas en las que puede exhibirse pueden ser especialmente trabajadas utilizando las nuevas tecnologías. Pero para ello, sería conveniente facilitar dicho proceso desde las iniciales fases de la preproducción y del rodaje cinematográfico o la grabación en cualquier tipo de soporte.

La tecnología sin duda ha entrado de lleno en el proceso de producción audiovisual, y lo ha hecho para quedarse.

1.1.2 Del ojo a la pantalla

Desde el instante inicial en que el ser humano abre los ojos tras su nacimiento, o más adelante en el transcurrir de la vida tras un sueño reparador, se percibe visualmente aquello que le rodea. Esta percepción no se produce nunca de manera íntegra o completa. El campo de visión ocular delimita la parcela de espacio físico a la que puede accederse de entre aquello que está ante el ser humano. La misma variará en función del giro de la cabeza y del movimiento que realice el cuerpo trasladándose dentro de los límites del lugar en el que se encuentre. Por lógica, el fragmento de realidad que se ve (con todos los matices de este absolutista concepto), define por exclusión la existencia de un mundo tangible al que no puede accederse mediante la visión. Es decir, el hecho de percibir a través de los ojos un fragmento de espacio denota la existencia de un universo mayor que no alcanza a visionarse.

A esta restricción visual fisiológica, deben añadirse las propias del entorno físico en el que se encuentre la persona. Intuitivamente se pueden catalogar estas limitaciones en dos, fijas y móviles. Obviamente son innumerables, pero baste recordar de entre las primeras desde edificios en las

ciudades, a los árboles o accidentes orográficos en el medio natural, y en cuanto a las segundas, y como ejemplo, a otros seres humanos o los automóviles. Lo importante es que estos elementos ocultan tras de sí (de manera fija o variable a causa del movimiento, y también de forma total o parcial) a aquellos otros objetos o seres que se encuentren tras ellos. De nuevo se observa cómo se suman restricciones a la capacidad de acceder visualmente al universo real pleno.

Uno de los elementos que denotan las fronteras existentes en cuanto a la percepción ocular, son las ventanas de los edificios. Sus marcos, definen el límite posible del campo de visión, mas la naturaleza curiosa del ser humano, tanto se ubique en el interior o bien en el exterior de dichas ventanas, le lleva a acercarse a su habitual forma rectangular para mirar más allá, al otro lado del cristal.

Esta ventana que permite acceder al otro lado de la realidad es la que a finales del siglo XIX proporcionó la pantalla de un nuevo arte, el cinematográfico. En las salas dónde se exhibía, el ser humano hallaba un camino para vencer sus limitaciones visuales físicas y poder “teletransportarse” a espacios geográficos nunca visitados o incluso imposibles de hacerlo, o a tiempos históricos pasados o por venir. Estas “realidades” (a pesar de los matices que admite el término) eran trasladadas al espectador, gracias a la existencia de una entidad productora, responsable de la creación de las mismas. El hecho audiovisual institucionalizado había nacido pese a la existencia de aparatos previos que facultaban de manera muy limitada el acceso a imágenes con mayor o menor grado de movimiento.

Los artilugios ventana-pantalla fueron evolucionando a lo largo del siglo XX, primero en la parcela que corresponde al soporte y sector cinematográfico, para más adelante, y a medida que la tecnología avanzaba y comenzaba a surgir la televisión, volver a introducir en las casas las ventanas que permitían el acceso a un potencial universo visible prácticamente infinito.

El círculo en apariencia se cerraba, la ventana al exterior de los hogares había pasado de ser un instrumento de visión vecinal a convertirse en una herramienta de visión universal. Las limitaciones físicas del cuerpo parecían haber sido definitivamente vencidas. Mas la historia enseña a la humanidad que siempre puede existir un paso adicional en el conocimiento.

El camino que empieza en el hecho audiovisual producido y generado en un soporte determinado tiene su final lógico y buscado cuando es exhibido, mostrado o puesto al alcance del espectador potencial a través de un procedimiento concreto. En la relación existente entre los entes productor y espectador han ido variando y evolucionando los soportes y formatos de generación del contenido, al tiempo que lo han ido haciendo los medios y formatos de exhibición de la imagen y el audio del producto audiovisual. Mas estos cambios, como se ha comentado, fueron produciéndose durante el siglo XX sobre todo en dos grandes sectores, el cinematográfico y el televisivo, que

en buena medida monopolizaban los contenidos audiovisuales generados que eran consecuentemente a los que podía tener acceso el común de la población.

Pero a estos sectores se les han sumado nuevos competidores en el manejo y generación de las imágenes y en la instrumentalización del elemento pantalla.

Actualmente el ser humano se convierte en “espectador” obligado desde el mismo momento en que realiza cualquier actividad diaria normal. Las imágenes enmarcadas le asaltan en acciones simples que van desde el hecho de calentar su café matutino en el horno microondas, ajustando en el *display* del mismo el tiempo necesario para hacerlo, al acto de mirar en la pantalla del teléfono móvil, u observar en un panel, mientras se dirige a su centro de trabajo, el tiempo restante para la llegada del próximo autobús o lo más o menos congestionada que está la carretera por la que circule, pasando por el spot publicitario que surge en los monitores de cualquier escaparate ante el que pase o en la estación de metro en la que espera la llegada del siguiente tren, hasta llegar finalmente a la pantalla del ordenador que enciende para realizar su actividad laboral, pantalla que de nuevo se convierte en eterna y omnisciente ventana al mundo a través de Internet o la web.

En definitiva, la imagen en el interior del marco de una ventana o pantalla y su manifestación en forma de contenido audiovisual de mayor o menor complejidad, se ha convertido en un compañero habitual de viaje.

Incluso se ha pasado de ser meros consumidores a convertirse en productores de contenidos audiovisuales una vez que la tecnología ha permitido que, al modo del cinematógrafo de los Lumière que actuaba simultáneamente como cámara y proyector cinematográfico, los terminales telefónicos puedan ser utilizados para capturar imágenes fijas y en movimiento, que de manera inmediata pueden ser colgadas en Internet para su visualización a nivel mundial.

El usuario ha pasado a integrarse en los tres eslabones, producción, distribución y exhibición, con la usabilidad extrema que permite desarrollar todo el proceso en un lapso de tiempo casi inexistente, con una inmediatez que plantea cuestiones de extremo interés desde los puntos de vista creativo, práctico y ético. Una nueva entidad ha surgido, la del prosumidor.

En cualquier caso, la generalización puede conllevar una banalización del hecho audiovisual, pues la abundancia de las pantallas o “ventanas al mundo”, a pesar de que pueda tenerse la impresión de que ha proporcionado un mejorado acceso a la realidad, lo que ha multiplicado son las fronteras que definen aquello que no puede verse respecto de lo que sí.

Al modo del mito de la caverna de Platón, mientras el espectador del cine de los orígenes veía las sombras en la pantalla como el acceso a la totalidad del universo posible, al multiplicarse las ventanas el hombre se hace consciente de su limitación para percibir una realidad plena. En esta asunción

de la derrota omnisciente se intuye una victoria, la del reconocimiento del territorio de lo no percibido como un perenne compañero de viaje de la vida humana. Ese territorio, el recurso del fuera de campo, es con el que invisiblemente ha trabajado desde sus inicios el ente generador del hecho audiovisual. Fuera de campo que en palabras de Sánchez Noriega (2010:726) puede definirse como cada una de las áreas no visualizadas en un plano o la acción dramática que no puede verse al desarrollarse fuera del encuadre de la cámara. En la reutilización de una carencia lógica de cuerpo humano, se descubre como el cine y el hecho audiovisual en general, bebe de las propias fuentes fisiológicas para trasladar su discurso. Aunque no es únicamente el fenómeno de lo ocular el que obliga al uso de la técnica del fuera de campo, ya que es en el propio artefacto físico de la captura de la imagen en el que, a imitación del cine-ojo buscado y propugnado por Dziga Vértov, se instala el carácter físico restrictivo del ojo humano. Pero no debe olvidarse que esta comunión de defectos no es una tara buscada en pro de una integración de lo ocular en la cámara cinematográfica, se trata más bien del carácter tecnológico del aparato captador de imágenes en movimiento que, aunque evoluciona desde el cine de los orígenes, siempre, o al menos hasta el momento, se topa con fronteras técnicas insalvables. Los límites técnicos se mimetizan con los físicos del ser humano.

1.1.3 Tiempo ocultado y tiempo recuperado

En otro apartado, el sueño alcanza al hombre llevándole a una fase de descanso que produce un periodo de tiempo dejado de percibir por el ser humano. Como Shakespeare (1983:168) transfigurado en Hamlet decía: “Morir... dormir... dormir...soñar acaso”. El elemento onírico que tan próximo está a los caracteres esenciales del cine, acompaña al hecho cierto de la pérdida de consciencia temporal mientras se duerme. Al despertar y mirar el reloj, se tiene la certeza del tiempo transcurrido. Este lapso temporal durante el que una serie de acontecimientos de mayor o menor relevancia han ocurrido, conduce a otra de las técnicas usadas en el arte cinematográfico, de manera similar a lo indicado para el elemento espacial y su ausencia a modo de fuera de campo. Ésta es la elipsis temporal, que dentro del trabajo de guion y edición o montaje, puede ser descrita como aquella técnica por la que podrán eliminarse aquellas fases del material rodado o inscrito en el guión que se consideren idóneas para tal fin por diversos motivos, o aquellos periodos de la historia de los personajes que se estime no deben reflejarse en el metraje o minutado final del producto audiovisual.

El ser humano conocerá en mayor o menor grado lo acaecido en el periodo de tiempo no percibido, al igual que el ente cinematográfico actúa con un fin similar respecto de sus espectadores desde el otro lado del espejo, esencialmente a través de la técnica del montaje, informándoles gradualmente

sobre aquellos tramos de tiempo que desconocen y los acontecimientos en ellos sucedidos, lapsos a los que la entidad creadora decide dotar de importancia.

Pero la percepción del tiempo que pasa en un espacio determinado, también es facilitada por los rasgos inherentes provocados por dicho transcurso temporal. Las caras y cuerpos de las personas que nos rodean de manera intermitente mutan, y es en esa diferencia física dónde se percibe, más fácilmente cuanto más largos sean los periodos de tiempo elididos, las “marcas” en el texto de la vida, señales que recuerdan y confirman esas fases de elipsis temporal, tiempos discurridos y espacios en los que han transcurrido los sucesos a los que no ha podido accederse mediante el conocimiento o la percepción física.

Los paisajes que cambian y los parajes naturales que reciben la influencia meteorológica del paso cíclico de las estaciones, son otros de los instrumentos por los que se percibe el obligado paso del tiempo, aunque sea precisamente en el ámbito de la naturaleza dónde la abstracción temporal pudiera resultar más creíble. Si fabulando imaginásemos un ser humano racional, sin referencias temporales sobre su propia existencia, y al que colocásemos en un paraje natural sin marcas de la presencia, actual o pasada de otros hombres, no dispondría de la suficiente información para poder ubicarse temporalmente. La naturaleza, aunque mutable, no integra en su presencia marcas que denoten el momento histórico al que pertenece su devenir. Sin embargo, aquello en lo que la mano del hombre interviene, se impregna del elemento temporal de su actuación. Así como un edificio recién construido mantiene la pureza de las formas en su superficie, denotando con ello su contemporaneidad, los elementos patrimoniales del pasado con su deterioro muestran al ser humano el paso del tiempo, el lapso temporal transcurrido entre el momento de la construcción del mismo y el instante en que sus coetáneos lo observan y caminan entre sus restos. Es decir, en el deterioro del elemento percibido, se adivina la elipsis temporal transcurrida y no vivida por el observador actual.

De nuevo es el cine el que intenta (asumiendo que el logro jamás puede ser pleno) salvar este lapso o borrar la elipsis. Dentro de la cinematografía en particular y el audiovisual en general, el género histórico (se acude de nuevo a la duda perpetua acerca de los conceptos absolutistas o puros como el de la existencia de un género estricta y exclusivamente histórico) busca el traslado de los espectadores a otras épocas rememorando acontecimientos que tuvieron o pudieron tener lugar en otro tiempo.

El salto temporal que hay que salvar es doble. Uno, el primero, intencionado y con la capacidad de poder ser manejadas las variables de trabajo desde la entidad productora en el momento del rodaje o grabación. El segundo se correspondería con aquel que comprende el lapso de tiempo transcurrido desde el momento de la generación del contenido audiovisual al

del visionado realizado por el espectador individual. Así un film que se haya producido en 1940, retratando una situación histórica real desarrollada en la península en el siglo XV, deberá salvar esta distancia temporal concreta. Si el acceso al contenido se realiza por un espectador de 1950 la percepción, la información, las inquietudes y el back-up audiovisual del mismo serán distintas a la de un espectador actual. El tiempo transcurrido entre la generación del contenido y el acceso efectivo al mismo, es un lapso no gestionable de una manera realista por el ente productor, aunque quizá los nuevos medios puedan dejar entrever puertas posibles para el manejo de esta variable.

1.1.4 Las dificultades de los pioneros

A su faceta de recreador de los tiempos pasados y desde el mismo origen del funcionamiento del cinematógrafo, este medio ha añadido la capacidad de erigirse en testigo, aparentemente fidedigno, de la realidad con la que convive.

Los hermanos Lumière como reconocidos inventores del cinematógrafo, acompañados por el resto de pioneros contemporáneos a ellos, como Edison, los hermanos Skladanowski, Louis Le Prince, Robert William Paul, Méliès o Segundo de Chomón, retrataron su tiempo a través de la fotografía en movimiento.

Los conciudadanos de los primeros espectadores fueron los iniciales actores protagonistas con sus acciones cotidianas, tuviesen éstas tanto carácter lúdico como rutinario.

Los fotogramas que se impregnaban latentemente de la imagen fantasma de su entorno, contaban con la limitación técnica establecida por la duración máxima posible del desarrollo físico del rodaje, tope que se correspondía con el metraje de negativo que admitía el chasis de la cámara y el lapso de tiempo que, debido a ello, podía ser rodado, restringiendo el porcentaje temporal de la duración de la acción retratable y consecuentemente mostrable a un público potencial.

A esta limitación temporal se añadiría la espacial, causada por el espacio visible situado ante el objetivo, susceptible de ser rodado. Éste vendría definido por la opción tomada por el profesional que maneja la cámara, demarcando la ubicación concreta del trípode sobre el que se apoya el cuerpo físico del cinematógrafo.

La evolución de la técnica iría permitiendo incluir el movimiento como variable del aparato captador de la imagen. Gracias a instrumentos como grúas, vías de *travelling*, cabezas móviles en los trípodes, el espacio capturable o rodable podía aumentar dentro de la misma toma, huyendo de la fijeza extrema de los planos del cine de los orígenes. Este avance confirmaba la inicial restricción padecida por los pioneros a la hora de efectuar la toma de sus imágenes.

A pesar de sus carencias, los esbozos de la realidad que discurría ante la cámara, hechos contemporáneos al de los posibles espectadores, se erigían como el reflejo visual de su época al modo de los actuales informativos televisivos. Poco a poco los contenidos incrementaron su complejidad retratando acontecimientos de mayor importancia desde el punto de vista social o político, sucesos que son hoy parte de la historia.

Hechos rodados durante esos años entrecruzando la noticia del momento y la dramatización (actualidades reconstruidas), con ejemplos como *La coronación de Eduardo VII* (Georges Méliès y Charles Urban, 1902) incluso comenzada con antelación al desarrollo del suceso real o en 1899 *L'affaire Dreyfus* también realizada por Méliès (Sadoul, 1979:28,31), son metrajes que en la actualidad son parte de los documentos históricos con los que los profesionales del ramo pueden trabajar.

Mas incluso, los aparentemente intrascendentes trazos de la realidad común que reflejaban situaciones como la llegada del tren a una estación, unos obreros saliendo de una fábrica, la alimentación de un bebé o una partida de cartas, que eran proyecciones casi mágicas para los primeros espectadores, se erigen hoy en día como documentos de indudable valor histórico al “representar” situaciones de la cotidianeidad de su tiempo, trasladando al espectador a esos tiempos pasados y su realidad, o cuando menos a la realidad que el ente productor de las imágenes decidió captar.

1.1.5 La imposible aprehensión del espacio-tiempo

La compleja cuestión del concepto de realidad encuentra en el ámbito del audiovisual una aparente respuesta en el componente de la objetividad que parece acompañar a los códigos que identifican a un producto como documental. Se entiende, desde una visión extremadamente simplista del hecho audiovisual, que el reflejo más perfecto de la realidad se produciría merced al trabajo de un documentalista que trasladase de una manera literal aquello que surgiese ante la cámara y su objetivo.

La decisión, presupuesta en el documentalismo, de no intervenir en el profílmico, en aquello ubicado ante la cámara, se acepta a menudo como la situación ideal posible para desarrollar el hecho audiovisual con objetividad, transfiriendo la realidad al soporte físico en aras al paso final que llevaría a un visionado por parte del espectador de esta verdad capturada.

Pero, y ya simplemente desde el punto de vista de la técnica, ¿esta objetividad es posible? Puede considerarse que no, pues la mera colocación del trípode de la cámara en un punto concreto limita, excluyendo la posibilidad de visionar el espacio sito fuera del campo de acción o trabajo de la lente de la cámara. La decisión acerca del punto desde el que se capturan las vistas toma opción por un fragmento del espacio visible, apartando del imaginario del espectador el resto del mismo. Dicha decisión implica consecuencias

restrictivas, aunque se acepte la carencia de una intencionalidad previa por parte del ente productor de contenidos o de la entidad autoral (con todas las consideraciones posibles que el término autor puede plantear en una actividad como la audiovisual, netamente generada mediante el trabajo en equipo). El azar o el destino, y las condiciones concretas de trabajo en la localización en la que se produce la captura de las imágenes en movimiento intervienen, definiendo en mayor o menor grado el punto final de ubicación de la cámara, y con ello la parte de la realidad visible y por eliminación, el fragmento de la misma, con los hechos y personajes inherentes al mismo, a los que el espectador no puede acceder al quedar fuera de campo. Las innovaciones técnicas que posibilitan la ubicación de la cámara sobre un artefacto que permite la movilidad de la misma, facilitando pequeñas panorámicas a lo largo del eje vertical u horizontal, la utilización de grúas de mayor o menor alzada sobre el suelo o el uso de vías de *travelling* que facultan para desplazamientos laterales o frontales, incrementan el espacio físico capturable por la cámara en la misma toma.

La evolución de estas técnicas facilita una ejecución cada vez más fluida y menos perceptible por el espectador, en pro de una buscada invisibilidad del ente productor de contenidos. Mediante todos estos avances se consigue escapar del estatismo del cine de los orígenes, pero no huir del hecho cierto de la imposible aprehensión plena de la realidad que circunda a la cámara, aunque se consiga llegar a una parte mayor de la misma. La innovación busca acercarse a la utopía del logro de la objetividad a través de la captura del espacio visual total, meta a la que no se puede llegar por este camino, tampoco en el hecho documental.

Refiriéndose a una las partes que integra el cuerpo de la cámara cinematográfica, el objetivo elegido, tanto cuente con un ángulo fijo o se trate de un zoom u objetivo de focal variable, continúa el proceso de restricción del espacio visual definiendo además la manera en la que ésta se produce.

Aunque las condiciones y manejabilidad de la cámara videográfica sean distintas respecto de la de soporte cinematográfico, en la cuestión que se trata, el objetivo seguirá trabajando espacialmente con los límites marcados por sus caracteres específicos.

Si al matiz del ángulo del objetivo se le suma el concepto de la profundidad de campo o rango de distancia entre la lente y lo rodado en el que los elementos aparecen enfocados o nítidos, podrá verse que actuando sobre el diafragma y la velocidad de obturación se discriminará positiva o negativamente aquellos aspectos que, dentro de la realidad profílmica sita ante la cámara, quieran destacarse u ocultarse. Tanto esto se haga de manera intencionada o aleatoria, las decisiones tomadas por uno u otro motivo y que afecten a la profundidad de campo definirán el espacio visual mostrable al espectador y aquel que no se le enseñará.

Se sigue confirmando de esta manera la existencia de un nuevo componente técnico que obliga a la intervención subjetiva del ente productor del contenido, independientemente del carácter documental o ficcional del mismo.

En cualquier caso la accesibilidad visual al espacio pleno es una mera utopía. Sigue pudiendo capturarse exclusivamente lo que se sitúa ante la lente y por ello el espectador accederá siempre a una información espacial parcial.

La reflexión sobre la imposible captura íntegra de la realidad espacial, quedando permanentemente elementos fuera del campo de lo rodado, es extensible al concepto del audio en sus diversas vertientes, sea como banda de diálogos, de música o de diferentes sonidos y ambientes.

En este caso el concepto de fuera de campo auditivo no se restringirá al marco de la pantalla, aunque tendrá especial relación con la misma, ya que la fuente de donde procede el audio puede situarse tanto en el profílmico como fuera de él, en un lugar indefinible (tal es el caso de la música no diegética que acompaña a la imagen sin un origen físico concreto plasmado en la acción rodada) o en un ámbito anexo en grado diverso al espacio visual presente en la pantalla, lo que se denomina sonido acusmático, explicándose dicho término como un sonido reconocible y procedente del espacio de la historia aunque resulte difícil ubicar su fuente (Sánchez Noriega, 2010:708), o como narra Michel Chion (1993:62) definiendo el mismo concepto, se hagan oír los sonidos sin permitir visionar su punto de origen.

El carácter de lo inabarcable vuelve a repetirse en el apartado de lo temporal. Desde el punto de vista de la producción del contenido, en el soporte cinematográfico la capacidad máxima admisible del chasis de la cámara es la de las latas de 305 metros de negativo, equiparable temporalmente a una duración de 11 minutos y 8 segundos en un rodaje realizado a 24 fotogramas por segundo. En otro tipo de soportes, como el videográfico, será la duración de la cinta o el almacenamiento tope posible del disco duro de datos, lo que marque el límite temporal “atrapable” para una toma única.

Los factores de la exhibición delimitan así mismo una frontera asumida como límite de tiempo al que el espectador puede acceder. Dicho tope lo define las condiciones del lugar físico en el que se realice el acceso al contenido, sea en una sala cinematográfica o en el espacio doméstico en el que se aloja el aparato receptor de televisión.

Cuestiones como la curva de atención de un telespectador o la del público asistente a una sala de cine, delimitan las duraciones límites de los productos audiovisuales, así como factores más crematísticos como la inserción de cortes publicitarios en una parrilla de programación televisiva o el número máximo de pases posibles que la duración de un largometraje permita a lo largo de una jornada en una sala de exhibición cinematográfica.

Como se ha visto, las restricciones temporales se plantean tanto durante la producción como en la exhibición del contenido audiovisual. Pero el tiempo

se utiliza como arma de trabajo en la fase inicial a través de la escritura del guión y en la final por parte del ente productor mediante el proceso del montaje, dilatando o contrayendo el tiempo de lo narrado y con ello el de la peripecia vital de los personajes intervinientes en la acción. Con este fin se usará el instrumento de la elipsis temporal.

La extracción de estas fases temporales, como ocurre con los espacios no mostrados en el apartado del fuera de campo, no cualifica por definición a dichas ausencias como entidades innecesarias.

Así el montaje final del producto audiovisual visionado por un espectador se construye completándose el texto definitivo con los huecos y presencias espacio-temporales, siendo tan importante lo mostrado como lo no mostrado al potencial consumidor del producto final, pues las ausencias pueden informar tanto más al espectador de aquello que se decidió no incluir o lo que intencionadamente se quiso no mostrar por parte de la entidad productora del contenido audiovisual.

Una de las ausencias más importantes a salvar por parte de un contenido audiovisual es la del tiempo transcurrido desde el momento en el que suceden los acontecimientos que cuenta la historia del producto fílmico y el momento de realización o rodaje del mismo. Esta elipsis del devenir de los años ha de repararse ante todo eliminando las señas de la contemporaneidad del hecho físico de la captura de la imagen. La duración de esta “elipsis” que se gestiona en el ámbito del proceso de la producción será mayor en aquellos contenidos que pertenezcan al género histórico.

El conocimiento previo por parte del espectador potencial del momento histórico relatado, definirá el grado deseable de veracidad que se le exige a la entidad productora. Independientemente de que se considere la no estricta necesidad de un grado extremo de fidelidad histórica en el discurso audiovisual al no tratarse éste de un ensayo científico, la existencia de un hecho o personaje cierto como base de un producto audiovisual histórico marca una relación previa con el contenido de lo narrado por parte del espectador, relación que será mayor o menor en función de la información histórica preexistente con la que cuente el consumidor del audiovisual, y que graduará la exigencia de verosimilitud con la que éste acceda al metraje .

Las marcas de la contemporaneidad del rodaje encuentran una técnica idónea para ser eliminadas mediante el uso de la técnica del fuera de campo. Gracias a ella, el lapso del tiempo ausente se solventará jugando con los elementos decorativos del profílmico en aras de la ocultación de la modernidad merced a su ausencia dentro del plano. El espacio ausente elimina el lapso de tiempo no presente en el texto audiovisual.

El audiovisual completa el puzle de la historia restituyendo las piezas eliminadas por el tiempo. El ejemplo más explícito podría encontrarse en los productos en los que la arqueología, mediante la anastilosis virtual como técnica reconstructiva, encuentra un modelo de trabajo para devolver al

patrimonio el esplendor del pasado. Esto lo logra precisamente gracias a los nuevos modos de producción de contenidos audiovisuales basados en la generación de imágenes virtuales por ordenador.

1.1.6 El audiovisual como documento histórico

Ha sido la industria del llamado séptimo arte (cómo ya en 1911 lo denominó el crítico italiano Riccioto Canudo) y la importancia cultural de la producción cinematográfica a lo largo del siglo XX, la que ha llamado la atención de los historiadores por el peso que ha mostrado este lenguaje a la hora de describir las sociedades en las que se ha desarrollado su trabajo.

La problemática existente acerca de la relación entre los conceptos de cine e historia ha sido estudiada primordialmente desde el campo de la investigación histórica y en menor medida, del puramente cinematográfico.

Así, las propuestas de autores como Kracauer, Ferro, Sorlin, Rosenstone, Caparrós Lera o Hueso entre otros, plantean cuestiones de aplicación a las situaciones avanzadas, con posibles relecturas si son aplicadas a los elementos espacio-temporales y a sus reversos a modo de fuera de campo y elipsis.

Los expertos consideran al cine como documento histórico independientemente del género al que pertenezca el metraje, básicamente desde dos perfiles: como textos que informan sobre la visión de una determinada época histórica en el momento de la realización del contenido y como textos que *per se* hablan de la sociedad que ha producido el mismo, al formar parte los autores de la ciudadanía de la misma y erigirse en testigos, con intenciones más o menos predefinidas, de las condiciones de su época.

De esta forma un film se convierte para los expertos de hoy en documento histórico del momento de su generación e, incluso aunque hable de tiempos pasados, sigue explicando a la propia sociedad productora, cómo ya se ha definido ocurre desde el propio nacimiento del camarógrafo en el cine de los orígenes.

Sería cuestionable hasta qué punto el cine de época informa de igual manera sobre las comunidades pasadas a las que intenta re-presentar audiovisualmente, y cuáles son las pautas que definirían la validez de la descripción de estos tiempos pretéritos.

En cualquier caso las distintas opciones de análisis de los contenidos audiovisuales históricos, no eliminan el hecho de la existencia de un intento de vencer al tiempo reconstruyéndolo a través de la imagen en movimiento, explicitando de este modo la elipsis temporal transcurrida y no vivida por el espectador potencial.

1.2 Justificación

Para conocer los nuevos medios de acceso al audiovisual debe partirse de los más tradicionales, entendiendo como tales a la sala cinematográfica y al receptor de televisión. La evolución de las condiciones de ambos se ha centrado en los caracteres de las pantallas en las que se exhiben y en la forma de tratar la banda de audio que acompaña a la de imagen de los contenidos. El sistema televisivo ha mimetizado su evolución respecto de su predecesor en direcciones similares. Lo que les distingue (eludiendo las características de los productos) es el lugar del visionado, público en un caso y privado en el segundo, y el mayor o menor control de las condiciones del espacio destinado a la exhibición, factible en el sector cinematográfico en oposición al caso del televisivo.

La carrera tecnológica provoca que el número de sistemas a través de los cuales se puede acceder al audiovisual se incremente rápidamente, aportando los nuevos sistemas una serie de interesantes características, tales como:

- La interactividad.
- El visionado individual.
- La movilidad como elemento inherente a los nuevos medios de acceso.
- La fragmentación discrecional del visionado por parte del usuario.

Los dos últimos caracteres mencionados, la movilidad y la fragmentación, se relacionan directamente con dos conceptos esenciales para comprender la elaboración y la percepción del producto audiovisual, el espacio y el tiempo.

La mayor movilidad resulta factible gracias, entre otros avances, al del proceso de miniaturización que ha acompañado a la evolución de la tecnología destinada al gran consumo por parte del público, ejemplificada en el uso de ordenadores portátiles y terminales telefónicos de cada vez menor tamaño. Pero este recorrido parece estar revertiéndose, al producirse un camino de vuelta en el que un mayor tamaño de la pantalla se convierte en instrumento de venta y elemento de atracción comercial, a la par que, en oposición, el peso y volumen global del dispositivo debe disminuir para resultar más interesante al posible comprador y posterior usuario.

Resulta necesario averiguar como los caracteres de los nuevos medios de acceso al audiovisual, afectan al componente espacio-temporal presente y ausente.

Independientemente del medio o sistema a través del cual llegue el contenido audiovisual, la forma de acercarse al mismo por el potencial consumidor ha variado radicalmente en función de las nuevas ventanas inherentes a los ordenadores portátiles y a los terminales telefónicos de última generación. El modelo de consumo del audiovisual se ha visto directamente afectado y modificado por la generalización del uso de los nuevos medios de

acceso al mismo, así como por la posibilidad de la apertura a un mundo virtual explorable y “existente” en la web (WWW) y en Internet, un universo de fácil y comprensible entrada para todos los posibles usuarios.

Surge con fuerza la cuestión de como afecta el cambio en el modelo de consumo a la percepción por parte del espectador de los elementos espacio temporales y sus respectivas ausencias en forma de fuera de campo y elipsis, y averiguar cómo se ve influida esta percepción por las variables de movilidad y fragmentación inherentes a los nuevos medios.

Partiendo del caso extremo de la exhibición cinematográfica en la que la oscuridad de la sala anula tanto el espacio físico en el que se produce la mirada a la pantalla, como los elementos que la acompañan, pasando por la televisión doméstica en el que el aparato se convierte en centro receptor de las miradas, la ubicación y condiciones de los visionados tradicionales constituyen el punto de partida del viaje de los espectadores hacia el modelo de consumo actual del audiovisual.

Los elementos espacio-temporales son los instrumentos con los que trabaja el agente productor tradicional en el desarrollo de sus contenidos, utilizando tanto las presencias como las ausencias de los mismos en busca de la sutura del texto audiovisual que percibirá el espectador. Esto resulta más simple si se estabiliza una posible variable existente en el proceso de comunicación, la de las condiciones del espacio del visionado cinematográfico tradicional. La oscuridad de la sala atrapa al espectador eliminando los posibles estímulos visuales (que no los auditivos) que pudiesen distraerle de la contemplación del metraje. Esta variable ya no resulta tan controlable en el caso de la producción televisiva, pero la traslación casi automática del modelo profesional del séptimo arte provoca que en la producción de los contenidos destinados a la televisión apenas se produzcan cambios que tengan en cuenta las diferentes condiciones del visionado. A lo sumo se adapta el trabajo del ente productor a los caracteres concretos inherentes al tipo de formato que se esté realizando, se trate de una serie de ficción, un documental divulgativo, una retransmisión televisiva o un programa magazine. En cambio, las nuevas tecnologías de consumo sí que son integradas en los modelos de exhibición de los productos televisivos mediante la interactividad que permiten los terminales telefónicos o Internet.

Por su parte, los espectadores adaptan con fluidez sus hábitos de visionado, y lo hacen en función de los nuevos sistemas de acceso al producto audiovisual, tanto en relación al canal de distribución como al del manejo del aparato-receptor (la “puerta” de entrada antes mencionada). Pero cabría preguntarse si el ente productor-emisor de contenidos, tiene similar capacidad de ajuste a los nuevos medios por los que su “cliente-espectador” accede a los metrajes. Es decir, ¿el traslado en los hábitos de consumo es respondido en la misma medida por una adaptación a los nuevos modelos de distribución y exhibición, por parte de los productos audiovisuales generados?

En la experiencia profesional dentro del ámbito audiovisual se comprueba que, aunque la realización de cada producto audiovisual concreto implica la creación de un *prototipo* único, con caracteres particulares y específicos no necesariamente extrapolables al resto de producciones, en todos los proyectos se siguen una serie de procedimientos de trabajo, de maneras de hacer o *know-how*, que son comunes al conjunto de productos posibles realizables.

El concepto de prototipo conduciría a la comparación automovilística, en la que frente a la fabricación en cadena de los modelos utilitarios, el vehículo de competición de la Fórmula I se adapta a un piloto y sus particularidades, tanto como a las condiciones de cada circuito en el que va a desarrollarse la carrera. Los descubrimientos y avances de los vehículos de competición se trasladan a los coches que se ponen a la venta al público, adaptándose los mismos a los distintos nichos posibles de consumidores potenciales y sus caracteres específicos. Por ello son fabricados en serie como utilitarios individualizados pertenecientes a un modelo determinado y dirigido a un grupo social concreto. Podría hacerse la pregunta acerca de si el negocio audiovisual sigue el mismo camino que lleva del prototipo al producto adaptado y puesto a la venta a un grupo específico de compradores potenciales. Puede entenderse que no, aunque debiera hacerse teniendo en cuenta las condiciones particulares, no sólo en las que va a producirse el contenido, sino también aquellas que van a rodear el momento del visionado.

Continuando con este prototipo, la periodización en fases distintas y consecutivas de preproducción, rodaje y postproducción, más la compartimentación y neta especialización de las funciones laborales, podrían ser enunciados como algunos de los procedimientos de trabajo estándares más importantes.

Tanto se esté hablando de trabajos destinados a la generación de productos cinematográficos o bien se trate de televisivos, los pasos son similares. Si una distinción puede establecerse aparte de las inherentes a los soportes de captura de la imagen, es la económica. Esto es debido a que generalmente los productos televisivos se formulan con un coste de inicio menor en cada una de las partidas presupuestarias, afectando obviamente a los procesos subsiguientes, por ejemplo con la dotación de un menor número de días de rodaje o una premura mayor en los procesos de entrega de los productos finales. También es el elemento industrial televisivo en forma de parrilla y estrategia de programación la que marca las duraciones predefinidas de los productos.

Pero, y eso es lo que importa al caso, la uniformidad de los procesos básicos de producción parece apuntar a que lo que determina el proceso de fabricación del contenido audiovisual no es la ventana o pantalla final de exhibición, sea la cinematográfica o la televisiva, o los caracteres especiales a la hora del tipo diverso de visionado que se va a practicar por parte de un

potencial espectador, sea éste en la sala oscura o en el ruidoso y concurrido salón de su casa. La duración del metraje y el tipo de contenido se adaptan al modelo de negocio de la exhibición del contenido (cine/tv) pero se obvian las peculiaridades de las pantallas de visionado, que afectan directamente a la forma de percibir el contenido audiovisual por parte del espectador.

Así por ejemplo, si un largometraje cinematográfico prorroga comercialmente su exhibición en salas y se distribuye a través de un soporte distinto como es el DVD, el contenido audiovisual seguirá siendo el mismo, variando únicamente el modo de acceso al mismo a través de una serie de menús insertos en el propio disco físico DVD, mediante lo que más adelante se llamará interfaz. La misma situación se produce en los contenidos televisivos, como series de ficción o documentales, o incluso en determinados eventos deportivos (deportes de motor, partidos de fútbol) cuando se da el caso de su explotación posterior mediante el sistema de DVD.

En el proceso de adaptación de los productores a los nuevos modelos de negocio emergentes, igualmente, si los materiales audiovisuales de origen televisivo o cinematográfico se ponen a disposición de un usuario mediante un posible intercambio económico a través de Internet, variará el interfaz de acceso al contenido, pero no el contenido en sí mismo.

Es decir, en los sectores cinematográfico y televisivo, es prioritariamente el factor económico el que define los pasos a seguir, y no las características de la pantalla y el medio de comunicación con el futuro espectador. Pero, en un sector en el que se tiende al consumo audiovisual a la carta, esto debería ser no solo posible sino obligado.

Otra cuestión relevante, que abre vías de trabajo de sumo interés, es la manera en la que los contenidos audiovisuales están presentes en el dispositivo en el momento en el que surgen ante los ojos del usuario-espectador. La innovación no está únicamente presente en el aparato-pantalla, sino en el modo por el que el contenido llega al mismo. Sea mediante Internet, a través de la comunicación entre el aparato-pantalla y una fuente-origen de datos próxima con la que esté conectada por sistemas diversos, o porque los contenidos estén presentes como archivos digitales dentro de los propios dispositivos, en cualquiera de los casos la forma del visionado del audiovisual ha evolucionado y se ha adaptado a los nuevos sistemas de acceso al mismo.

Los cambios que se producen en el modo físico del visionado, afectan incluso a la manera en la que se realiza el intercambio económico preciso para acceder al contenido audiovisual, alejado de la típica entrada por la que se paga para entrar en una sala de cine. Es decir, lo que está variando es el modelo de demanda del audiovisual a la par que debe hacerlo el modelo de la oferta del mismo.

Pero, independientemente del modo por el que llegue al dispositivo-pantalla o se realice la transacción, lo esencial sigue siendo el propio contenido

y la manera de gestionarse su realización y su visualización por parte del usuario.

La incidencia de las nuevas tecnologías, al incluir entre sus caracteres el componente de la movilidad, provoca la existencia de un espacio físico variable y variado en el que puede producirse la acción del visionado. Deja de ser una circunstancia fija la oscuridad que en la sala cinematográfica anula los elementos sitos en el fuera de campo del espectador. Por ello el lugar de visionado surge como una variable a manejar, en la que los impactos visuales actúan como distracciones o, y esto es lo que más interesa, como apoyos posibles al discurso propio del audiovisual que se exhibe a través del instrumento en el que se realice el acceso al contenido.

¿Sería factible por ello plantear un proyecto en el que, trabajando en la fase de grabación de los contenidos de la manera habitual, gestionando los componentes físicos situados fuera y dentro del cuadro del objetivo con una finalidad narrativa, se tuviesen en cuenta así mismo los elementos espaciales que van a acompañar al espectador durante la acción del visionado?.

Probablemente, en un modelo de negocio generalista fuese extraordinariamente complejo, pero en un sistema que tiende a la especialización de los contenidos y a la creación para el usuario de un modelo de consumo audiovisual “a la carta” (véase el funcionamiento actual de las plataformas televisivas y la adecuación de sus canales a un público objetivo muy concreto), podría plantearse en determinados proyectos un sistema de producción de contenidos que tuviese en cuenta, ya desde el momento del rodaje o grabación, las condiciones espaciales en las que fuese a realizarse el visionado. Y para ello, los caracteres de movilidad de los nuevos sistemas de acceso se convierten en el ingrediente fundamental que puede posibilitar este modelo.

Al articular audiovisualmente una narración, todo componente espacial presente en la acción conlleva un tiempo en el que se desarrolla la misma, y todo tiempo relatado implica un espacio o lugar en el que éste ha transcurrido. De igual manera los elementos ausentes en el fuera de campo desde la faceta espacial, aluden al transcurso temporal no mostrado, como toda acción acaecida en un lapso de tiempo y no revelada al espectador en forma de elipsis sucede en un espacio determinado. Cabría preguntarse si los ítems de espacio y tiempo, presentes y ausentes, funcionan como una unidad espacio-temporal conjunta, y en caso positivo, de qué manera lo hacen.

La cuestión temporal encuentra uno de sus mayores campos de experimentación audiovisual en el género histórico. En este caso, la estrategia debe adecuarse al género tratado (de nuevo la adaptación está en función del producto, pero no de la pantalla de destino) sobre todo en pro de un objetivo muy claro y esencial, el de la eliminación de cualquier rasgo de la contemporaneidad del rodaje. Podría decirse incluso que es prioritario ocultar la actualidad del hecho físico de la captura de la imagen en movimiento, siendo

recomendable (aunque no obligado) evitar la inserción de elementos anacrónicos con la época de la que trate el metraje. Y se alude a la no obligación de esta fidelidad histórica como un elemento de discusión deseable entre los responsables histórico y audiovisual. La novela histórica no busca necesariamente convertirse en un ensayo aunque trabaje con elementos y situaciones de la historia real, al igual que sucede en el producto audiovisual de época.

La eliminación de la contemporaneidad puede darse en dos momentos del proceso, durante el rodaje y en la postproducción. Si se produce en el segundo momento, y en función del tipo de producto, o bien se encarece mucho el coste en el caso del soporte cinematográfico o en cualquier caso se incrementan los tiempos de trabajo al tener que intervenir digitalmente en la imagen.

En la primera opción, durante la grabación, los elementos físicos que denotan la actualidad del proceso de rodaje, se eliminan ocultándolos a la visión final del espectador. Esta ocultación se realiza a través de la técnica del fuera de campo extirpando, no de la realidad física (aunque a veces también sea así), sino de la realidad fílmica mostrada, a aquellos objetos o elementos que pudiesen sacar de su ilusión de vivencia pasada al potencial espectador. Simultáneamente, y desde el departamento de decoración, se reconstruye el espacio físico que una vez existió.

El objetivo es salvar la elipsis “esencial” que hay entre el momento de desarrollo del relato del metraje respecto del instante del rodaje o captura de la imagen en movimiento. El audiovisual se convierte de esta manera en utópica e idealista máquina del tiempo que traslada al espectador a épocas pasadas manejando la herramienta de la elipsis con el afán de salvar el lapso de años o siglos transcurridos.

Dicho salto temporal en el audiovisual puede tener como objetivo la creación de un contenido espectacular o bien una intencionalidad didáctica.

En este segundo planteamiento se suele trabajar al menos desde dos vertientes: mediante el planteamiento de documentales que reconstituyan la realidad histórica vivida por los ancestros utilizando estrategias muy diversas (con imágenes de archivo si el periodo retratado está lo suficientemente próximo, representaciones ficcionales de determinados acontecimientos, locuciones de expertos, etc..) o a través de la anástilosis virtual en la que se reconstruyen los edificios y bienes patrimoniales históricos que no se han conservado en su integridad física, utilizando técnicas informáticas que restituyan a las condiciones originales de construcción a dichos bienes o edificios.

Esta posibilidad puede ser incluida como una secuencia que forme parte del primer tipo de documentales, apoyando o completando el discurso global o, como práctica cada vez más habitual, erigiéndose en foco central de información en espacios museísticos destinados a la difusión del patrimonio.

En cualquiera de los casos, el uso de las nuevas tecnologías digitales de producción de contenidos con el fin de crear y reconstruir la imagen de los edificios del pasado plantea una serie de cuestiones relevantes en relación con el concepto espacial y el de fuera de campo.

Resulta obvia la existencia en los productos audiovisuales de imagen real de un instrumento físico, la cámara de cine o de video, que atrapa visualmente a los objetos, personas y contexto presentes en el profílmico que se ubica ante el objetivo, dejando fuera de campo aquello que se sitúa más allá del marco que limita el desarrollo de la acción. Esta situación, sin embargo, no resulta tan diáfana en los proyectos que se generan directamente desde el ordenador.

En este sistema de generación virtual de imágenes no existen actores físicos o decorados corpóreos. Debido a ello desaparece el proceso de selección que discrimina de entre los elementos presentes en el momento de rodaje aquello que quedará dentro o fuera de campo, definiendo que es lo que aparece o no dentro de la pantalla. Por el contrario el concepto temporal (presente y ausente en modo de elipsis) se trabaja de una manera similar, independientemente del modo en el que se genere la imagen, pues partiendo del material preexistente, el montaje creará o coserá los huecos de la línea temporal en busca del discurso final que se desea obtener. Incluso podría incidirse en que en el trabajo con imágenes digitales, el control sobre ellas es tal que durante el trabajo de creación (asimilable al del rodaje) se “construyen” únicamente los tramos de tiempo que realmente se van a precisar para el producto final.

Acudiendo a la esencia de la imagen generada digitalmente se plantea la reflexión acerca del concepto de realidad aplicado a lo virtual. Si taxativamente se definiese la producción digital de imágenes como un proceso no imbricado en la realidad, no existiría ningún elemento en fuera de campo al no existir el propio campo. Pero en cualquier caso esto sería únicamente aplicable en el transcurso de la generación de las imágenes, ya que en el momento del visionado del producto a cargo de un espectador, la percepción del espacio audiovisual imaginario por parte del mismo será similar tanto se trate de contenidos basados en imagen real o en imagen virtual. Por ello el tratamiento del fuera de campo, inexistente en la producción del contenido digital, sería durante la exhibición indiferente al origen o modo de creación del mismo.

El uso habitual de los procedimientos digitales a la hora de dinamizar el patrimonio divulgándolo audiovisualmente se complementa, desde la didáctica del mismo, con la asumida práctica o aceptación del hecho documental como un instrumento objetivo para difundir los contenidos históricos. Mas la atribución *per se* del carácter no subjetivo al producto documental es cuando menos discutible.

El ente productor toma una postura obligadamente personal en el terreno de la ficción en cuanto a los elementos físicos y humanos que va a

situar ante la lente de la cámara, pero en el ámbito de la no ficción (en el que se incluiría el hecho documental) tampoco es desacostumbrada la intervención subjetiva en los componentes del profilmico, tanto desde el punto de vista decorativo, de vestuario o de los propios personajes reales que son grabados ante la cámara.

Y esto ocurre desde las actuaciones de los reconocidos padres históricos del documental. Luis Buñuel o Robert J. Flaherty, en sus viajes hacia la comarca de Las Hurdes o las heladas tierras canadienses de la Bahía de Hudson para rodar sus precursores documentales *Las Hurdes (Tierra sin pan)* (Buñuel, 1933) y *Nanook el esquimal* (Flaherty, 1922), intervinieron en la realidad cotidiana de sus protagonistas con el fin de plasmar verazmente su discurso acerca de la dureza de la existencia diaria de los moradores de estas tierras.

Junto al posible e incluso probable intervencionismo en lo presente ante la lente, la decisión intencionada, por motivos muy diversos, que lleva a escoger un tema concreto sobre el que versará el proyecto audiovisual, deja en la oscuridad del fuera de campo del guión, a aquellos otros temas no elegidos. Esto afecta a los espacios geográficos y a los de menor rango, pero en el caso del producto histórico esto también implica la apuesta por unos personajes concretos o por una época específica, generando una elipsis temporal que afecta y oculta las acciones y vidas del resto de los personajes y/o al resto de los tramos históricos previos o posteriores, pertenecientes al devenir de la humanidad. Así mismo, y durante el rodaje, se produce un camino decisorio (que será más o menos azaroso) en el que se ubicará la cámara en un punto concreto.

El establecimiento de una tipología audiovisual en razón del matiz de la objetividad atribuible al hecho documental frente a su carencia en la ficción, resulta ser un proceso extraordinariamente simplista y sujeto a error ya desde su punto de partida. No existe la objetividad o subjetividad absoluta en el hecho audiovisual. Por ello el ente historiador debería tener en cuenta esta situación a la hora del uso de los materiales fílmicos con fines didácticos.

En el audiovisual histórico, independientemente de la pantalla de destino del mismo, pueden producirse al menos dos situaciones respecto del visionado por parte de un espectador concreto. Una es que dicho espectador reconozca por su experiencia vital el espacio geográfico en el que tuvo lugar el acontecimiento histórico narrado y la segunda es que no exista previamente ningún tipo de relación o conocimiento físico de dicho espacio.

Regresando al cine de los orígenes, con las vistas animadas de las calles parisinas, la salida de unos obreros de su centro de trabajo o la llegada de un tren a la estación, los hermanos Lumière proporcionaban a sus coetáneos las imágenes en movimiento de las situaciones con las que los espectadores convivían en el día a día, aunque la novedad del invento

provocaba la inserción del componente mágico en la percepción del metraje por parte de los inocentes y sorprendidos parisinos.

La contemporaneidad de los hechos rodados eliminaba la atribución del adjetivo histórico para los negativos rodados. Los que asistían al cine en 1895 contemplaban imágenes de situaciones acaecidas en 1895.

Los espectadores de décadas posteriores, más alfabetizados audiovisualmente, dejaron de incluir el matiz mágico en el momento del visionado de las imágenes, aunque los acostumbrados metrajes que reflejaban situaciones contemporáneas para su consumo inmediato les informaban de la actualidad de sus días, siguiendo sin merecer estos contenidos en su momento, la catalogación de históricos.

Por tanto es hoy cuando los minutos de negativo robados a la realidad de sus días por los responsables del cine de los orígenes, por pioneros como los Lumière, Edison o Chomón, devienen en documentos históricos que eso sí, fueron creados sin tal intencionalidad por los “exploradores” audiovisuales iniciales, los cuales incluso no previeron la potencialidad total del artefacto. La realidad capturada por los hermanos Lumière en el París de la época, en cualquier caso no era la verdad global, inasible por definición, sino más bien la realidad subjetiva parisina según el punto de vista del ente productor de la imagen, en este caso, los Lumière. Se ve como en esta situación inherente a la inicial inocencia del hecho audiovisual, la “redacción” de lo que hoy se ha convertido en documento histórico, no tenía la intención de transformarse en tal.

Dentro del género de época, o más bien, refiriéndose al cine como concepto, y ya casi desde el nacimiento del mismo, se han intentado establecer vías de relación entre el producto cinematográfico y la historia por él reflejada, o entre el film y la fase histórica en la que se inscribe el momento de producción de la película en un espacio geográfico concreto.

Estos análisis se han planteado esencialmente desde el sector historiador más que desde el propio ente productor. Por ello existe un habitual sesgo que busca la primacía sobre el relato fílmico del hecho histórico reflejado, o dota de mayor importancia a las señales inscritas en el texto que explican a la sociedad productora del film. Se echa en falta una más amplia visión de la relación entre el hecho cinematográfico y el histórico, que abarque a ambas áreas de conocimiento sin olvidar la esencia del cine como base analítica.

En cualquier caso, y se entiende que por cimentarse el grueso de los estudios que relacionan la historia y las imágenes en movimiento en un momento álgido del soporte cinematográfico, los trabajos de expertos como Kracauer, Ferro, Sorlin o Rosenstone se han basado prioritariamente en el cine exhibible en salas. Con ello han restringido el carácter de materia analizable al texto latente en la película física, de manera comprensible por inscribirse su trayectoria vital en un tiempo en el que el cine era el medio

audiovisual esencial al que podían acceder los espectadores. A medida que la televisión toma posición como sistema de acceso generalista y también el soporte videográfico se convierte en un elemento de uso común, los estudiosos coetáneos introducen ambos como adicional corpus de trabajo, pero más bien entendiéndolos como sistemas que generalizan el contenido ante un público masivo o facilitan el propio estudio del hecho audiovisual (a través de métodos de visualización menos complejos y limitados que la moviola). Se parte del modelo cinematográfico estándar como base en lugar de entender el resto de opciones audiovisuales como medios de expresión distintos.

La pregunta planteada de manera general ha sido la de cómo se relaciona o puede relacionarse la historia con el cine, entendiendo al cine como el modelo audiovisual referencial. A lo sumo los expertos se han preguntado sobre la mayor o menor idoneidad del producto documental frente al ficcional para mostrar esa relación entre lo histórico y lo fílmico, y sobre el reflejo que el cine supone de la sociedad que produce el film o de la que retrata.

Obviamente todas estas cuestiones en absoluto carecen de importancia, pero sí que se echa en falta una serie de cuestiones o vías posibles de trabajo futuro:

-El estudio del hecho audiovisual como texto analizable desde muy diversos puntos de vista. Se han tenido en cuenta algunos de ellos, pero un film puede ser *atacado* desde flancos muy diversos.

-El análisis de la relación entre el audiovisual y la historia puede plantearse desde dos vertientes. El género en el que navega el proyecto si éste se trata del histórico y el producto audiovisual tratado *per se* como un documento histórico que retrata la sociedad que lo produce. Se ha incidido sobre todo en la segunda cuestión.

-El hecho audiovisual como producto cultural creado por un colectivo de autores especialistas. La simplista percepción asumida como cierta de la existencia de un ente autoral, responsable único de la película y personificado en la figura del director, empobrece notablemente cualquier posible análisis.

-El género histórico no cómo un modelo cinematográfico que deba ser garante de la fidelidad histórica, sino como instrumento que por un lado, pueda tener carácter lúdico y de mero entretenimiento, y por otro, el didáctico del acceso al contenido histórico. El verismo de los datos no siempre va acompañado de una eficacia pedagógica, sobre todo teniendo entre manos un soporte como el fílmico, que se rige para poder acceder al espectador por leyes de construcción específicas al medio.

-El audiovisual como contenedor de una tipología muy variada de productos audiovisuales, con sus propias leyes y caracteres. Las formas de construir y acceder a un largometraje, un cortometraje, una tv-movie, una serie de televisión, etc... son muy diversas y no deben subsumirse en un discurso exclusivamente basado en la película hecha para salas de cine. Es decir, el tipo de producto audiovisual denota una relación específica con aquello que cuenta

y por ende con el componente histórico (se trate o no de un texto audiovisual de género histórico).

El contenido histórico incluye en su propia esencia, el elemento temporal ausente y la necesidad de acompañar el espacio a los caracteres físicos de épocas pasadas, por lo que el círculo que conecta el pasado con lo más moderno, deviene no ya en foco de interés sino en necesario instrumento para comprender ambos.

Volviendo a la multiplicidad de pantallas actualmente posibles, si el desarrollo del audiovisual a lo largo del siglo XX tuvo lugar con una recepción del mensaje por parte del espectador, definida por un aparato exhibidor anclado a un espacio fijo, en el que en el caso del sector cinematográfico, una pantalla en una sala definía el lugar concreto en el que la visualización del film iba a tener lugar y, en el sector televisivo, un monitor de movilidad limitada en el salón de las casas delimitaba y restringía el modo de acceso al contenido audiovisual, actualmente, y merced a la movilidad posible de las ventanas a través de las que puede visionarse un producto fílmico (dispositivos móviles telefónicos, ipad, ordenador portátil, etc..) surge la paradoja de que se tiene la posibilidad de hacer coincidir en el mismo espacio geográfico en el que tuvo lugar un acontecimiento histórico, la acción del visionado y la del desarrollo del rodaje del hecho reflejado audiovisualmente.

Así mismo, la posible existencia de un espectador cómplice y activo, que puede acceder a los productos históricos con un bagaje de conocimientos previos sobre los hechos reflejados audiovisualmente, es una variable netamente utilizable en los proyectos que basen su difusión en los nuevos medios.

Para que un espectador tenga la posibilidad de acceder al visionado de un producto audiovisual, debe gestionarse el modo de acceso al mismo a través de la distribución y exhibición. Pero para llegar a ese proceso existe el paso obligado previo de la producción del contenido. Centrándose en el género histórico y aunque la pregunta es extensible a todo tipo de producto, una cuestión surge, ¿se tiene en cuenta cual va a ser el sistema por el que el espectador va a acceder al contenido a la hora de generar el mismo? Cuando era únicamente la sala de cine o la pantalla de televisión el lugar de destino del audiovisual, caracteres como el sonido, el color, la tipología de la pantalla eran tenidos en cuenta (en mayor o menor medida) en el proceso de producción. Pero hoy en día, ¿se consideran en la misma medida variables tan esenciales como por ejemplo, la movilidad, fragmentación o individualización del posible acceso a través de los nuevos medios?

Estas características, junto con otras esenciales de los nuevos medios de sistemas es otro de los aspectos que pretende tratarse en este trabajo. Y si se ha optado por el carácter histórico es precisamente por la certeza del hecho reflejado (independiente del matiz de ficción o documental en el que se inscriba) que permite la reutilización del espacio físico del rodaje para un

visionado por parte del espectador potencial, dotado de movilidad y adaptado a los elementos presentes y ausentes, gracias a los caracteres de los nuevos medios de acceso a los contenidos.

Y es aquí donde entra el paraje arqueológico de Cuyacabras.

En la provincia de Burgos se concentran un gran número de yacimientos consistentes en necrópolis que se construyeron en el Alto Medioevo comprendido entre los siglos V y X (Monsalvo, 2010:5).

Todos estos parajes, sitios en su mayoría en pleno entorno natural, se significan mediante la existencia del elemento de la tumba excavada directamente en la roca, un hueco cóncavo y en su momento ocupado por su último morador, la huella de un momento pasado pendiente de mostrar. Mientras tanto la naturaleza ha ido devorando aquello que rodeaba las tumbas, acumuladas en la roca en mayor o menor número.

Algunas de las necrópolis se encuentran inmersas en la civilización, en localidades en las que se sitúan en el interior del casco urbano. Así, por ejemplo en Duruelo de la Sierra, población soriana limítrofe con la provincia de Burgos, o en la burgalesa Regumiel de la Sierra, las tumbas rodean a la iglesia de la localidad, circundada por las típicas edificaciones y casas de la zona.

También en la Sierra de la Demanda burgalesa, apenas a unos kilómetros de la localidad de Quintanar de la Sierra, adentrándose en el monte y sumergido en el interior del bosque, un promontorio rocoso se alza ofreciendo el fantasma de lo que una vez fue una localidad real. Se ha llegado a la necrópolis altomedieval de Cuyacabras.

Se trata de un cúmulo rocoso, horadado en toda su superficie por los huecos de las tumbas, un extenso cementerio compuesto por más de 183 sepulturas documentadas (Padilla Lapuente, 2003:18), el cual es coronado por una planta cuadrangular en la que se adivinan las bases trazadas en la piedra sobre la que se erigía la iglesia original que presidía la localidad, al modo que ocurre hoy en las mencionadas necrópolis de Duruelo o Regumiel.

Pero ¿cómo era el aspecto y cómo se desarrollaba la vida en la población que una vez existió allí? ¿Era similar a la disposición presente en las localidades actuales mencionadas? Los trabajos realizados entre 1969 y 1971 por el profesor Alberto del Castillo, catedrático de Historia Medieval de la Universidad de Barcelona, sacaron a la luz “esta monumental necrópolis de época de la repoblación” aunque sus esfuerzos se centraron en el aspecto ritual funerario, dejando para más adelante (aunque no lo pudo reemprender) el estudio de “las estructuras de hábitat y las formas de ocupación del territorio” (Padilla Lapuente, 2003:15).

Al toparse con estos restos, y desde un perfil divulgativo, debe plantearse la pregunta acerca de la imagen representativa que pudiera ofrecerse de dicho yacimiento en la actualidad. La orografía y la poderosa naturaleza impiden la generación de un *skyline* de la misma, pero esa localidad, que cual la población de *Brigadoon* (1954) mostrada por Vincente

Minnelli en una de sus más famosas películas ha permanecido en el fuera de campo de los pobladores actuales, interroga sobre la construcción de su identidad audiovisual e imaginaria. Partiendo de la excusa argumental que supone el espacio cóncavo del hueco de las tumbas, se pretende teorizar sobre su convexo dejado en el fuera de campo por el paso del tiempo.

Así mismo Cuyacabras ofrece otras posibilidades:

-la disposición de las tumbas permite intuir historias personales, familiares y sociales.

-la naturaleza asume un doble rol, el de fuerza devoradora de aquello que una vez existió allí, y el de elemento apenas mutable durante los siglos transcurridos, salvo por la variable de la estacionalidad. Únicamente se ha mantenido, a pesar de la lógica erosión, el elemento pétreo permanente que acogió una vez el poblado y vida en ésta micro-sociedad.

-la presencia a unos centenares de metros de otro hito arqueológico, conocido como Eremitorio de Cueva Andrés, el cual amplía el plano potencial del entorno de Cuyacabras y añade una variable adicional que puede explicar el conjunto de la zona y con ello implementar un elemento posible para la narración audiovisual.

Pero el carácter principal que dota de importancia audiovisual a este yacimiento es precisamente la “no presencia” actual del mismo. El tiempo transcurrido, elipsis obligada para la construcción audiovisual y su posterior visionado, se ve acompañado por la necesidad de una edificación total del concepto del fuera de campo y no únicamente parcial como en la mayoría de los casos. Por ello esta localización ofrece un universo extenso de propuestas para el proceso de producción audiovisual.

Mas unido a ello, se encuentra simultáneamente con un espacio que, junto al visionado tradicional, oferta un campo de posibilidades aún mayor para los nuevos sistemas de acceso al audiovisual. Al integrar estos entre sus capacidades el componente de la movilidad, se faculta para un visionado *in situ*, visionado que incrementa sus opciones cara al proyecto al establecer una “sala de cine” diáfana y presente en el lugar-espacio real del desarrollo de los hechos originales, paraje no ensuciado por elementos arquitectónicos o humanos, por lo que el estudio de los conceptos del fuera de campo y la elipsis en la construcción y posterior visionado del producto audiovisual histórico a través de nuevos sistemas de acceso, encuentra aquí una localización ideal.

1.3 Hipótesis

Los nuevos sistemas de acceso al audiovisual, que integran dentro de sus capacidades la movilidad del usuario y la fragmentación de los contenidos, establecen una relación particular con los conceptos de fuera de campo espacial y elipsis temporal durante la acción del visionado. Si se realiza el visionado del contenido a través de un dispositivo móvil, en el mismo espacio

original en el que tuvieron lugar los hechos relatados audiovisualmente, el espacio y el tiempo, presentes y ausentes en la imagen y en el lugar del acceso al metraje, deberán ser tenidos en cuenta, tanto por la entidad productora durante la generación del contenido como por el espectador durante el visionado del mismo.

Esta circunstancia puede evaluarse de manera más notoria en el ámbito del audiovisual histórico, sea el mismo enfocado desde el punto de vista de la ficción o del documental.

Los contenidos audiovisuales producidos no son generados incluyendo como variable la posibilidad o seguridad de su visionado a través de nuevos sistemas de acceso a los mismos. Por ende, tampoco tienen en cuenta el componente espacio-temporal ni su reverso en forma de ausencia, fuera de campo-elipsis, para el visionado a través de nuevos sistemas de acceso que incluyen la movilidad y fragmentación como variables.

1.4 Objetivos

1.4.1 Generales

-Analizar la manera en la que debe gestionarse el proceso de producción de un contenido histórico cuando éste va a ser visionado en el lugar en que se desarrollaron los hechos narrados.

-Relacionar los conceptos de elipsis y fuera de campo con la movilidad implementada por los nuevos dispositivos.

-Estudiar la manera en la que el uso de los elementos espacio-temporales presentes y ausentes de una localización modifican la forma en la que el espectador entiende el entorno cuando éste es visionado en el lugar en el que ha sido rodado.

1.4.2 Específicos

-Comprobar la forma en que interviene el espacio ausente de la imagen (fuera de campo) en el proceso de realización de un contenido histórico.

-Establecer una propuesta de tratamiento audiovisual, centrada en la producción y la exhibición, de una localización que va a ser inicialmente utilizada como espacio de rodaje para su posterior uso como lugar de visionado del metraje generado.

-Observar las diferencias entre el trabajo audiovisual realizado sobre espacios concretos de la ciudad de Burgos en metrajes dirigidos a su exhibición en salas de cine y los contenidos destinados a su visionado mediante nuevas tecnologías.

-Comparar el modo de representación cinematográfico primitivo con la forma idónea de rodaje de una localización en la que se visionará el contenido a través de un dispositivo móvil.

-Estudiar la representación audiovisual de las necrópolis del Alto Arlanza desde la perspectiva del posible visionado del contenido en la propia zona arqueológica.

2.ESTADO DE LA CUESTIÓN

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1 Nuevos medios

2.1.1 De la imagen sintética a la digital

Pierre Sorlin introduce su libro *El siglo de la imagen analógica* con un capítulo titulado “Una nueva percepción del mundo”. Sorlin aplica esta novedad al salto producido desde la imagen sintética a la analógica en la distinta forma de percibir la impresión realizada de un objeto de una manera u otra.

Esta “aprehensión de la realidad por medio de los datos recibidos por los sentidos” como se define el término percepción (Gran Enciclopedia Ilustrada, 1981) es la base del “régimen perceptivo” o “sistema de coordenadas visuales que prevalece en una formación social, cualquiera que sea” (Sorlin, 2004:9), una noción reconocida como absolutamente teórica por el propio autor, que asume las abundantes interacciones posibles entre los distintos grupos.

Para Sorlin la imagen sintética se inicia con los dibujos mediante los que los hombres de la prehistoria trazaban las reconocibles formas de los animales con los que convivían, inscribiéndolos en una superficie plana en la que lograban sugerir el volumen, afirmando Sorlin que ésta, como única imagen conocida hasta cerca de 1840, influyó durante siglos en el régimen perceptivo humano.

La imagen sintética no se dirigía tanto a la reproducción exacta del contorno de los objetos o los detalles de la escena mostrada como “a ofrecer una representación coherente de ellos”, enfocando la idea más que el hecho bruto en sí. La imagen sintética condensaba lo representado, ya fuese mostrando lo esencial o “reagrupando en una misma superficie los momentos sucesivos de una acción”, no siendo la síntesis solamente dinámica, sino asumiendo la misma un rol simbólico (Sorlin, 2004:11-12).

Desde el segundo tercio del siglo XIX irrumpe y se difunde la imagen analógica como medio de representación y como “aplicación de un dispositivo óptico sobre una superficie sensible, de naturaleza primero química con la fotografía y el cine, y posteriormente electrónica con el video”. La imagen analógica, frente a lo corrientemente asumido, no es necesariamente más exacta que la sintética, pues la mera acción técnica efectuada sobre el dispositivo afecta a la obtención posible de variadas imágenes que representen el mismo hecho u objeto (Sorlin, 2004:12).

Sorlin, para escenificar este proceso, se centra en el modo de producción de la imagen.

El salto planteado por Sorlin hasta llegar a la imagen analógica, ¿es extrapolable al que se ha producido en la actualidad con el conjunto variable de imágenes que podemos percibir en nuestro día a día?

Añadiendo a la ecuación las nuevas modalidades de la imagen, José Luis Brea divide en tres las eras por las que ha atravesado la misma: la imagen-materia, el film, y la e-image.

La imagen-materia o imagen producida como inscrita en un soporte, “indisolublemente apegada a su forma materializada”, está intrínsecamente relacionada con el régimen de producción artesanal imperante, por lo que debe surgir inscrita en un objeto, sea cuadro, grabado, dibujo, bajorrelieve o escultura, objeto sin el cual dicha imagen no existiría, y son producidas con un neto objetivo de duración en el tiempo, sino eternidad, que va unido al de la existencia real del objeto en el que se inscriben (Brea, 2010:11).

Brea enuncia como un acontecimiento decisivo el de la aparición de un *aparato de ver* (aunque incide en el hecho de que es “una máquina capaz de *capturar y reproducir imágenes* mecánicamente”) que provoca un desplazamiento radicalmente redefinido para el hecho de ver y toda la culturalidad que le concierne, variando “el espacio lógico de la totalidad de los actos de ver”, desde los modos de representación y producción de las imágenes hasta el de contemplarlas o la simbolicidad que de ellas se extrae. Es el film.

Algunas de las transformaciones que se dan, tienen que ver con la “pérdida de *profundidad de campo* de la totalidad de lo visto” por el acceso de la imagen capturada a la superficie plana de la representación, alejándose de cualquier intento de profundidad o interioridad e instalándose en la pura exterioridad (Brea, 2010:37).

El objeto físico en el que va a habitar la imagen film es la límbica materia de la fina película, casi inexistente, a mitad de camino entre lo fantasmal y espectral de su exhibición y lo tangible de la imagen-materia.

Respecto del componente temporal, la imagen fílmica, merced a su volatilidad, “se expandirá secuenciada en un eje de relato, introduciendo la *potencia del tiempo* (...) en su propio espacio de la representación”, frente al perenne tiempo estático que implica la imagen-materia. La imagen se inscribe así en una narrativa secuenciada en el tiempo, longitudinalmente, siendo válida esta situación incluso para el elemento fotografiado. La fotografía sería acaso una “*película de un único fotograma*” (Brea, 2010:39-40).

La e-imagen o imagen electrónica posee el carácter plenamente fantasmal de las imágenes mentales. Son puros espectros alejados de todo principio de realidad y con una entidad efímera y transitoria. Por ello Brea las define como imágenes-tiempo: “imágenes apenas temporales” e incapaces de “hacer promesa de permanencia”.

Brea distingue las categorías de las imágenes previas, que por estar inscritas en soportes físicos, nos hacen incapaces de distinguir aquellas *imágenes de cosas* de las que son meramente mentales. Frente a esta situación, las imágenes electrónicas regresan a la condición de puras imágenes mentales, ajenas a cualquier corporeidad. Y es en esta naturaleza espectral

dónde Brea sitúa “su nueva y excepcional pregnancy para condicionar la vida del deseo” (Brea, 2010:67-68).

En este mundo de imágenes electrónicas “adelgazadas” de su entidad física, éstas se convierten no sólo en el reflejo de la “mercancía” que representan, sino en la propia mercancía, el propio producto en sí mismo. Y cómo producto su existencia como imagen electrónica se inscribe en el propio canal por el que se distribuyen, y a través de las que se accede a ellas.

Mas el devenir de estas imágenes-tiempo, no se realiza a través de una línea temporal, “la fabulación de un *timeline* es aquí concesión a unas necesidades de lectura arrastradas”, no existiendo siquiera *frames* o unidades discretas que distribuyan temporalmente las cantidades de información, siendo nuestra conceptualización secuenciada del tiempo la que actúa distribuyendo “puras cantidades continuas de información(...) en una matriz multidireccional y accesible aleatoriamente, sin secuenciación” (Brea, 2010:73).

La gestión de estas imágenes (frente a la imagen-materia o el film) no se estructura a través de la promesa del producto-imagen único entregado al usuario de manera particular y diferente al resto, “sino en la gestión intensiva de las cantidades de información”. Existe una multiplicidad de imágenes clónicas en las que es imposible distinguir el original supuesto de la copia (Brea, 2010:75).

No hay aquí un modo de recepción simultáneo y colectivo, descrito por Walter Benjamin como distintivo del cine, sino un método de acceso que faculta al receptor para decidir cuándo y dónde gestiona esa imagen, alejándose de la recepción singularizada e individual propia del régimen de la imagen-materia y del modelo homogeneizante y colectivo propio de la imagen fílmica. El modelo de distribución ya no es el propio del *broadcasting* definido como la “difusión de audio y vídeo por los medios tradicionales: televisión y radio por ondas hertzianas, vía satélite o cable” (Pérez Martínez, 2002:912), en la que un emisor único “permite” al receptor tan solo la posibilidad de acceder o no a la imagen, sino un modelo en el que la totalidad de la información está disponible en cualquier momento y el receptor-usuario selecciona de manera activa en qué momento, qué contenidos concretos *consume-comparte* y a través de qué canal lo hace. Esta estructura exige al usuario que añada a su condición de receptor, un papel simultáneo como emisor, productor y proveedor de la propia información que consume (Brea, 2010:89-91).

El cuadro sinóptico que plantea Brea sobre la evolución de las eras de la imagen es el siguiente (Brea, 2010:139):

	Imagen-materia	film	e-image
Características técnicas	Indisociabilidad Unicidad	Caja sobrepuesta Reproductibilidad	Flotación fantasmal (psi) Productibilidad ilimitada
Tiempo de la imagen	Estática	Dinámica(imagen-movimiento)	Imagen-tiempo
Tipo de memoria	ROM (archivística)	REM (retiniana)	RAM (red,proceso)
Potencia simbólica	Promesa de duración Promesa de individuación radical	Sujeto emancipado Humanidad cosmopolita	Intelección general
Forma discursiva	Pintura (arte tradición)	Cine (industria cultural) Arte como vanguardia autonegación	Cultura visual Arte como espectáculo integrado
Condiciones de visionado	Espacialización	Oscurización	Ubicuidad-1.000 pantallas
Modo de economía	De comercio (mercado)	Distribución	De experiencia (atención/abundancia)
Régimen escópico	Pictorialista Ocularcéntrico	Ocultación/develación (ideología estética)	Hipervisión administrada (sociedades de control)
Tipo de conocimiento que produce	Ontoteológico-logocéntrico	Historicista-interpretativo	Diferencia por diferencia
Estudios especializados	Estética metafísica	Historia del arte Estética antitética	Estudios críticos
Carácter epísteme	Dogmático-teológico	Histórico social	Biopolítico
Época/proyecto civilizatorio	Plato-cristiano	Moderno-ilustrado	Posmoderno/poscolonial

Cuadro 1. Evolución de las eras de la imagen. Fuente: Brea (2010)

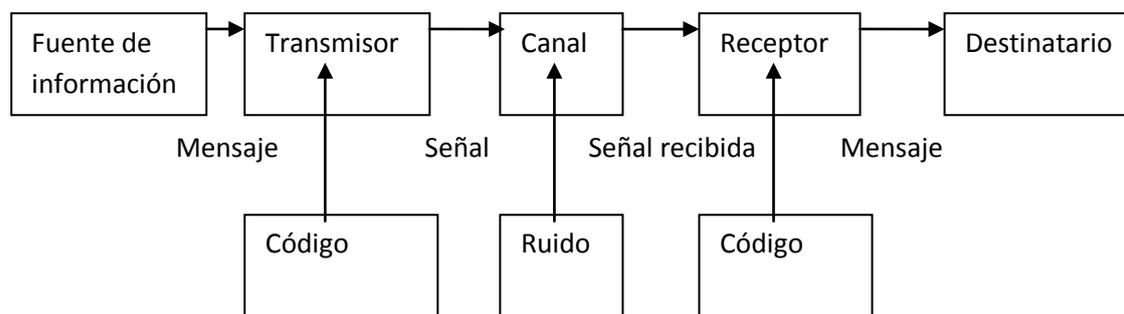
Los trabajos de Sorlin y de Brea sobre la imagen como unidad básica constitutiva del audiovisual, sin dejar de coincidir en los componentes y caracteres de la entidad que produce la misma, divergen, en el caso de “Las tres eras de la imagen” de José Luis Brea, en el paso dado hacia una e-imagen o imagen electrónica que adquiere su principal sentido y distinción en su nexa con el receptor, y en el modo novedoso, respecto de las anteriores modalidades de imagen, en que esta relación se establece.

El concepto de la “(pen)última” era de la imagen expresado por Brea, desplaza la importancia de la imagen comunicada a la entidad receptora, pasando incluso ésta a cerrar el círculo del acto comunicativo pues pasa a adquirir la capacidad de convertirse a su vez en ente productor-emisor.

2.1.1 De Shannon a la estructura industrial

Christian Baylon y Xavier Mignot, esquematizan canónicamente los elementos contenidos en todo fenómeno de comunicación, admitiendo que

cada teoría posible privilegia determinados aspectos o elementos en función de sus intereses primarios.



Cuadro 2. Esquema de la comunicación. Fuente: Baylon y Mignot (1996)

Resumiendo los enfoques posibles, la teoría de la información lo hace incidiendo sobre la transmisión física de las señales, mientras la semiología de la comunicación lo hace sobre los códigos y los sistemas de signos, priorizando la pragmática de la comunicación, la dinámica de las relaciones que se establecen entre emisor y receptor (Baylon y Mignot, 1996:47).

Este esquema canónico enunciado en el texto de Baylon y Mignot, proviene de la teoría matemática de la comunicación planteada por Claude Elwood Shannon en 1948. Ésta propone un planteamiento en el que se definen unos polos que marcan el origen y el final, mientras que la comunicación se basa en una cadena en la que la fuente produce un mensaje, el codificador o emisor transforma el mismo en signos que pueden hacerlo transmisible, el canal es el medio utilizado para transportar dichos signos, el descodificador o receptor reconstruye el mensaje partiendo de los signos y el destino es la persona o cosa a la que es transmitido dicho mensaje (Mattelart y Mattelart, 2005:46) y como expone Mario Pérez Gutiérrez no estudia el contenido de la información, sino que sólo intenta “presentar un tratamiento de la medida de la cantidad de información adecuado para el trabajo y los problemas de los ingenieros” (Pérez Gutiérrez, 1999:79).

Este planteamiento no resulta únicamente de interés en el campo de la ingeniería, ya que si acudimos al sector cinematográfico, como protagonista primigenio del medio audiovisual, podríamos concluir un paralelismo factible (e incluso previo al planteamiento del mismo) del esquema de Shannon al campo de la actividad económica cinematográfica.

Desde un punto de vista industrial, la cinematografía se construye como un sistema económico complejo, formado por “los tres sectores clásicos de todo proceso económico”. Estos son, en palabras de Antonio Cuevas, los de producción, distribución y consumo. El primer sector está formado por la industria de la producción, que se encargaría de la promoción y realización de películas. El segundo sector comprendería “el comercio del producto ya fabricado” a cargo de las empresas distribuidoras que cuentan con una red

nacional que les permite la difusión comercial de la misma. Finalmente el tercer sector se referiría al de la exhibición que posibilita la proyección de la película al público, como “acto final del proceso económico, el del consumo, por el espectador, del producto película” (Cuevas, 1976:22-24).

Así el sector productivo como entidad generadora aglutinaría los conceptos de fuente de la información y codificador o emisor de la misma mediante un soporte cinematográfico, depositario del trabajo previo de guion, preparación, rodaje y montaje, a continuación el canal sería el instrumento de trabajo de las entidades empresariales de distribución, siendo finalmente el sector de la exhibición el responsable de descodificar mecánicamente el mensaje en una sala cinematográfica, para en el interior de la misma, hacérselo llegar al destino o espectador potencial.

No fue así desde el principio, ya que los Lumière percibían su propio invento como un instrumento útil para la investigación científica, pero con un reducido porvenir comercial, orientando por ello su producción hacia humildes films documentales que no ambicionaban la estructura económica posteriormente establecida, pues incluso menospreciaron sus posibilidades reales, abandonando en otras manos su invento, capaz de generar una próspera industria, tras despedir, ya en 1898, a casi la totalidad de sus operadores (Gubern, 1993:27-28).

No ocurrió lo mismo con su coetáneo norteamericano, Thomas Alva Edison, quien inicialmente patentó en 1891 el kinetoscopio, que desde 1894 exhibió al público las series de fotografías animadas impresionadas en el primer estudio, el *Black Maria*. El kinetoscopio estaba destinado a un visionado individual por parte del potencial espectador, mediante una incómoda postura que obligaba a la visión directa del ojo sobre un ocular a través del cual, observaban las imágenes animadas. Sin embargo, Edison, ante el éxito comercial del kinetoscopio, creía que “la visión individual era más rentable que el espectáculo colectivo” y seguía convencido del mal negocio que era la proyección de las películas sobre una pantalla que permitiese el acceso simultáneo al contenido de un grupo de espectadores más o menos numerosos.

No se convenció de lo contrario hasta el momento en que el operador de los Lumière, Félix Mesguich, realizó su exhibición en un *music-hall* de Nueva York, siguiendo el sistema de los hermanos franceses y con un considerable éxito.

Como afirma Gubern, “el cine demostraba así sin equívocos que su vocación y destino era el de un arte de masas”. Esto ocurría el mes de junio de 1896, pero la rapidez del desarrollo de la industria se demostró cuando Mesguich regresó apenas cinco meses después a Nueva York, descubriendo que tras el neto retroceso del kinetoscopio, habían proliferado en tan pequeño lapso de tiempo las salas de exhibición montadas con aparatos de proyección

norteamericanos, mediante patentes como el biógrafo, el bioscopio, el vitascopio o el veriscopio (Gubern, 1993:29-30).

El resto del protagonismo del proceso por el que el cine se convierte en industria recae en los pioneros franceses Charles Pathé y Leon Gaumont, que fueron partícipes principales de una evolución, por la que el cine, que había nacido en Francia, y que en los primeros momentos de su vida había depositado la actividad de la exhibición en los espectáculos gestionados por las ferias nómadas que se movían con sus barracas por el territorio francés, acabó pasando a convertirse en una estructura económica profesionalizada que, aún actuando integradamente, sí que escindía los procesos en tres sectores definibles, el de la producción, el de la distribución y finalmente, la exhibición (Gubern, 1993:47,50).

Esta estructura, conjunta aunque organizada en procesos diferenciados, constituyó el núcleo principal del dominio que, pocos años más tarde, detentaron las grandes compañías de Hollywood. Estas hicieron que dicho poder no se limitase a la producción, sino que se basase en las redes de distribución de las que disponían a nivel mundial, que les aportaban grandes ventajas desde el punto de vista de los costes, y en los circuitos de exhibición mediante los que accedían directamente al dinero recaudado en taquilla (Gomery, 1991:13).

En un sistema económico de orientación capitalista, la cinematografía no es únicamente un medio de comunicación o una actividad artística, sino también un negocio organizado, en el que la película se produce y mercantiliza de modo similar al de otras muchas mercancías. Según Thomas H. Guback, el film tenía una cualidad, que le distinguía del resto de productos del mercado, inscrita en el reparto de “los costes fijos contraídos en la producción y los costes adicionales en los que se incurre cuando la película es distribuida”. Para Guback “virtualmente, todo el coste de una película procede de la realización de la primera copia”, siendo “insignificantes” los costes de las siguientes copias individuales en relación con el de la primera. La naturaleza económica y tecnológica del film obliga al productor del mismo y a su distribuidor, a intentar conseguir la mayor circulación posible de la película, buscando la más temprana recuperación posible de los costes invertidos en la generación del producto (Guback, 1980:37-38).

La copia cinematográfica que tradicionalmente se ha ido exhibiendo en una sala cinematográfica, era un soporte analógico fotográfico, empaquetado en un número variable de latas físicas en las que se transportaba la unidad-copia positiva, fruto de la enésima duplicación del trabajo resultante de la actividad de la entidad empresarial productora.

Este producto, comercializado, distribuido y exhibido como una mercancía individualizada es en lo que pensaba Walter Benjamin cuando se refería al proceso polarizador existente en la historia del arte, en el que la obra se desplaza entre dos polos, el del valor ritual y el del valor de exhibición. En el

inicio, en la prehistoria, “la obra de arte fue ante todo un instrumento de la magia en virtud del peso absoluto que recaía en su valor ritual” hasta llegar al momento en que la balanza se inclina hacia su valor de exhibición, adquiriendo la obra funciones completamente nuevas, entre las que destaca la artística. Benjamin, en el momento de sus reflexiones, no tiene dudas acerca de que el cine es “el hecho que más se presta para llegar a esta conclusión” (Benjamin, 2003:54).

Aunque la obra de arte siempre fue reproducible, fue hacia mil novecientos cuando la reproducción técnica alcanzó un estándar que le permitió apropiarse de la totalidad de las obras artísticas heredadas e incluso “conquistar para sí misma un lugar propio entre los procedimientos artísticos” privilegiando Benjamin el arte cinematográfico como una de las actividades protagonistas de este proceso (Benjamin, 2003:40-41).

Cuando Walter Benjamin redacta sus escritos en los años treinta del siglo pasado, afirmando que “la reproductibilidad técnica de las obras de cine tiene su base directamente en la técnica de su producción” (Benjamin, 2003:100), trabaja desde la perspectiva analógica del soporte del negativo cinematográfico, en la era de la imagen a la que José Luis Brea denomina como la del film.

En nuestros días, el soporte digital, numérico e intangible, se incorpora al proceso exhibitivo del cine, en forma de DCP (*Digital Cinema Package*), como una colección de archivos informáticos que se envían al exhibidor, conteniendo la película tras una serie de procesos encaminados a reducir el tamaño de los ficheros (Cluster ICT-Audiovisual de Madrid, 2013:473).

Aunque la reproductibilidad haya pasado de un soporte físico a uno digital, cabría preguntarse si la exhibición del cine en una sala cinematográfica ha variado en exceso los planteamientos expuestos por Benjamin, con el añadido de que en el origen, en el proceso de captura de la imagen, ésta puede realizarse tanto en soporte analógico fotográfico como digital.

La misma pregunta podría llevarse al terreno de si el contenido se difunde a través del sistema tradicional o a través de nuevos medios de acceso al mismo.

Pero, ¿cuáles serían estos nuevos medios y cómo se definirían?

2.1.3 De los nuevos medios

Cuando Lev Manovich, en su texto referente sobre *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, alude a su intención de servirse como guía durante su proceso reflexivo, del film *El hombre de la cámara* realizado en 1929 por Dziga Vertov (Manovich, 2012:17) efectúa una apuesta clara sobre la conexión que encuentra entre los nuevos y los “viejos” medios.

Este peyorativo apelativo de “viejos” con el que se denomina a ciertos medios, debería apoyarse más bien en el sentido de “tradicionales”. Según la

RAE (2001), que aplica la definición de viejo al adjetivo que describe lo “antiguo o del tiempo pasado”, se enuncia lo “tradicional” como, entre otras acepciones, a aquello “que sigue las ideas, normas o costumbres del pasado”. Los medios estudiados por Manovich estarían más próximos al concepto de tradicionales ya que, y siguiendo la terminología de Brea, las diversas eras no anulan a la anterior, sino que se solapan, conviviendo simultáneamente cuando menos durante un periodo de años.

El cine no sería un viejo medio, ya que como concepto o modelo sigue funcionando, no perteneciendo a ese tiempo pasado que enuncia la definición, perteneciendo eso sí, al ámbito de lo tradicional pues, ya en la actualidad, continúa siguiendo determinadas ideas, normas y costumbres del pasado.

El método que sigue Manovich para analizar los nuevos medios de comunicación y su lenguaje, parte de las historias del arte, las telecomunicaciones, el diseño, la fotografía y el video, y por último de la que considera “la forma cultural más importante del siglo XX: el cine” (Manovich, 2012:53) y es ahí en donde incidirá este trabajo.

Manovich construye su teoría sobre los nuevos medios partiendo desde cero, intentándolos analizar tal y como se desarrollaban hasta el momento de su escritura en 2001, y aunque pretende apartarse de especulaciones futuras, si que apunta caminos por explorar que pueden servir para la experimentación práctica, particularmente de diseñadores y artistas, confluyendo de esta manera en la propia evolución posible de los herederos del experimentador Vertov (Manovich, 2012:53).

Manovich proporciona una cartografía que cataloga, define y caracteriza las nuevas categorías específicas de una teoría de los nuevos medios, siguiendo una estrategia contrapuesta a la propia de la organización de los programas informáticos, que experimentan un camino que se inicia en la escritura del programador, que pasa por la traducción desde el lenguaje informático de alto nivel hasta el código binario. Manovich procesa su viaje a la inversa “avanzando desde el nivel del código binario hasta el del programa informático” para luego considerar la lógica de los objetos de los nuevos medios puestos en funcionamiento por dichos programas (Manovich, 2012: 54-55).

Así reflexiona sobre la definición de los nuevos medios, y su organización lógica y material, para pasar luego a analizar la interfaz que relaciona al hombre y el ordenador, las operaciones y aplicaciones de software que funcionan sobre el sistema operativo, las ilusiones o apariencia y la nueva lógica de las imágenes digitales creadas, hasta llegar a las formas o convenciones usadas “para organizar la totalidad de un objeto de los nuevos medios” (Manovich, 2012:55).

Frente a la comprensión popular que une los nuevos medios a la utilización que se hace del ordenador para la distribución y exhibición de los contenidos, privilegiando estas fases, Manovich incide en la importancia del

mismo durante la producción y el almacenamiento: “no hay motivo para privilegiar el ordenador como aparato de exhibición y distribución por encima de su uso como herramienta de producción o como dispositivo de almacenamiento” pues “todos poseen el mismo potencial para cambiar los lenguajes culturales vigentes”. Estos nuevos medios, en su opinión, no se circunscribirían únicamente a las categorías propuestas por “la prensa popular” como Internet, sitios web, multimedia, videojuegos, CD-ROM, DVD’s o la realidad virtual (Manovich, 2012:63-64).

Cuando diez años más tarde, Manovich vuelve a explorar estos medios, confirma su plena conversión en «nuevos medios» tras una previa etapa “heroica y dinámica, que brindaba múltiples posibilidades al software comercial y a la electrónica de consumo” aún por explorar en esos momentos, aunque desplaza el objeto primordial de estudio hacia el mundo del software, que “ha reemplazado toda una serie de tecnologías físicas, mecánicas y electrónicas que antes del siglo XXI se empleaban para crear, almacenar, distribuir y acceder a los objetos culturales”, llegando a convertirse en la interfaz actual de los usuarios “con el mundo, con los demás, con nuestra memoria y nuestra imaginación”, incluso definiéndolo como un motor propulsor y un lenguaje universal empleado por el mundo para hablar, para comunicarse (Manovich, 2013:15-16).

Pero volviendo a los planteamientos iniciales de Manovich, éste intentó previamente situar los nuevos medios en relación con otras facetas culturales pasadas y presentes, como las tradiciones artísticas y mediáticas, la tecnología informática, la cultura visual y de la información contemporánea (Manovich, 2012:57). Para ello partió de tres conceptos concretos, lenguaje, objeto y representación.

El estudio lenguaje en el texto de Manovich, antes que como una vuelta “a la fase estructuralista de la semiótica” en busca de una mejor comprensión de los nuevos medios, tiene unos objetivos distintos entre los que destacan el análisis de “las convenciones que están surgiendo, los patrones de diseño recurrentes y las principales formas” presentes en los nuevos medios.

Para el autor, las convenciones, formas y elementos no son necesariamente únicos, ni encuentra una especial utilidad en su estudio aislado, sino que prefiere tratar su contextualización en el ámbito presente y pasado de otras tradiciones artísticas y mediáticas, de la tecnología informática y de las culturas, visual y de la información, contemporáneas (Manovich, 2012:56-57).

El objeto de los nuevos medios, para Manovich “puede ser una fotografía digital, una película compuesta digitalmente, un entorno virtual en tres dimensiones, un video-juego, un DVD hipermedia completo, un sitio web hipermedia o la Web en su conjunto” (Manovich, 2012:58). Busca un término que se ajusta a su objetivo “de describir los principios generales de los nuevos medios que son válidos para todos los tipos de soportes, todas las formas

organizativas y todas las escalas”. Así mismo el término objeto enfatiza su interés por la cultura en general y no únicamente por el arte generado en el entorno de los nuevos medios. Volviendo a su interés en relacionar los nuevos medios con el pasado, la palabra objeto reactiva “el concepto de experimentación de laboratorio” puesto en práctica por la vanguardia artística de los años veinte (Manovich, 2012:58-59).

La noción de objeto de los nuevos medios enunciada por Manovich, se aproximaría pues (aunque en su caso ciñéndose al ámbito cinematográfico), al concepto de producto generado por una entidad empresarial productora, siguiendo los trabajos del profesor Cuevas, confirmando de nuevo esta relación persistente entre los medios tradicionales y los novedosos, defendida por Manovich.

Incluso, si abrimos el abanico de la actividad real actual de las entidades productoras de contenidos audiovisuales, vemos como estas han implementado la amplia diversificación de los objetos de los nuevos medios expuestas por Manovich, a su actividad empresarial diaria. Yendo a una mera simplificación de las formas de trabajo, una productora cinematográfica actual, no se plantearía como factible la amortización de su trabajo exclusivamente a través de la exhibición en salas, planteando estrategias que combinan el modelo tradicional del visionado en salas, junto a la distribución en soporte DVD y/o Blu-ray, cuando no añadiendo el acceso al film a través de la red.

Las antiguas rutinas se han visto sustituidas por nuevas sinergias, debido entre otras causas, a la penetración expansiva de nuevos hábitos económicos. Mientras las nuevas tecnologías digitales están desplazando a los sistemas mecánicos y electrónicos tradicionales, “la producción en stock desaparece y se fabrican muchos productos bajo demanda, la producción a gran escala es sustituida por las ediciones reducidas”, personalizándose el consumo con una mayor flexibilidad de las empresas. “La digitalización ha aportado al nuevo espacio económico y social otra manera de relacionarse” dimensionándose las empresas “hacia un funcionamiento más horizontal y con posibilidad de interconexión en un *interland* global”, como expone Francés i Domènec (2009: 278-279) en sus reflexiones sobre el nuevo modelo televisivo.

Esta proximidad conceptual entre los términos de objeto de los nuevos medios, según la visión de Manovich, y producto, se topa con opiniones dispares, según las cuales, los objetos se situarían en un rol más próximo al de unidades celulares componentes de una entidad mayor, que sería el producto: “Los objetos audiovisuales son aquellos objetos digitales, según la perspectiva de la orientación a objetos, que forman parte de la multimedia, entendida como media-material de las interfaces; y que se muestran al usuario como una sucesión de imágenes con sonido. En algunos casos esta sucesión de imágenes provoca sensación de movimiento” (Parselis, 2007:39).

El tercer concepto fundamental sobre el que trabaja Lev Manovich, es el de representación. Los objetos de los nuevos medios por su carácter de

culturales, puede decirse que representan en igual medida que ayudan a configurar determinados referentes externos. Y de la misma forma que en el resto de representaciones culturales, estas son “inevitablemente parciales”. Se tratan de una visión del mundo de entre todas las posibles, y que en el proceso de organización de los datos, “privilegian unos determinados modelos del mundo y del ser humano” (Manovich, 2012:60).

El significado del vocablo representación es variable en el desarrollo del trabajo de Manovich. Así enuncia las diversas opciones en los siguientes términos:

-Representación frente a simulación: refiriéndose la representación a las diversas tecnologías de la pantalla. La misma es definida por Manovich como “una superficie rectangular que encuadra un mundo virtual y que existe en el mundo físico del espectador sin bloquear por completo su campo visual”. Frente a ella la simulación aludiría a las tecnologías que persiguen “la inmersión completa del espectador dentro de un universo virtual”.

-Representación frente a control: oponiendo la imagen como representación de un universo ficticio a la misma entendida como simulación del panel de control del ordenador. A esta nueva clase de imagen la denomina imagen interfaz e incide en la oposición entre representación y control como la existente entre profundidad y superficie o entre la ventana a un espacio ilusorio y el monitor entendido como mero panel de control.

-Representación frente a acción: planteando la oposición entre las tecnologías de la representación y las de comunicación en tiempo real.

-Ilusionismo visual frente a simulación: por ilusionismo entiende la representación y la simulación al modo en que usa ambos términos en la sección de pantalla, combinando el ilusionismo técnicas y tecnologías tradicionales en pos de crear algo que se parezca visualmente a la realidad, y aludiendo la simulación a diferentes métodos informáticos que sirven para “modelar otros aspectos de la realidad, más allá de la apariencia visual”.

-Representación frente a información: que alude a dos objetivos contrapuestos presentes en el diseño de los nuevos medios, “la inmersión del usuario en un universo imaginario de ficción, en un modo similar a la ficción más tradicional, “frente a la oferta de un acceso eficaz a un corpus de información” (Manovich, 2012:61-62).

Por su parte Gianfranco Bettetini, dentro del texto conjunto realizado con Fausto Colombo, *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, prioriza “la transformación de la forma de la señal de su tradicional modelo analógico al numérico” como la invención esencial en el ámbito de las tecnologías de la comunicación, afectando tanto al sector de la distribución y difusión de los contenidos como a la labor de la confección de los signos y símbolos que afectan a los diversos lenguajes y mensajes.

La gestión de lo numérico permite tanto la transmisión simultánea de multitud de señales a través del mismo canal, como posibilita el transporte de

señales no necesariamente homogéneas entre sí, pero convertibles en similares y compatibles por “su reducción a entidades numéricas” (Bettetini y Colombo, 1995:15-16).

Bettetini incide especialmente en la cuestión de la interactividad, distinguiendo este término del de interacción comunicativa, por poder éste ser considerado “como una forma particular de acción social de los sujetos en sus relaciones con otros sujetos” de entre las múltiples formas posibles de interacción.

Para este autor, la interactividad consiste en “la imitación de la interacción por parte de un sistema mecánico o electrónico, que contemple como su objetivo principal o colateral también la función de comunicación con un usuario (o entre varios usuarios)” simulando los media interactivos “precisa y exclusivamente” las interacciones comunicativas (Bettetini y Colombo, 1995:17).

El adjetivo interactivo se sitúa como el elemento central en torno al que se vertebra la comunicación tecnológica, pues puede aplicarse a combinaciones diversas que posibilitan el ensamblaje y la síntesis de nuevos *media*, más veloces y con novedosas formas de diálogo con los usuarios.

Bettetini destaca de entre las diversas definiciones de interactividad, aquellas caracterizadas por la pluridireccionalidad de las informaciones, el papel activo del usuario en el momento de la elección de las mismas informaciones, y lo que enuncia como “el particular ritmo de la comunicación” o tiempo real en que el proceso se produce. Este autor define finalmente la interactividad “como un diálogo hombre-máquina” que hace posible “la producción de objetos textuales nuevos” que a priori, no son plenamente previsibles (Bettetini y Colombo, 1995:17).

De igual forma, Bettetini se plantea dos importantes preguntas acerca de la interactividad posible en los nuevos medios. La primera se cuestiona si la misma permite soluciones auténticamente creativas, y para ello resalta el no deber “confundir el medio con sus posibles resultados”, ya que la interactividad únicamente permite la creatividad del usuario, recayendo en el mismo el grado de dicha creatividad.

La segunda cuestión le lleva a plantearse si los *media* interactivos permiten *per se* un mayor nivel de libertad, concluyendo que los mismos “no bastan para realizar una mayor o menor libertad en su forma de interactividad”, dependiendo en gran parte de “su contextualización social” (de la organización, gestión e institucionalización) y de “las modalidades de utilización del mismo usuario” (destacando este aspecto en el campo de la realidad virtual). No encuentra elementos deterministas, positivos o negativos, en las nuevas tecnologías, recayendo en “la responsabilidad personal y social” de cada gesto de los usuarios, el protagonismo de las transformaciones que implica la aparición de los nuevos medios (Bettetini y Colombo, 1995:18).

Al modo en que Manovich relacionaba los nuevos medios con el tradicional y previo cine, ejemplificándolo en *El hombre de la cámara* (1929) de Vertov, Bettetini expone la idea de que, sin negar la novedad de los *media*, considera que un rasgo esencial de las nuevas tecnologías “consiste en la expresión de instancias y de exigencias ya presentes en el contexto cultural en que se sitúan”, aunque los nuevos instrumentos utilizados por los usuarios responden a esas exigencias presentes, transformando así mismo el contexto y su entorno (Bettetini y Colombo, 1995:19).

Bettetini plantea, de entre las posibles, una taxonomía que organiza los medios en función de la finalidad principal a la que dirigen sus acciones y en los caracteres fundamentales de sus modalidades productivas.

Esta clasificación la articula en torno a los tres ámbitos siguientes: la representación, la comunicación y el conocimiento.

Entiende por representación “la función esencial de cada lenguaje, de cada manifestación expresiva y, por tanto, de cada equipo técnicamente orientado a este fin, que tienda a una intervención que reproduzca de la mejor manera posible la realidad” (Bettetini y Colombo, 1995:30).

Para Bettetini la historia de la expresión humana se divide entre dos proyectos distintos, el de la reproducción del objeto a través de signos diversos del propio objeto que se quiere representar y el de la experimentación mediante la autonomía de los signos y lenguajes que estructuran los objetos, buscando la producción de significados “sólo de algún modo motivados por los objetos o incluso independientes de ellos”.

Aparte de las innovaciones tecnológicas desarrolladas en el cine y en la televisión (tanto en la propia imagen electrónica, como en su difusión y utilización), Bettetini destaca la importancia desde el punto de vista de la representación, de la denominada *Computer Graphics* (gráficos por ordenador) que consiste esencialmente en la construcción *sintética* de las imágenes, la cual puede prescindir de toda relación con referentes existenciales previos y hallar su fundamento primario en el cálculo matemático (Bettetini y Colombo, 1995:30-31).

Insiste Bettetini en la importancia de la interactividad presente en los sistemas de la *Computer Graphics*, pues permiten los intercambios tanto en la relación hombre-máquina, como en la posible en relación a otros equipos o *media*, léase el cine y la televisión.

Similares razonamientos sigue con la realidad virtual, e incide particularmente en el fenómeno de la *alta definición* (*HDTV*), para la que en el momento de su exposición ya intuía Bettetini la importancia de su progreso, proyectándolo especialmente en la relación de la *alta definición* con el cine (Bettetini y Colombo, 1995:32-33).

En el ámbito de un área fundamental para los nuevos *media*, la comunicación, destaca su búsqueda en pos de situar a los interlocutores en un

plano de igualdad. Por ello considera que para llegar al nivel de una verdadera comunicación, la interrelación debe contar con una serie de características:

- forma abierta o bidireccional (incluso pluridireccional) del intercambio.
- que puedan invertirse los papeles entre emisor y destinatario.
- estimación de la actividad participativa del destinatario, aún cuando cumpla exclusivamente el rol de receptor.
- atención a los posibles efectos de la acción comunicativa que se produce.
- tendencia a la consideración de la comunicación como una relación paritaria, y por lo tanto, potencialmente una forma de conversación.

De nuevo sus consideraciones le llevan a plantearse la cuestión de la interactividad en los nuevos *media*, entendiéndola como la capacidad de los nuevos medios para “admitir las exigencias del usuario y satisfacerlas”, constituyendo éste, uno de los aspectos que más alejan los nuevos medios de aquellos pertenecientes al ámbito de lo tradicional. Bettetini sitúa la interacción hombre-máquina a medio camino entre “la conversación textual de naturaleza simbólica” y los intercambios comunicativos más concretos, entre la relación que se genera a nivel usuario-sistema mediante la conversación textual y por otro lado, la posible intervención real que puede desarrollar el usuario, participando activamente “en el proceso de producción de sentido del texto”, cambiando con ello la naturaleza del enunciador, en el caso de los *media* tradicionales, el saber se «almacena» en el texto, en el caso por ejemplo de la *Computer Graphics*, dicho saber está sólo parcialmente estructurado, prevaleciendo las estrategias posibles previstas en el *software* de la máquina y actualizables por las elecciones del usuario. De las elecciones del usuario al interactuar con el sistema, elecciones que se realizan de entre un sistema predefinido, generan un producto «nuevo».

Para Bettetini, las nuevas tecnologías “juegan con la dialéctica entre las posibilidades ofrecidas por el sistema y la integración creativa del usuario”.

El autor extrapola sus consideraciones sobre la *Computer Graphics* al resto de los nuevos *media* interactivos, como entre otros, la realidad virtual, no olvidando que la interacción que permiten los nuevos *media*, además de a la relación entre el hombre y la máquina, se extiende a la propia interacción entre los usuarios (Bettetini y Colombo, 1995:34-35).

La tercera categoría de la taxonomía de Bettetini, la referida al conocimiento, afecta a la capacidad de los nuevos *media* para la comprensión y almacenamiento de informaciones y conocimientos. Sitúa en este marco tanto a las redes que posibilitan la comunicación a distancia como a aquellas que suponen una proximidad entre el usuario y la base o sede de los datos, como el CD-ROM o la realidad virtual.

Estos nuevos *media* se orientan de manera definida a “la conversación estructurada de un saber y a la interpelación-interrogación” a cargo de los

usuarios frente a los datos almacenados o almacenables (Bettetini y Colombo, 1995:36).

Hay que remarcar que el análisis de Bettetini se realiza en una época en la que la eclosión de los medios y las nuevas tecnologías no había alcanzado aún la explosión y posibilidades reales actuales. Por ello su trabajo alude en parte a tecnologías que han alcanzado cierto grado de obsolescencia como el CD-ROM o el videotel.

Es un hecho que, como afirma Díaz Noci, la producción, transmisión y almacenamiento de la información, han pasado por una absoluta revolución gracias a la irrupción de las técnicas digitales, y no lo es menos que, aunque el deslumbramiento que generan suele apoyarse en lo tecnológico, no son menos importantes los cambios en los hábitos culturales que las nuevas máquinas implican (Díaz Noci, 2003:551).

Por ello Dominique Wolton anota tres elementos como definitorios de la comunicación, el técnico, el cultural y el social, apuntando que son apartados que interactúan y que de manera conjunta, afectan al desarrollo de la comunicación a lo largo de la historia (Wolton, 2000: 203-204).

Partiendo de esta premisa, Díaz Noci enuncia una sucesión de modelos de sociedad que se corresponden con las distintas revoluciones informativas habidas. Describe de esta manera el siguiente cuadro clasificatorio (Díaz Noci, 2003:551-553):

MODELO 1	MODELO 2	MODELO 3	MODELO 4
Invencción de la escritura	Invencción de la imprenta	Perfeccionamiento de la escritura e invención de los medios audiovisuales	Invencción del ordenador y conexiones telemáticas

Cuadro 3. Modelos de sociedad en función de la evolución de la información. Fuente: Díaz Noci (2003)

Aunque estas etapas o modelos vienen definidas por los puntos de corte que suponen la invención técnica que las avala, no se comportan como eslabones aislados respecto de los anteriores pasos, funcionando como “una sucesión de estadios acumulativos integrados en un proceso de superposición”, sin que la llegada de una nueva etapa se plantee como una ruptura radical con la anterior, sino como “la presencia de otros fenómenos que vienen a añadirse para proponer modelos culturales alternativos” (Vouillamoz, 2000:187), así por ejemplo abundantes técnicas del multimedia presente en el entorno digital, provienen de la historia literaria, de forma que no se estaría hablando “de recursos absolutamente nuevos” (Vouillamoz, 2000:133).

De hecho, en opinión de Pierre Lévy, la clave del cambio radical en la práctica de la comunicación no vendría debida a la innovación en las formas instaurada en el paso desde la escritura a instrumentos de difusión masiva como la radio y la televisión, pues estos continúan sin permitir “una auténtica reciprocidad ni interacciones transversales entre participantes”, y siguen

funcionando mediante un modelo de recepción, que no deja de ser pasivo y aislado (Lévy, 1998:21).

Díaz Noci parte de los soportes en los que se fija y recibe la información para mostrar la evolución y relaciones existentes entre los mismos. Recorre el camino desde la presentación en forma de rollo en el que la información aparece como un todo o *continuum* «seguido» y al código (tableta) en la que la misma surge de manera secuencial y fragmentada, hasta la adaptación de dichos modelos a los sistemas más recientes.

Así, esquematiza el devenir histórico que relaciona los tipos de información con los formatos y soportes en los que son presentados.

	Información escrita (manuscrita)	Información escrita (impresa)	Información audiovisual	Información digital (multimedia)
Tableta	X			X
Rollo	X			X
Código	X	X		X
Pantalla		(X)	X	X

Cuadro 4. Evolución de los soportes y formatos informativos. Fuente: Díaz Noci (2003)

A través de este esquema, Díaz Noci deduce que los nuevos formatos reúnen todas las opciones posibles pues en la pantalla-tableta pueden aglutinarse tanto informaciones en forma de «código», de manera fragmentada aunque de forma no estrictamente secuencial, como de «rollo», mediante una información presentada de manera continua (Díaz Noci 2003,:556).

También distingue, los formatos autónomos de los mediatos, estableciendo la diferencia en que los primeros no precisan de intervención alguna, necesitando los segundos el uso de un aparato para su decodificación.

La clasificación que surge según este criterio es la siguiente:

	Información escrita	Información audiovisual	Información multimedia
Autónoma	X		
Mediata	(X)	X	X

Cuadro 5. Clasificación de los formatos informativos en función de su inmediatez. Fuente: Díaz Noci (2003)

Así mismo Díaz Noci (2003:556) establece una distinción entre la información presentada en formato físico y aquella en la que se produce un acceso remoto:

	Información escrita	Información audiovisual	Información multimedia
Acceso físico	X	(X)	X
Acceso remoto	(X)	X	X

Cuadro 6. Clasificación de los formatos informativos en función de su fisicidad. Fuente: Díaz Noci (2003)

Díaz Noci (2003:558) concluye que quizá, la verdadera revolución de nuestro tiempo, se haya producido gracias al proceso por el que “cualquier tipo de información puede conocer cualquier tipo de formato, acceso, forma jurídica de difusión, formato y forma de decodificación”, como muestra el cuadro siguiente:

	INFORMACIÓN ESCRITA	INFORMACIÓN AUDIOVISUAL	INFORMACIÓN DIGITAL (MULTIMEDIA)
FORMATO TRADICIONAL	Tableta, rollo, códice	Formato físico (disco, cinta, Cd, DVD) y remoto (radio, tv).	Formato físico (CD, DVD) y en línea. Siempre ordenador
FORMATO ACTUAL (¿Y FUTURO?)	Tableta electrónica -pantalla	Tableta electrónica -pantalla	Tableta electrónica -pantalla
DESCODIFICACIÓN TRADICIONAL	No mediata (autónoma)	Mediata (tocadiscos, magnetófono, radio, tv...)	Mediata (ordenador)
DESCODIFICACIÓN ACTUAL (¿Y FUTURA?)	Mediata (tableta-pantalla-ordenador)	Mediata (tableta-pantalla-ordenador)	Mediata (tableta-pantalla-ordenador)
ACCESO TRADICIONAL	Físico	Físico, remoto	Físico, remoto
ACCESO ACTUAL (¿Y FUTURO?)	Remoto	Remoto	Remoto
CATEGORÍA JURÍDICA HISTÓRICA	Distribución (soporte físico)	Distribución (soporte físico), comunicación pública	Distribución (soporte físico), comunicación pública
CATEGORÍA JURÍDICA ACTUAL	Comunicación pública	Comunicación pública	Comunicación pública

Cuadro 7. Formatos informativos en relación con su forma de acceso, difusión y decodificación. Fuente: Díaz Noci (2003)

Por su parte, P. David Marshall, en su libro *New Media Cultures*, alude a que las nuevas formas de comunicación se encuentran tan solo parcialmente determinadas por la tecnología, adquiriendo su forma por las condiciones sociales y culturales, y por las diversas maneras en las que la expresión cultural y sus intenciones se transmiten. Pone el ejemplo de la novela, que como libro depende de las tecnologías de la reproducción, la impresión y la distribución, pero de igual manera a la novela le afecta el desarrollo cultural de la narración, la expansión de la alfabetización o el peso de las ediciones en lenguas vernáculas (Marshall, 2004:1).

La incidencia y sobreabundancia publicitaria de la denominación de nuevo, le hace cuestionarse a Marshall, hasta que punto merece la pena preguntarse si realmente son nuevos los medios. En su texto, la novedad de los nuevos medios, que es lo realmente nuevo y cual es una transformación de medios ya existentes es discutido, representando un desafío y una oportunidad

la investigación acerca de cómo el uso de los medios está reposicionándonos frente a ellos y cambiando nuestra manera de relacionarnos con dichos medios. En otras palabras, se pregunta si existe un cambio en la cultura que esté relacionado con estas nuevas formas de los medios de comunicación. Se plantea que la existencia en las nuevas culturas mediáticas de semejanzas con los medios anteriores y con la forma de utilizarlos, no es óbice para identificar y analizar con detenimiento los desplazamientos y las rupturas entre ambos, que merecen la pena ser estudiados.

Para empezar el análisis de los nuevos medios es preciso aislar algunas de las diferencias claves existentes entre viejo y nuevo, términos en cualquier caso relativos y no absolutos, por lo que acaba resultando arbitrario definir la leve línea que les distingue (Marshall, 2004:2).

A pesar de ello, y buscando un mejor aprovechamiento de su trabajo, Marshall realiza la siguiente clasificación:

Formas Impresas	Formas Impresas
Cartas, libros, periódicos, revistas	Internet, WWW, email, agendas electrónicas, teléfonos móviles, gráficos digitales televisivos
Imagen	Imagen
Fotografía, película, televisión	DVDs, cine digital, televisión por satélite, fotografía digital, la Web, Internet, teléfonos móviles, webcams, replay tv
Sonido	Sonido
Fonógrafo, teléfono, radio	Ipods, MP3s, teléfonos móviles, web radio, música digital por cable

Cuadro 8. Los nuevos medios frente a sus predecesores. Fuente: Marshall (2004)

En su, cómo él mismo define, arbitrario desglose, uno de los aspectos más interesantes es el hecho de cómo los medios estaban más claramente delineados o definidos en sus viejas formas. En sus categorías de transformación, los nuevos medios se caracterizan por entremezclar las formas impresas, con las imágenes y el sonido, como ocurre por ejemplo en Internet y la Web, en las que podemos encontrar las tres categorías en forma de videos, textos, fotos, música, etc...combinadas y de manera simultánea, mientras que los viejos medios se estructuran de una forma más pura y estanca.

De ahí que su primera conclusión acerca de los nuevos medios es que ya no tienen sentido las antiguas distinciones en términos del lugar o emplazamiento físico en el que se ubica el medio. Las formas impresas se funden con las otras mientras los medios visuales no se encuentran aislados en sus sistemas de exhibición televisiva y cinematográfica.

Estas distinciones pueden todavía afectar a como el usuario utiliza los medios, pero en términos de tecnología existe un conglomerado difuso en cuanto al campo de las diversas máquinas de reproducción y difusión.

¿Qué ideas se pueden extraer de la confluencia de las formas mediáticas en algo nuevo? Para Marshall, resulta importante asumir que esta convergencia no se ha desarrollado ni evolucionado de manera natural, ya que intervienen múltiples intereses que participan en la definición de aquello que constituye dichos medios. Así, por ejemplo, si pensamos en cómo se moldea la televisión, veremos que el desarrollo de los géneros, desde los noticiarios a las sitcoms, o el trabajo de los canales dedicados a programación generalista, no vienen necesaria ni exclusivamente marcados en su organización por los caracteres de la televisión como tecnología. La actual constitución de la televisión, es una amalgama resultado de intereses y decisiones económicas, culturales y políticas muy diversas.

En el contexto norteamericano, las compañías de televisión privadas han ayudado a dar forma a modelos posteriores basados en el satélite y el cable, apoyándose también en el peso y la influencia de la publicidad en la organización de los contenidos televisivos y la economía del propio medio. Por otro lado, en modelos desarrollados en otras partes del mundo, ya a mediados del siglo XX, la televisión fue conceptualizada como una forma de comunicación en dos sentidos al igual que el teléfono, y las primeras formas de funcionamiento de la radio. Así en la mayor parte de Europa y Asia, la televisión primeramente fue ideada como un sistema público de control por parte del gobierno. Dependiendo de cada sistema político la televisión era, o bien, un órgano de poder del gobierno, o al contrario, era visto como una voz independiente propia de la esfera pública (Marshall, 2004:2-3).

La televisión es el modo principal por el que cualquier cultura expresa sus propias historias a su gente, convirtiéndose en una forma de representación y rearticulación de la cultura, aunque ésta sea construida a partir de los géneros y de la ficción. El cómo estas historias de representación son contadas, a quienes se les permite narrarlas, y que historias se cuentan explica mucho acerca de la cultura y de las formas de poder dentro de dicha sociedad.

La televisión comercial limita y restringe su representación de la cultura con el objetivo de no ofender a los anunciantes, ya que finalmente son quienes patrocinan sus programas. El imperativo comercial, por lo tanto, da forma y moldea el tipo de televisión que vemos y el modo en el que las historias son contadas.

La televisión ha desarrollado un patrón reconocible de producción de contenidos y la cuestión a responder es si particularmente los nuevos medios producen diferentes contenidos y audiencias cuando los comparamos con sus predecesores. La respuesta es un relativo sí. Debemos percatarnos de que una de las innovaciones fruto de la evolución de los nuevos medios, es que se han apropiado de las cualidades y relaciones existentes en los anteriores.

Tomando el ejemplo de la emergencia de los videojuegos, ésta coincide temporalmente con el desarrollo de un modelo de consumo en el que múltiples

televisores aterrizan en los hogares de la clase media. Estos videojuegos se convertían en casi una extensión del uso de la televisión, al “jugarse” a través de las mismas pantallas. Esta circunstancia no permite percatarnos de que intereses comunes inciden y ayudan al desarrollo de medios, que en apariencia son diferentes y, e incluso, competidores entre sí. Pero, por otra parte, estos mismos nuevos medios, en su categoría de videojuegos, se generan mediante formas de producción y trabajan a través de modelos de recepción, muy diferentes de aquellos que son propios de la precedente televisión.

Otros medios trabajan con muy variados grados de diferenciación respecto de los del pasado, aunque hayan incorporado contenidos de los medios anteriores.

Internet, con sus muy variados aspectos, aglutina en su esencia, un prolijo conglomerado de contenidos, modos de producción y patrones de consumo del pasado. Las cartas, están relacionadas con el email, los mensajes instantáneos con los usos del telégrafo, la web se aprovecha del aspecto y formato de los periódicos y las revistas, así como los blogs, las webcams y los sitios personales, revitalizan las *newsletters* o los boletines informativos, el concepto de diario y otras formas privadas de comunicación destinadas para un público cada vez más amplio.

Los nuevos medios implican a menudo una supresión de las viejas formas, pero históricamente los nuevos medios no borran o arrasan con el pasado. Lo que verdaderamente ocurre es que los medios cambian cuando las nuevas formas aparecen, produciéndose un diferente reacomodo en un *media mix*.

Por ello, cuando llegó la televisión, un medio anterior como la radio se centró en los ambientes y espacios en donde la televisión podía ser difícilmente observada. La radio perdió peso en los hogares pero adquirió una mucha mayor importancia en los coches y en los espacios públicos. Los géneros radiofónicos se readaptaron, buscando su conversión en cultura ambiental en lugar de reclamar un grado importante de concentración y atención por parte del oyente.

La radio se volvió debate, coloquio, noticias y música, mientras poco a poco la televisión acogió al resto de los programas de entretenimiento con los que las emisoras de radio habían trabajado en su momento. De esta forma la televisión heredó géneros procedentes de la radio como las sitcoms o los culebrones diarios.

Las actividades culturales asociadas al desarrollo de los medios se conectan de manera compleja con la gente y las comunidades a las que se dirigen. Para la investigación de Marshall sobre los nuevos medios, es importante desarrollar una especial sensibilidad sobre las transformaciones que les afecta. Por ejemplo, poca gente escribe cartas, pero la carta o las postales de felicitación, pero su poca utilización no supone su desaparición como medio.

Marshall piensa que un estudio que se realice sobre los medios, debería estudiar como los medios transmiten, expresan, habilitan y ayudan a la constitución de actividades culturales y comunidades. No se puede presumir que la tecnología, por el mero hecho del surgimiento de la innovación, transforme su entorno, al mismo tiempo que un estudio sobre los nuevos medios, debe ser consciente de que algo, significativamente diferente y nuevo, puede surgir de la relación que se establezca entre los usos generalizados para los viejos medios y su aplicación en los nuevos (Marshall, 2004:3-4).

Independientemente de la visión sobre el tema que utilicemos, parece claro, como afirma García Jiménez, que la sociedad de la información del siglo XXI irrumpe merced a “las nuevas tecnologías audiovisuales, informáticas y telemáticas”, y al impulso del fenómeno técnico que suponen. Pero esto no es óbice para que de ellas, el aspecto de lo audiovisual, quede en precario asociado “a los pagos de la galaxia Gutenberg”. La destreza inicial exigible para el acceso a las nuevas tecnologías, es las de saber leer y escribir (García Jiménez, 1998:165).

Para García Jiménez las nuevas tecnologías han introducido “el modelo de *extended enterprise*” en las empresas dedicadas al audiovisual. Se ha acabado la etapa en la que las entidades vendían a sus clientes productos terminados, introduciéndose en el trabajo de las nuevas empresas multimedia, el concepto de *customizer service* o servicio personalizado. Coincide con Alvin Toffler en que el poder creciente que han detentado los medios de comunicación de masas durante el transcurso de la segunda ola, en lugar de extenderse y crecer, ha pasado a ser obligadamente compartido. Estos medios están siendo derrotados por lo que Toffler llama «medios de comunicación desmasificados», medios que, tomando el ejemplo de la prensa escrita, aunque el autor lo extiende tanto a la radio como a la televisión, serían esa “creciente multitud de publicaciones de escasa circulación (...) que sirve no al mercado metropolitano, sino a comunidades y barrios concretos dentro de él, proporcionando anuncios y noticias mucho más localizados”. En el caso de la radio lo lleva al terreno del creciente número de emisoras, cada vez más especializadas, y en el de la televisión al mundo del cable (Toffler, 1980:189-193).

El control ejercido por los anteriores detentadores del poder ha pasado a estar compartido con otros medios y sobre todo con sus propios clientes. La inteligencia de estar concentrada en el ente emisor, pasa a ser compartida por el canal y sobre todo por el receptor o “lectoautor” que se erige “en epicentro del terremoto comunicacional”. La empresa multimedia toma una estructura líquida y flexible que rompe con sus fronteras físicas, mientras que los usuarios que acceden al sistema pasan a formar parte de esa *extended enterprise* (García Jiménez, 1998:165-166).

El receptor es denominado como “lectoautor” por García Jiménez siguiendo la acepción de George P. Landow que explica como “la particular

importancia de la textualidad en red-es decir de la textualidad escrita, almacenada y leída en una red informática-se manifiesta cuando la tecnología convierte a los lectores en lectores-escritores o «lectoautores», ya que cualquier contribución o cambio introducido por un lector pronto está al alcance de los demás lectores.” El término “lectoautor” es una traslación del neologismo plasmado por Landow, «wreader», que a su vez está compuesto de los términos «reader» (lector) y «writer» (escritor) (Landow, 1997:31).

Lo audiovisual ha adquirido un nuevo sentido según lo cual, el poder de la palabra proferida imperante en el universo audiovisual, el *vocicentrismo*, ha perdido peso en la sociedad de la información a favor de “la escritura como pauta organizativa de los mensajes”. García Jiménez no teme que las nuevas tecnologías dictaminen “la muerte de las identidades sígnicas”, incluso piensa que “los grandes medios audiovisuales (cine, radio, televisión) reafirmarán su existencia”, pero las nuevas tecnologías y merced a los procesos de digitalización, sintetización, tridimensionalidad, simulación, interactividad y virtualidad, acaban convirtiendo “al audio y al video en objetos divisibles y manipulables al dictado de la letra” (García Jiménez, 1998:166).

Para García Jiménez, las industrias exentas (en su acepción de aisladas o independientes) que han operado en el mundo audiovisual, desde los campos de la creación, distribución y consumo ficcional (cine, radio, televisión, etc.) abren paso a industrias de carácter mixto e interafectado, como las que trabajan en ámbito telefónico, informático, mediático, y telemático (telecomunicaciones de banda ancha). Se ha pasado de una estructura segmentada del mercado ficcional a una estructura virtualmente global, “paradójicamente abierta y accesible, que abre campos de juego a todo tipo de decisiones creativas individuales en régimen de *self-service* y de autoconsumo gratificante. De una estética centrada en el valor del producto los lectoautores de la cibercultura han pasado a otra estética centrada en el placer desinteresado del juego mismo, con independencia de sus resultados” (García Jiménez, 1998:167). Los profesionales del negocio audiovisual que han ocupado el status de monopolizadores de mitos, con un rol admirado por el resto de intervinientes y que no ha tenido discusión posible, han pasado, merced a las nuevas tecnologías, a verse obligados a “compartir la inteligencia y la creatividad con millones de lectoautores” que se obligan a tareas “como desmitificar sus obras o sustituir el respeto a su dignidad por el puro placer del juego” (García Jiménez, 1998:170).

2.1.4 Caracteres de los nuevos medios

No únicamente las entidades empresariales o los puestos de poder han variado con la llegada de las nuevas tecnologías. Refiriéndose al nuevo discurso audiovisual, García Jiménez expone como “los medios audiovisuales, en virtud de la novedad y pluralidad de los recursos expresivos que introducen,

compatibilizan y combinan las nuevas tecnologías, ven modificadas las condiciones de su discurso” (García Jiménez, 1998:173).

Enuncia de esta forma las siguientes posibilidades:

-Discurso definido por su plurimanifestación: El discurso está conformado por la coexistencia de “sustancias heterogéneas” que pueden asociarse, intercambiarse o ser sustituidas siendo todas ellas reducibles “a la condición de objetos digitales, es decir, manipulables a voluntad”.

-Discurso extraterritorial: Comunicadores de carácter creativo como los miniaturistas medievales o los diseñadores “han iconificado la letra y han literalizado la imagen” atribuyendo a ambas las propiedades de los objetos físicos. Las fronteras que limitan su territorio a menudo han sido invadidas. Para García Jiménez, “el discurso de las nuevas tecnologías informáticas y telemáticas (...) ha roto los conceptos de territorialidad y vecindad”.

-Discurso virtual: Los caracteres de apertura y clausura son rotas por los “textos y sustancias expresivas, que conforman el nuevo discurso”, instaurándose “un nuevo orden de realidad simulada”, equivalente a la “realidad real”.

-Discurso flexible (líquido): El discurso ha pasado a carecer de restricciones, enriqueciéndose con una pluralidad de sustancias significantes que incluyen desde la escritura a la imagen analógica (con su amplio espectro que cubre desde los gráficos, a las fotos y el video), pasando por la sintética generada por ordenador, sin olvidar el audio en forma de sonidos o música. Se ha pasado a un discurso extremadamente flexible, que puede llegar a ser denominado como “discurso líquido”, por ser “indefinidamente mutante” y adquirir el formato que el usuario pueda decidir.

-Discurso combinatorio: La tradición literaria en la que lo combinatorio se muestra como un importante elemento de trabajo se materializa tecnológicamente con el discurso de la imagen virtual, y su producción de sentido basada en la combinatoria de matrices y de sustancias expresivas.

-Discurso mosaico: García Jiménez relaciona esta opción con la tradición dadaísta, atribuyendo al discurso el carácter contenedor resultante de la yuxtaposición, en mayor o menor grado de aleatoriedad, de diversas piezas o teselas expresivas.

-Discurso de sujeto plural: La narración hipermedia favorece un proceso de creación colectiva que faculta para “la creación de historias de sujeto plural” como una de sus formas narrativas características.

-Discurso de complicidad lectoautorial: García Jiménez enuncia como la interactividad resuelve el ancestral problema de la complicidad del lector, convirtiendo por vez primera la lectura en un “acto de virtuosismo” que hace casi inexistente la separación entre el autor y el lector. “La aparición del “lectoautor” es otro ejemplo de extraterritorialidad”, propia de los “virtuosos”.

-Discurso sin fin: Las historias inacabadas o más bien no cerradas, ya sea por trabajar con finales abiertos o incluso con no-finales han sido relacionadas por

Francis Vanoye con las exclusiones aceptadas en el modelo neo o pseudoaristotélico (Vanoye, 1996:30). Con las narraciones hipermedia este modelo se ha convertido en algo estructural, ya que las nuevas tecnologías han conformado “un discurso indefinidamente abierto, que solo cierra la libertad electiva del usuario” (García Jiménez, 1998:174-176).

Lo que aborda el estudio académico de los “nuevos media” es el punto de encuentro entre las formas audiovisuales emergentes y las ya consolidadas y los procesos de cambio, continuidad, novedad e innovación a los que implican. Por ello, para Jordi Alberich y Antoni Roig, hablar de los “nuevos media”, se refiere esencialmente al nuevo contexto de interrelación que se produce, no debiendo ser necesariamente entendido como el estudio de los “media específicamente nuevos”.

Ambos autores plantean como uno de los objetivos en la investigación en el campo de los nuevos media “consiste en identificar las características propias y las potencialidades de los media nuevos de nuestro tiempo (que se traducen en nuevas aplicaciones tecnológicas, nuevas formas estéticas, nuevas formas de comunicación, nuevas formas de negocio, nuevas formas de expresión cultural y de interacción social)”. Aunque comienza a definirse un sector económico amparado bajo el término de los “nuevos media” que se vincula a Internet, videojuegos y el ámbito de la comunicación y el entretenimiento, para poderse distinguir de aquellos sectores más tradicionales dentro del audiovisual, como el cine y la televisión, para poder entender en toda su extensión el nuevo contexto en el que se opera, resulta absolutamente obligado asumir que “lo viejo y lo nuevo aparecen totalmente imbricados” (Alberich Pascual y Roig Telo, 2005:17).

Definen una serie de aspectos comunes a la mayoría de los estudios sobre los nuevos media:

- Lo específico de cada media pierde peso debido a la fuerte relación existente entre los diferentes media.

- Prevalen las aproximaciones interdisciplinarias.

- Se dan interesantes contrastes entre planteamientos en apariencia contradictorios, desde aproximaciones más o menos deterministas que apoyan la idea de que la tecnología es el motor de los cambios, a otros basados en la interacción social “(según las cuales la adopción de una determinada tecnología es el fruto de un proceso de negociación y apropiación por parte de sus usuarios)”, u otros planteamientos más utópicos que apuestan por el valor de los nuevos medios como garantes de una mayor democratización en los procesos de la creación cultural colectiva frente a las grandes corporaciones, existiendo otras posturas más críticas que apoyan la idea “que las estructuras de los nuevos media aparecen altamente normativizadas” reafirmando de esta manera la hegemonía en cuanto al ejercicio del poder por parte de las grandes empresas.

-Muchos autores plantean su discurso desde una visión histórica que analiza los procesos de cambio, relativizando el concepto de avance revolucionario y prestando especial atención al contexto en el que producen, así como a los movimientos cíclicos y continuidades en que se inscriben, observando estas situaciones “como un proceso en marcha”.

Por lo tanto los procesos de cambio en el audiovisual admiten muchas formas de aproximación teórica en función de los puntos de estudio de mayor interés, desde priorizar los aspectos estéticos y tecnológicos a centrarse en los procesos creativos, de producción, difusión y consumo u otros en los que se analizan las relaciones que se establecen entre las tecnologías, los medios y la sociedad, con Internet como gran y nuevo paradigma de la comunicación o finalmente, aquellos planteamientos que relacionan cultural e ideológicamente la producción y el consumo (Alberich Pascual y Roig Telo, 2005:18-19).

Como Roig Telo enuncia, P. David Marshall se refiere al “deseo reprimido de producir” como el elemento promotor de este nuevo modelo de cultura productiva en el que el consumidor deviene en usuario y finalmente se adueñan de la aptitud productora, Marshall advierte de la necesidad de “una nueva aproximación que, partiendo del uso, investigue la producción cultural de los usuarios” o explicado de otra forma, se buscaría “adoptar una perspectiva que incluya el estudio de las actividades de “escritura” de los usuarios, no sólo de “lectura”, como hasta ahora”. En este sentido, Marshall define su aproximación como “tesis de la producción cultural”, al tiempo que habla de “consumo productivo” o “subjetividad de productor”.

Para Roig Telo se puede afirmar que la capacidad productiva que han adquirido los usuarios es esencial en el proceso de comprensión de “la naturaleza de los media emergentes y sus evidentes repercusiones sobre los media tradicionales” (Roig Telo, 2005:67-69).

En opinión de Mateu Asín y Clavell Corbera (2005:87-89), los hábitos de consumo de la población se han visto afectados por la llegada de los “nuevos” medios y no únicamente por su mera irrupción, ni porque los consumidores más jóvenes hayan sido los que han adoptado su uso de manera más inmediata, sino debido también a que “han generado nuevas necesidades a los consumidores que ahora ya parecen irrenunciables”.

Entre ellas destacan:

-Interactividad: Carácter casi utópico hasta hace muy poco tiempo, pero que ha pasado a la habitualidad de la comunicación.

-Disponibilidad: Merced a Internet, estamos habituados al acceso “a cualquier información en cualquier momento y desde cualquier lugar”.

-Movilidad: De la inmovilidad obligada como modelo para el acceso a la información, hemos pasado a una nueva forma de relación con la comunicación, gracias a la rápida evolución de la telefonía móvil.

-Inmediatez: El consumidor ha pasado a valorar mucho el poder acceder a un contenido en el momento en el que él lo desee.

-Individualidad: El usuario consume los contenidos interactivos en solitario, hecho más factible en la utilización de Internet a través del ordenador o del teléfono móvil, aunque más dificultoso en otro tipo de servicios, como los prestados por la televisión digital.

-Caducidad: El consumidor ha aceptado y asumido que la carrera tecnológica provoca que tanto los aparatos que se utilizan para el acceso a los contenidos, como los formatos y soportes en que se inscriben, son conceptos absolutamente temporales, con alto grado de obsolescencia y en constante mutación.

Ambos autores concluyen en la radical importancia de todos estos aspectos “para conseguir llegar a nuestro público objetivo”.

Por su parte, Michael Mirabito, considera que la tecnología digital y las aplicaciones que ha posibilitado, es una de las áreas que más han ayudado a la revolución de las comunicaciones. “La tecnología digital tuvo un papel vital en el desarrollo de nuevas líneas de comunicaciones, de técnicas de manipulación de la información y equipos” mientras en paralelo “los canales y dispositivos de comunicaciones preexistentes también resultaron afectados por esta tecnología”. Pero antes de adentrarse en el ámbito de lo digital, Mirabito trabaja en lo que se quiere decir cuando se habla del término “digital”.

Muchos de los dispositivos de comunicaciones que se usaban en el momento del estudio de Mirabito, en 1994, como las cámaras de video y la microfonía, creaban y producían señales analógicas, no digitales, dándose la situación de que dado el distinto carácter inherente a las señales digitales y analógicas, se producía una falta de compatibilidad entre los diversos equipos y sistemas.

Esta situación obligaba a un proceso de conversión de “analógico a digital” y de “digital a analógico” para que fuese posible un uso mixto tanto de los equipos como de los canales, en los sistemas globales de comunicaciones. Si bien las diversas categorías de información pueden transportarse por los canales apropiados, tanto de manera analógica como digital, por ejemplo la voz u otras señales de audio son por naturaleza analógicas, siendo sin embargo necesario que a través de un proceso de conversión “la información analógica puede convertirse en una representación digital y posteriormente transmitirse”.

Dicha conexión resultaba esencial para “la integración de la tecnología digital en la estructura contemporánea de las comunicaciones”, basada en el momento del estudio, en gran medida, en un estándar analógico. Esto resultaba especialmente importante por las ventajas distintivas que aporta la tecnología digital y que a su vez, expondrá Mirabito (1998:41-42) en su trabajo.

Las ventajas de un sistema de comunicación digital, que motivaban su cada vez más extendido uso serían las siguientes:

-Compatibilidad computacional: el ordenador puede procesar la señal digital, estando por ello capacitado para manipular la información codificada de esta manera, tal como por ejemplo las imágenes de video que son la materia

prima para “las industrias de la producción de vídeo y audio, médica y autoedición, entre otras”.

-El multiplexado: entendido como proceso mediante el que “varias señales se transmiten simultáneamente a través de una sola línea de comunicaciones” pudiendo ser multiplexadas tanto las señales digitales como las analógicas. Estas señales comparten una misma línea o conducto para su transmisión, lo que faculta para la fabricación, servicio y mantenimiento, de un menor número de líneas, con el consecuente ahorro en coste y trabajo.

-La integridad de los datos durante la transmisión: cuando se produce la transmisión de la señal digital a través de largas distancias, la integridad de los datos es preservada a pesar de la existencia de estaciones repartidoras intermedias, siendo una repetidora aquel “dispositivo que fortalece o amplifica una señal en su viaje a través de un camino de transmisión”.

-La flexibilidad de los sistemas de comunicación digital: los sistemas digitales funcionan como canales de comunicación flexibles, capacitados para la transmisión de múltiple información, que va desde los datos de ordenador, hasta la voz digitalizada o las señales de video.

-La rentabilidad: la producción masiva de equipos digitales y la reducción de los costes de fabricación, incrementan la rentabilidad de la construcción y el mantenimiento de los sistemas de comunicación digital, pues incluso se manifiestan más estables”que las configuraciones analógicas comparables”.

Mirabito, detecta también una serie de inconvenientes o desventajas en los sistemas de comunicación digital como:

-Mayores demandas de canal: lo que exige el uso de sistemas con “una mayor capacidad de canal”.

-Error de cuantificación: que se produciría si durante el proceso de digitalización “no hay suficientes niveles para representar la señal analógica”.

-El predominio del mundo analógico y sus estándares: ya que, en opinión de Mirabito y no lo olvidemos, en el momento de su trabajo, se vivía en buena medida en “un mundo analógico”.

-El factor de la inversión pública: necesario para que se pueda producir el transcurso a un “estándar completamente digital”. El cambio “ha sido evolutivo más que revolucionario” (Mirabito, 1998:46-56).

El trabajo de Michael Mirabito extrae sus conclusiones en un momento específico de transición global del mundo analógico al digital, tomando lo digital como centro de la novedad. Cabría preguntarse, si como dice Lev Manovich, tiene sentido teorizar sobre el presente cuando parece estar cambiando tan rápido (Manovich, 2012:51).

Lev Manovich considera que los medios han cambiado de manera incluso más radical que el propio ordenador. Enuncia en su análisis, unos principios distintivos de los nuevos medios, principios que, según el autor, podrían considerarse “a modo de tendencias generales de una cultura que experimenta una informatización”, más que como leyes absolutas. Asume en

cualquier caso que no todos los nuevos medios “obedecen a estos principios” aunque presume que estas tendencias “se volverán cada vez más manifiestas”. Manovich los organiza intentando seguir un orden lógico, dependiendo los últimos principios de los dos primeros, la representación numérica y la modularidad (Manovich, 2012:72).

La clasificación de Manovich incluye los siguientes componentes: representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación.

1-Representación numérica.

Todos los objetos de los nuevos medios se componen de código digital, independientemente de hayan sido creados directamente desde el ordenador o hayan sido convertidos partiendo de fuentes analógicas.

Por tratarse de representaciones numéricas conllevan dos consecuencias esenciales:

-Un objeto de los nuevos medios puede ser descrito en términos formales o matemáticos.

-Un objeto de los nuevos medios está sometido a una manipulación algorítmica que facilita el que medios se vuelvan programables.

La conversión en una representación numérica de los datos continuos se denomina digitalización, componiéndose este proceso de dos etapas: la toma de muestras y la cuantificación.

Mientras que algunos de los viejos medios, como ocurre por ejemplo con la fotografía y la escultura, son verdaderamente continuos, la mayoría de ellos se componen de una combinación de codificación continua y discreta, como es el caso del cine o el video.

La más probable razón de los niveles discretos que encajan con el funcionamiento de los medios modernos, es para Manovich, la de su surgimiento durante la revolución industrial. El sistema industrial que acompañó en el siglo XIX a la nueva organización de la producción, fue sustituyendo al trabajo artesano, hasta llegar a su forma clásica de cadena de montaje que se estructuraba bajo dos principios, la estandarización de los componentes y “la separación del proceso de producción en un conjunto de actividades simples, repetitivas y en secuencia”, ejecutables por obreros reemplazables fácilmente y que no tenían porque dominar la totalidad del proceso. Por ello no resulta sorprendente que los medios modernos funcionasen bajo este prisma, como ocurría con la producción televisiva o el sistema cinematográfico de los estudios de Hollywood.

Los nuevos medios encabezan un modelo que opera bajo una lógica distinta, que es la propia de la sociedad postindustrial, basada “en la adaptación al individuo en vez de la estandarización masiva” frente a la lógica industrial en que se realizaban numerosas copias mediáticas idénticas a partir de un original (Manovich, 2012:72-75).

2-Modularidad.

A este principio se le puede denominar la “estructura fractal de los nuevos medios”. Al igual que un fractal dispone de la misma estructura a distintas escalas, el objeto de los nuevos medios siempre presenta la misma estructura modular.

Los elementos mediáticos son representados como si fueran colecciones de muestras discretas, como unos elementos que pueden agruparse a mayor escala, formando objetos de un carácter superior, aunque sigan manteniendo sus identidades por separado. De igual forma los propios objetos resultantes pueden volver a combinarse generando otros de aún de mayor tamaño, sin perder tampoco su independencia los nuevos objetos constituidos.

Para Manovich “un objeto de los nuevos medios consta de partes independientes, cada una de las cuales se compone de otras más pequeñas, y así sucesivamente, hasta llegar al estadio de los «átomos» más pequeños, que son los píxeles, los puntos 3D o los caracteres de texto”, siendo un ejemplo de ello la World Wide Web en su conjunto, como entidad completamente modular, con un neto carácter discreto y no jerárquico.

Igualmente puede establecerse “una analogía entre la modularidad de los nuevos medios y la programación informática estructural” ya que incluso, muchos de los objetos de los nuevos medios son programas informáticos que obedecen a un estilo de programación estructural.

La estructura modular de los nuevos medios permite incluso el borrado y sustitución de la partes, acción que se convierte en una tarea extremadamente fácil gracias a dicha modularidad (Manovich, 2012:75-77).

3-Automatización.

Los dos primeros principios de los nuevos medios planteados por Manovich, la codificación numérica y la estructura modular, “permiten automatizar muchas de las operaciones implicadas en su creación, manipulación y acceso”, facilitándose que, al menos en parte, pueda extirparse la intencionalidad humana del proceso de creación.

Manovich plantea diversos grados posibles en este apartado, desde una automatización «de bajo nivel» del proceso de creación mediática, por la que, desde su ordenador, el usuario puede crear desde cero o modificar los objetos mediáticos mediante el trabajo por medio de plantillas o de algoritmos simples, a la automatización «de alto nivel» “que requiere que el ordenador entienda, hasta cierto punto, los significados que incluyen los objetos que se generan, es decir, su semántica”. Este apartado se enmarca dentro de un proyecto de mayor calado, el de la inteligencia artificial.

El punto de encuentro entre el usuario y la inteligencia artificial, no ocurrió a través de la interfaz entre el hombre y el ordenador, sino en los años 90 del siglo XX mediante los videojuegos, con la inclusión del llamado “motor de inteligencia artificial” en gran parte de los juegos comerciales. Las habilidades e inteligencia que muestran los personajes informáticos sólo se

hacen posibles gracias a las limitaciones que establecen los programas informáticos a nuestras posibles interacciones con ellos. Es decir “los ordenadores pueden pasar por inteligentes sólo porque nos embaucan para que usemos una pequeñísima parte de lo que somos en nuestra comunicación con ellos”.

Otra área de los medios que se ve imbuida en un creciente proceso de automatización es la del acceso. Surge la necesidad de hallar métodos eficaces para clasificar y buscar el material mediático almacenado en grandes cantidades mediante los ordenadores. Junto a ello, Internet, a la que Manovich considera “como una enorme base de datos de medios distribuidos”, simboliza también la condición esencial de la nueva sociedad de la información, la sobreabundancia de datos de múltiple tipología. Así ocurrió que finales del siglo XX, la cuestión a resolver pasó de ser la creación de los objetos de los nuevos medios, una imagen por ejemplo, a cómo encontrar ese objeto concreto que ya existe en algún lugar.

Por ello el siguiente paso necesario en la evolución de los medios, es el de las nuevas tecnologías que se necesitan para lograr un almacenamiento, organización y acceso eficaz a dichos materiales preexistentes.

La totalidad de las nuevas técnicas destinadas a estas tareas, están basadas en el uso del ordenador y serían aquellas como bases de datos, el hipermedia y otros métodos de organización del material mediático, como el archivo jerárquico, programas de gestión de texto u otros que buscan y recuperan el contenido. De esta forma, la automatización del acceso a los medios pasó a convertirse “en el siguiente paso lógico de un proceso que se puso en marcha cuando se tomó la primera fotografía”. La segunda etapa en la sociedad mediática se preocupa de igual manera por el acceso a los objetos mediáticos preexistentes y por su reutilización, como por crear otros nuevos (Manovich, 2012:77-82).

4-Variabilidad.

Los objetos de los nuevos medios pueden existir en distintas versiones potencialmente infinitas, no tienen un carácter de fijeza. Los nuevos medios se caracterizan por su variabilidad, admitiendo otros sinónimos, como mutables y líquidos. En lugar de replicarse generando copias idénticas, un objeto de los nuevos medios habitualmente da lugar a múltiples versiones diferentes, que en lugar de ser íntegramente creadas por un autor humano, suelen ser constituidas parcialmente por un ordenador. De esta forma el principio de variabilidad está esencialmente relacionado con el de automatización, así como tampoco sería posible sin la modularidad.

La lógica de los nuevos medios se corresponde con la lógica de la distribución postindustrial, con la «producción a petición del usuario» y el «justo a tiempo» (just in time). Como la misma máquina se usa como sala de muestras y fábrica, y al no existir un objeto material sino una serie de datos que

pueden enviarse, la versión creada a medida del usuario es entregada de manera casi inmediata.

El autor expone una serie de casos particulares del principio de variabilidad:

1-Los elementos mediáticos son guardados en una *base de datos mediáticos*, que posibilita la generación de todo un conjunto variable de objetos por parte del usuario final, llegando a funcionar la base de datos como “una forma cultural por derecho propio”.

2-Se hace posible la separación del contenido (los datos) de la propia interfaz, pudiéndose crear “*distintas interfaces a partir de los mismo datos*”.

3-La información sobre el usuario puede ser utilizada por un programa informático para “*adaptarle automáticamente la composición del medio, y también para crear los propios elementos*”.

4-Un caso particular de dicha personalización es la interactividad de tipo arbóreo (llamada en ocasiones «interactividad *basada en un menú*»).

5-El hipermedia también puede contemplarse como un caso particular del principio más general de la variabilidad, conceptualmente próximo a la interactividad de tipo arbóreo.

6-Las actualizaciones periódicas son otro procedimiento por el que se pueden generar versiones distintas del mismo objeto mediático.

7-Finalmente la *escalabilidad* sería otro de los casos básicos del principio de variabilidad por el que “se pueden generar versiones diferentes del mismo objeto mediático a diversos tamaños o niveles de detalle”.

A través del principio de variabilidad se pueden relacionar muchos caracteres importantes de los nuevos medios, que en apariencia pueden parecer no conectados. Manovich resalta la importancia en el uso popular de los nuevos medios, de estructuras como la interactividad arbórea en forma de menús y del hipermedia.

En el primer caso, frente a sistemas sencillos por los que el usuario accede a elementos ya creados, sitúa otros más complejos por los que “tanto los elementos como la estructura del objeto en su conjunto” pueden modificarse o generarse sobre la marcha, respondiendo a la interacción del usuario con el programa. Se refiere a estos casos como de *interactividad abierta* frente a la *interactividad cerrada*, con estructura y elementos fijos.

El *hipermedia*, como la otra estructura popular de los nuevos medios, también sería un caso particular del principio general de variabilidad.

Ya que el principio de modularidad permite que los elementos individuales conserven siempre su identidad, “pueden ser «conectados» entre sí en más de un objeto”. El hipervínculo crea la conexión entre dos elementos existentes en el mismo o en distintos ordenadores unidos en red, aunque separados entre sí.

Por el contrario los elementos de los viejos medios permanecen anclados e inamovibles a una única estructura, por lo que dejan de conservar su identidad individual, permaneciendo por tanto invariables.

Para Manovich el principio de variabilidad también ilustra como los cambios en las tecnologías mediáticas que han acompañado el devenir histórico están relacionados con el cambio social. Si los viejos medios están relacionados con la sociedad industrial de masas, los nuevos encajan “con la lógica de la sociedad postindustrial, que valora la individualidad por encima del conformismo”.

Si en la sociedad industrial de masas se asumía que toda la gente debía disfrutar de los mismos bienes, coincidiendo con la lógica de los medios, en la sociedad postindustrial cada uno de los ciudadanos puede construir su propio mundo a medida. La lógica de los nuevos medios refleja esta nueva lógica social.

Por ello “cada lector de hipertexto obtiene su propia versión del texto completo, seleccionando una determinada ruta a través de éste” al igual que “cada usuario de una instalación interactiva recibe su propia versión de la obra”, permitiendo así que los nuevos medios sirvan para “la más perfecta realización de la utopía de una sociedad ideal compuesta por individuos únicos”.

El principio de variabilidad puede verse también como una consecuencia de la forma en la que el ordenador representa los datos como variables, en lugar de constantes. En la relación que se establece entre hombre y ordenador, este principio significa también “que al usuario se le dan muchas opciones para modificar el funcionamiento de un programa o de un objeto mediático”, se trate de un videojuego, sitio web, navegador o el propio sistema operativo. Si extrapolásemos este principio a la cultura en general, nos llevaría a la idea de que “cada elección responsable de dar a un objeto cultural una identidad única puede, en potencia, permanecer siempre abierta”. Al delegar el autor en el usuario la posibilidad de participar activamente en el proceso electivo, con la responsabilidad moral que esto conlleva, el autor le traspasa también “la responsabilidad de representar el mundo y a la condición humana” (Manovich, 2012:82-91).

5-Transcodificación.

La transcodificación cultural describe lo que, al modo de ver de Manovich, es la más importante consecuencia de la informatización de los medios.

Para el idioma de los nuevos medios «transcodificar» algo significa traducirlo a otro formato. La informatización de la cultura provoca una transcodificación gradual en relación con las categorías y conceptos culturales, sustituyéndolos por otros nuevos procedentes del mundo del ordenador. Los nuevos medios funcionan como precursores del proceso general de reconceptualización cultural.

Al igual que la estructura de la informatización tiene sentido para los usuarios humanos, paralelamente su estructura obedece a las convenciones ya establecidas para la organización de los datos por un ordenador.

Puede considerarse que los nuevos medios en general, constan de dos capas diferenciadas: la «capa cultural» (enciclopedia, cuento, trama, etc...) y la «capa informática» (proceso, paquete, lenguaje informático, etc...), cabiendo esperar que sea la lógica del ordenador la que influya en “la tradicional lógica cultural de los medios”, afectando previsiblemente la capa informática a la cultural.

La «capa informática» no permanece fija, sino que cambia con el tiempo, experimentando una continua transformación con la evolución del *hardware* y del *software*.

Manovich llega a la conclusión de que la capa informática y la cultural se influyen mutuamente, integrándose en una composición cuyo resultado es una nueva cultura del ordenador, entremezclando significados humanos e informáticos, de la manera tradicional en la que la cultura humana modela el mundo y de los medios con los que opera el ordenador para representarla. Para Manovich, “el principio de transcodificación es un modo de empezar a pensar en una teoría del *software*” (Manovich, 2012:92-95).

Lev Manovich expone y analiza algunas de las nociones que se sostienen popularmente sobre las diferencias aparentes entre los nuevos y viejos medios:

1-“Los nuevos medios son medios analógicos convertidos a una representación digital”, teniendo los digitales un carácter discreto frente al continuo de los medios analógicos.

2-La totalidad de los soportes digitales (texto, fotografía, video, etc...) comparten el mismo código digital, lo que permite su presentación común a través de un dispositivo multimedia que es el ordenador.

3-“Los nuevos medios permiten el acceso aleatorio” a diferencia de otros medios, como la película o la cinta de video, en que los datos operan de manera secuencial.

4-La digitalización conlleva una inevitable pérdida de información. La representación digital contiene una cantidad fija de información, a diferencia de la analógica.

5-Los medios digitales pueden copiarse ilimitadamente sin degradación alguna a diferencia de los viejos medios.

6-El usuario pasa a convertirse en coautor de la obra, gracias al carácter interactivo de los nuevos medios.

El autor discute que estos criterios sean los plenamente adecuados para trazar una línea de separación que distinga los nuevos de los viejos medios, ya que no son exclusivos de los medios más novedosos.

Empezando su análisis con el cine, al que se podría catalogar dentro del grupo de los viejos medios, detecta que:

1-el cine es discreto, pues el celuloide se divide en fotogramas unitarios.

2-el cine entremezcla distintos tipos de medios en el mismo soporte, por ejemplo mediante la inserción de intertítulos o los créditos iniciales o finales.

3-ya desde el cine de los orígenes (y con el uso de sus aparatos o juguetes ópticos) se puede acceder aleatoriamente a la unidad discreta llamada fotograma (o en el caso de otro tipo de instrumentos previos al nacimiento oficial del cine, como el fenaquistoscopio, el zoótropo o el fúsil fotográfico, las fotografías o dibujos unitarios de los que se componían).

Con estas afirmaciones concluye que los tres primeros supuestos aparentes, no sirven para distinguir los nuevos medios de los viejos ya que también se pueden encontrar en el cine (Manovich, 2012:96-98).

¿Será el concepto de lo digital lo que marque las diferencias entre ambos? Lo digital implica a tres cuestiones posibles, que es preciso especificar cuando se hable del estatuto “digital” de los nuevos medios: la conversión de analógico a digital (proceso de digitalización), el código común de representación y la representación numérica.

Por esta ambigüedad Manovich prefiere evitar en lo posible el uso de término digital en su texto, aunque considera que sólo la representación numérica es crucial.

La idea de la supuesta pérdida de información que implicaría la digitalización, fue técnicamente anulada, cuando hacia el final de la primera década de convivencia con los nuevos medios, la tecnología logró que una imagen digital contuviese mucha más información, incluso de lo deseable.

De igual manera, la supuesta ausencia de degradación de las ilimitadas copias digitales, choca con la exposición de Manovich pues afirma que hay más degradación y pérdida de información entre las copias de imágenes digitales que entre copias de fotos tradicionales. Lo argumenta con la técnica de la compresión de los datos, ya que el *hardware* y el *software* que se usa para manipular y transmitir imágenes digitales, está basada de manera general en una compresión con pérdidas, evolucionando incluso a la cada vez mayor compresión precisa para el manejo no sólo de imágenes digitales, sino también de las mismas en movimiento (Manovich, 2012:99-102).

De igual manera que hace con el vocablo digital, Manovich considera que el término interactividad resulta demasiado generalista como para resultar útil. Por ejemplo, la moderna interfaz de usuario es interactiva por definición. En lugar del concepto de interactividad, Manovich emplea otros conceptos como la interactividad por menús, la escalabilidad, la simulación, la interfaz de imagen y la imagen instrumento para así poder describir diferentes clases de estructura y de operaciones interactivas. Valga como ejemplo la interactividad abierta o cerrada.

Tanto el arte clásico, como incluso más, el moderno, es interactivo de varias maneras posibles, por ejemplo mediante las elipsis en la narración literaria, los detalles ausentes en los objetos de arte visual u otros atajos que

obligan a que los usuarios completen la información que falta, así como el teatro y la pintura que gestionan la atención cómplice del espectador mediante la puesta en escena y la composición, o la escultura y arquitectura que obligan al movimiento físico del espectador.

Si se emplea el concepto de la «interactividad» exclusivamente para los medios basados en el ordenador, se corre el riesgo de interpretar la interacción de manera literal y física, obviando los procesos psicológicos que necesariamente precisan los usuarios para completar el proceso. “La interpretación literal de la interactividad es solo el último ejemplo de la tendencia moderna más amplia a exteriorizar la vida mental”, proceso para el que tecnologías mediáticas como la fotografía, el cine o la realidad virtual han desarrollado un papel determinante.

Este deseo moderno por exteriorizar la mente se puede relacionar con la demanda de estandarización en la moderna sociedad de masas. Aquello que antes había sido un proceso mental exclusivamente individual, se volvió parte de la esfera pública.

Los medios informáticos interactivos cuadran perfectamente con “la tendencia a exteriorizar y objetivar las operaciones de la mente”, por ejemplo mediante el uso del hipervínculo que actúa como eje de los medios interactivos para objetivar el proceso de asociación seguido por el pensamiento humano.

Mientras que las tecnologías culturales de la sociedad industrial, como el cine y la moda, “pedían que nos identificáramos con la imagen corporal de otra persona”, los medios interactivos nos llevan a la identificación con la estructura mental de otra persona, con la del diseñador de los nuevos medios (Manovich, 2012:103-109).

José Luis Orihuela visualiza el nuevo paisaje mediático que emerge gracias a la Red, enunciando diez paradigmas de la e-Comunicación que redefinen el panorama preexistente (Orihuela, 2002).

1-El usuario pasa a convertirse en eje del proceso comunicativo:

El camino que ha trasladado el protagonismo desde la audiencia hacia el usuario, ha discurrido desde las audiencias masivas del modelo *broadcasting*, pasando por la difusión selectiva del modelo *narrowcasting* que posibilitaron las tecnologías del cable y el satélite, capacitadas para segmentar a la audiencia, hasta llegar a la Red, que ha dado un paso adicional llegando al *point-casting*, en que el usuario y sus decisiones definen de manera concreta los contenidos.

La información ha pasado de orientarse hacia grupos con perfiles similares entre sí, a los individuos concretos puesto que la Red “permite responder a las demandas de información específicas de cada usuario en particular”, personalizándose.

2-El contenido como vector de identidad de los medios:

La digitalización ha obligado a una convergencia de los soportes mediáticos. Esto ha hecho que las empresas comprendan que la “imagen de marca” ya no puede depositarse en un soporte determinado, desplazando la

misma hacia el contenido, al que los usuarios pueden acceder “desde múltiples terminales en función de su situación y necesidades”, gracias los servicios multiplataforma generados por las empresas mediáticas.

3-La universalización del lenguaje multimedia:

La tecnología digital ha posibilitado que formatos de información muy diversos se integren en un soporte común multimedia, y esto ha facilitado la convergencia de los distintos medios de comunicación en Internet.

Para Orihuela, este carácter de la Red “suele dar lugar a la polémica acerca de su identidad como medio y a la supuesta sustitución de los medios anteriores”, aunque realmente “la dinámica que opera entre viejos y nuevos medios es la de complementariedad y acumulación, no la de sustitución”. Cada nuevo medio desarrolla sus propios instrumentos comunicativos, mientras los viejos en lugar de desaparecer, redefinen su identidad.

4-La exigencia de tiempo real:

La Red posibilita una nueva temporalidad mediática “caracterizada por la velocidad y la obsesión de inmediatez” frente al carácter periódico de la información de los medios tradicionales, surgiendo un nuevo paradigma, el del directo permanente.

El peligro de esta nueva temporalidad, es la dejación en los procesos de control, verificación y el contraste de fuentes. La prioridad ha pasado a ser la de llegar los primeros en la carrera informativa mediática.

5-La gestión de la abundancia informativa:

Frente a las restricciones espaciales en los medios impresos, y temporales en los electrónicos, surge la abundancia de los medios digitales que multiplican los canales a los que se puede acceder por parte de los usuarios “transmitiendo mayor cantidad de información en menor tiempo y a escala universal”. Desaparecen los límites a la cantidad de medios que pueden alojarse en la red y al volumen de información que pueden ofrecer a los usuarios, equiparándose incluso el coste de su puesta al público.

6-La desintermediación de los procesos comunicativos:

La Red cuestiona “una de las funciones básicas de los medios tradicionales (...): la mediación profesional de los comunicadores en los procesos de acceso del público a las fuentes”. Posibilita el acceso diáfano de los usuarios a las fuentes de información, sin la necesidad de la mediación de una entidad interpuesta.

Mientras la nueva mediación multiplica el número de voces, diluye la autoridad del sistema de control editorial previo a la comunicación pública.

7-Se pone el acento en el acceso a los sistemas:

Ante los medios tradicionales, que operan bajo un modelo “punto-multipunto de carácter unidireccional y asimétrico, surge un modelo multipunto-multipunto, multidireccional y simétrico”, mediante el que los usuarios pueden incluso comunicarse entre sí usando el mismo sistema de acceso a los medios,

hasta el punto que les permite llegar a convertirse en productores de los contenidos.

8-Las diversas dimensiones de la interactividad, de la unidireccionalidad a interactividad:

La Red ha generado un modelo bilateral, en oposición a la unidireccionalidad propia del modelo punto-multipunto habitual en la prensa, la radio y la televisión.

Orihuela expone que “al existir un soporte físico común tanto para la distribución como para el acceso a la información, los proveedores de contenidos y los usuarios pueden establecer en este canal un vínculo bilateral” en el que los roles pasan a ser perfectamente intercambiables, proyectándose el paradigma de la telefonía por el que los interlocutores “intercambian permanentemente sus roles de emisor y receptor gracias a la utilización del mismo canal”.

Los sistemas de retroalimentación en los que toma cuerpo la interactividad, se vuelven “más dinámicos, inmediatos y globales”.

Para Orihuela, “sin la existencia de canales a los que los agentes puedan acceder de manera tendencialmente simétrica” no es posible que se establezca un proceso interactivo pleno entre los usuarios, interactividad “que es sinónimo de diálogo en todas las acepciones del término” (Victoria Más, 2010:322).

9-El hipertexto como gramática del mundo digital:

Los medios digitales hacen posible un modelo narrativo caracterizado por una distribución de la información articulada a través de nodos (unidades discretas) y enlaces, que se oponen al modelo lineal o secuencial del discurso en los medios tradicionales.

Para Orihuela “el hipertexto es la nueva frontera tecnológica de la escritura, y exige nuevas destrezas comunicativas y un mayor esfuerzo de lectura”, con el añadido de que la fragmentación y la desarticulación del texto, provocan la desaparición de “la unidad, la autonomía, la estructura y a veces hasta la coherencia y el sentido propios de los textos escritos y audiovisuales”.

Se hace absolutamente necesario el aprendizaje para poder navegar a través de la información, y para ello resulta consecuente la proximidad del nuevo paradigma discursivo con el modelo estructural del pensamiento “que funciona por procesos asociativos y no de modo lineal”.

10-La revalorización del conocimiento por encima de la información:

El nuevo vector de la actividad de los medios, es el del análisis y la transformación de la información en conocimiento, acción que se convierte en esencial debido al gran volumen de información existente en la era digital.

Actualmente los medios deben informar sobre la propia información y comunicar operando bajo las nuevas claves narrativas, alojándose en un múltiple repertorio de soportes.

Por otra parte, Robert K. Logan, destacado componente de la segunda generación de la “Escuela de Toronto”, en su texto *Understanding New Media Extending Marshall McLuhan*, enuncia 14 “mensajes” que establecen una distinción entre los viejos y los nuevos medios. Estos serían los siguientes (Islas, 2013:6):

- Comunicación en dos vías.
- Facilidad de acceso a la información y posibilidad de diseminarla.
- Aprendizaje continuo.
- Alineación e integración.
- Creación de comunidades.
- Portabilidad.
- Convergencia.
- Interoperabilidad.
- Agregación de contenido.
- Variedad y alternativas.
- Reintegración del consumidor y el productor.
- Colectividad social y ciber cooperación.
- Cultura remix.
- Transición de productos a servicios.

2.1.5 Ecología de los medios

Robert K. Logan desarrolló sus estudios sobre los efectos producidos por el alfabetismo, a finales de los setenta, junto a Marshall McLuhan, siendo actualmente uno de los más fieles intérpretes de la poliédrica y transversal mirada que caracterizó a McLuhan (Scolari, 2010:21).

El pensamiento de Herbert Marshall McLuhan es el eje central de la llamada Ecología de Medios (Media Ecology), también conocida como Escuela de Toronto, Escuela de Nueva York, Escuela de San Luis o Mediología, escuela que posteriormente se ha ido enriqueciendo con nuevas aportaciones de expertos como el propio Logan, Neil Postman, Joshua Meyrowitz, Paul Levinson, Erick McLuhan, Jay David Bolter o Lance Strate, entre otros.

Para Neil Postman la Ecología de Medios se puede definir como aquella que “«analiza cómo los medios de comunicación afectan a la opinión humana, la comprensión, la sensación, y el valor; y cómo nuestra interacción con los medios facilita o impide nuestras posibilidades de supervivencia. La palabra ecología implica el estudio de ambientes: su estructura, contenido e impacto en la gente»” (Islas, 2009:26).

Marshall McLuhan definió el objeto de estudio de la Ecología de los Medios, en su libro de 1967, *The Medium is the Massage (El medio es el masaje)*:

"Todos los medios de comunicación trabajan sobre nosotros por completo. Ellos son tan penetrantes en sus consecuencias personales, políticas, económicas, estéticas, psicológicas, morales, éticas y sociales que no

dejan parte de nosotros sin tocar, no afectada, sin alteraciones. El medio es el masaje. Cualquier comprensión del cambio social y cultural es imposible sin el conocimiento de la forma en que los medios de comunicación funcionan como ambientes”.

Por su parte, Robert Logan hace la siguiente aportación en relación al concepto de sistema ecológico:

“Tradicionalmente, un sistema ecológico o ecosistema se refiere a un sistema biológico que consiste en un medio ambiente natural físico y los organismos vivos que habitan en ese entorno físico, así como las interacciones de todos los componentes del sistema. Un ecosistema de medios se define en analogía con un ecosistema biológico tradicional como un sistema formado por los seres humanos y los medios de comunicación y la tecnología a través de cual interactúan y se comunican entre sí. También incluye las lenguas con las que expresar y codificar la comunicación (...) Lengua y tecnologías de mediar y crear ambientes como los medios de comunicación. Medios y lenguajes son ambas técnicas y herramientas, como cualquier otra forma de tecnología. Medios de comunicación y las tecnologías son lenguajes de expresión, que al igual que una información se comunican con lenguaje de su semántica y la sintaxis propia y única. Dadas estas coincidencias, podemos afirmar que el estudio ecológico de los medios de comunicación no se puede restringir a los medios de comunicación en sentido estricto sino que también debe incluir la tecnología y el lenguaje y las interacciones de estos tres ámbitos, con juntas forman un ecosistema de medios” (Islas, 2013:14).

Carlos A. Scolari enuncia una síntesis de los conceptos esenciales de la ecología de los medios, siguiendo una metodología, según la afirmación del propio autor, mcluhaniana, a través de la exposición de un mosaico que plasma “ideas, frases y expresiones de los principales exponentes de la ecología de los medios”. Un resumen del mismo, centrándonos en las reflexiones de Neil Postman y del propio McLuhan, dos de los padres fundadores de este movimiento, sería el siguiente (Scolari, 2010:21-23):

- “La ecología de los medios es el estudio de los medios como ambientes” (Postman, *The Reformed English Curriculum*, 1970).

- “(Los ambientes) estructuran lo que podemos ver y decir, y, por lo tanto, hacer. Nos asignan roles e insisten en cómo debemos interpretarlos. Especifican qué está permitido hacer y qué no lo está. En algunas ocasiones (...) las especificaciones son explícitas y formales. En el caso de los medios que generan ambientes (por ejemplo los libros, la radio, el cine, la televisión, etc.), las especificaciones son implícitas e informales, y quedan semiocultas porque asumimos que estamos en relación con una simple máquina y no un ambiente. La ecología de los medios trata de explicitar esas especificaciones” (Postman, *The Reformed English Curriculum*, 1970).

- “Usamos la palabra ‘ecología’ para sugerir que no sólo nos interesan los medios, sino las formas en las que la interacción entre los humanos y los

medios moldea el carácter de la cultura y, podríamos agregar, también ayuda a la cultura a mantener su balance simbólico” (Postman, *The Humanism of Media Ecology*, 2000).

- “Cada tecnología contiene una filosofía que expresa la forma en que la gente usa su mente, su cuerpo, cómo codifica el mundo, qué sentidos amplifica y qué tendencias intelectuales y emocionales descarta” (Postman, *Five Things We Need to Know About Technological Change*, 1998).

- “Todo cambio tecnológico es una negociación [...] La tecnología da algo, pero también saca algo. Eso significa que por cada ventaja que ofrece una nueva tecnología, hay siempre una desventaja que le corresponde [...] La cultura siempre paga un precio por la tecnología” (Postman, *Five Things We Need to Know About Technological Change*, 1998).

- “La ecología de los medios analiza cómo los medios de comunicación afectan a la percepción, la comprensión, las sensaciones y los valores; y cómo nuestra interacción con los medios facilita o impide nuestras chances de supervivencia. La palabra ecología implica el estudio de ambientes: su estructura, contenido e impacto en la gente. Un ambiente es, después de todo, un sistema de mensajes complejos que impone a los humanos ciertas formas de pensar, sentir y comportarse” (Postman, *The Reformed English Curriculum*, 1970).

- “La ecología de los medios trata de averiguar qué roles nos obligan a interpretar los medios, cómo los medios estructuran nuestra mirada, por qué los medios nos hacen sentir y actuar como lo hacemos” (Postman, *The Reformed English Curriculum*, 1970).

- “Cada tecnología tiende a crear un nuevo ambiente humano. La escritura y los papiros crearon el ambiente social que nosotros creemos conectado con los imperios del mundo antiguo [...] La imprenta de caracteres tipográficos móviles creó un nuevo ambiente inesperado: el público” (McLuhan, *The Gutenberg Galaxy*, 1962).

- “El medio es el mensaje” (McLuhan, *Understanding Media*, 1964).

- “No tiene importancia que se introduzca un televisor en cada aula: la revolución ya comenzó en los hogares. La televisión ha mutado nuestras vidas sensoriales y nuestros procesos mentales” (McLuhan, *Understanding Media*, 1964).

- “Ningún *medium* existe sólo o tiene significado sólo, sino en permanente relación con otros medios” (McLuhan, *Understanding Media*, 1964).

Para Scolari, la ecología de los medios se puede condensar en una noción básica: las tecnologías de comunicación “generan ambientes que afectan a los sujetos que las utilizan”. Mientras algunos de sus componentes “desarrollaron una lectura moral de las nuevas formas de comunicación” como Neil Postman, otros como Harold Innis, optaron por relacionar la evolución de los medios con los procesos socioeconómicos desde una visión global de la

sociedad. En el caso de Marshall McLuhan, este autor incidió en “el análisis de las transformaciones perceptivas y cognitivas que sufren los usuarios de los medios” aunque también apuntó como “los medios sólo adquieren significado en relación con los otros medios”. En este sentido “los medios serían como “especies” que conviven en un mismo “ecosistema” de la comunicación” (Scolari, 2010:23).

Las empresas mediáticas se han autoimpuesto intensas transformaciones, al verse obligadas a reconsiderar el consumo cultural de los medios. Los destinatarios han adquirido un perfil activo, que les han llevado a convertirse en «prosumidores». Este término, “es un acrónimo que procede de la fusión de dos palabras: «producer» (productor) y «consumer» (consumidor)” para generar en inglés el vocablo «prosumer» (Islas, 2009:27).

El concepto de prosumidor fue introducido formalmente por Alvin Toffler en su libro *La tercera ola*, para quien “la tercera ola comienza a cerrar la brecha histórica abierta entre productor y consumidor, dando origen a la economía del «prosumidor»” (Toffler, 1980:23).

La metáfora de las olas que utiliza Toffler, describe tres grandes sistemas de creación de riqueza, modelos en los que sitúa su primera, segunda y tercera ola, haciéndolas coincidir respectivamente con las revoluciones agrícola, industrial y tecnológica (Martínez Suárez y Salvador Agra, 2014:6).

Para Toffler, que aplica el término «prosumidor» a diversos sectores económicos, no se puede pensar que podemos permanecer inalterados como personas mientras todos los medios de comunicación se transforman. Del maremágnum de imágenes producidas en serie desde los periódicos, la televisión y el cine imperantes en la segunda ola, las cuales alimentaban una «conciencia monolítica», se pasó a una desmasificación de los medios de comunicación, que provocó “una deslumbrante diversidad de modelos y estilos de vida con los que compararse”, que ofertaban no una imagen global, sino fragmentada. Esto obliga a un proceso de ensamblaje particular por parte de cada individuo, desarrollando “una sublimada conciencia de nuestra propia individualidad, de los rasgos que nos hacen únicos”.

Los nuevos medios de comunicación de la tercera ola, nos ayudan a cristalizar nuestra esencia personal, convirtiéndonos además en prosumidores de “nuestro propio conjunto de imágenes” en un momento histórico en el que la interactividad de los nuevos medios (lo que para Toffler es su característica más revolucionaria) permite “que cada usuario individual haga o envíe imágenes, además de, simplemente, recibirlas desde el exterior” (Toffler, 1980:449-450).

Marshall McLuhan y Barrington Nevitt, anticiparon en su texto de 1972, «*Take Today*», el concepto de «prosumidor» al afirmar “que la tecnología electrónica le permitiría al consumidor asumir simultáneamente los roles de productor y consumidor de contenidos”, aunque han sido Internet y el desarrollo

de la comunicación digital móvil los que más han estimulado “la creatividad y autonomía de los «prosumidores»” (Islas, 2009:27).

La ubicuidad como decorado típico de nuestros tiempos y el prosumidor como el sujeto protagonista, es el marco de la Ecología de medios, teoría que nos avisa de “que sólo podemos percibir los “ambientes mediáticos” cuando surge uno nuevo”, aunque en la actualidad resulte imposible el pleno conocimiento al no poder observar el escenario completo de Internet.

Con la llegada del hipertexto la dicotomía entre autor y lector fue desapareciendo, borrándose las líneas divisorias entre ambos roles y variando con ello la noción de autoría. Diversos términos han ido intentando redefinir las nuevas relaciones dentro del proceso comunicacional.

Dado que, como opina George P. Landow, “la importancia fundamental del hipertexto en red para la realización del potencial del medio sólo aparece cuando se le añade (...) la capacidad por parte del lector de añadir enlaces, comentarios o ambos”, no es de extrañar que la importancia de la textualidad escrita en red se manifieste “cuando la tecnología convierte a los lectores en lectores-escritores o «lectoautores»”. Éste vocablo surge del neologismo original de Landow, «wreader», que a su vez se compone de los términos «reader» (lector) y «writer» (escritor) (Landow, 1997:31).

El paso del «wreader» al «prosumer» se explica por la actuación de los propios medios de comunicación, que como explica Neil Postman al definir el ambiente, son “los que generan nuevos roles, y en última instancia, nuevos sujetos mediáticos”. Tomando esto como ejemplo el sujeto protagonista del cambio de roles actual sería el *prosumer* o prosumidor (Martínez Suárez y Salvador Agra, 2014:5).

Los *prosumers* serían para Toffler los individuos que consumen aquello que ellos mismos producen, operando dentro de una lógica comercial. Por ello Martínez Suárez y Salvador Agra enuncian como este término puede no incluir conceptos como el altruismo u otras nuevas prácticas colaborativas propias del momento actual, y esto es lo que lleva a Axel Bruns a proponer otro término, el de *produser*, “en lo que se podría leer como el anuncio de la muerte del *prosumer*” y “el nacimiento de un individuo menos anclado a la lógica económica” (Martínez Suárez y Salvador Agra, 2014:6,11).

El término acuñado por Bruns en 2005, incide en los conceptos de productores y usuarios de contenidos, sustituyendo la dimensión de consumidor por la de productor, que a diferencia del primero, produce y no sólo consume (Martínez Suárez y Salvador Agra, 2014:12).

La *produsage* o produsación (como es traducida por Martínez Suárez y Salvador Agra) es definida por Bruns (2006:2-4) como la construcción colaborativa y continua que amplía los contenidos existentes en busca de nuevas mejoras, pudiendo resumirse la misma en una serie de principios clave:

- Producción de contenidos por los usuarios.
- Compromiso de colaboración

- Desarrollo evolutivo iterativo.
- Enfoques alternativos a la propiedad intelectual.
- Estructuras comunitarias permeables.

El *produser* no es, al contrario que el *prosumer*, un híbrido entre productor y consumidor, sino más bien entre el productor y el usuario, por lo que la oposición de roles desaparece. Bruns va más allá de los planteamientos de Toffler: “de la producción (actividad) a la prosumición (interactividad), hasta la produsación (inter-creatividad)” (Martínez Suárez y Salvador Agra, 2014:14-15).

2.1.6 La convergencia en los nuevos medios

Manteniendo el término de prosumidor como el de un participante activo en el ecosistema digital, éste resulta protagonista del proceso de convergencia.

Este proceso de convergencia, fue definido de dos maneras, por la Comisión Europea en su *Libro Verde sobre la convergencia de los sectores de telecomunicaciones, medios de comunicación y tecnologías de la información y sobre sus consecuencias para la reglamentación* (1997):

-“la capacidad de diferentes plataformas de red de transportar tipos de servicios esencialmente similares”.

.-“la aproximación de dispositivos de consumo tales como el teléfono, la televisión y el ordenador personal”.

La última es la más habitualmente comprendida como proceso de convergencia por parte de los consumidores, teniendo el carácter además de evocar “la lucha por el control de los mercados futuros entre las industrias de informática, telecomunicaciones y radiodifusión”.

A pesar de ello, en el momento de la redacción de este Libro Verde, la convergencia entre los dispositivos era mucho menor que la que existía en las redes de telecomunicaciones.

La convergencia puede leerse en tres distintos niveles: el tecnológico, industria, y el de los servicios y el mercado, aunque la convergencia en uno de los niveles no implica necesariamente, que ésta se produzca en la totalidad de las etapas.

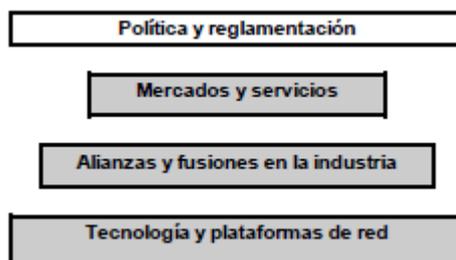


Fig.1. Etapas de la convergencia. Fuente: Libro Verde sobre la convergencia de los sectores de telecomunicaciones, medios de comunicación y tecnologías de la información y sobre sus consecuencias para la reglamentación (1997)

Para el Libro Verde, la convergencia tecnológica ha de pasar por “la aplicación común de tecnologías digitales a los sistemas y redes asociados con

la entrega de los servicios”, un entorno en el que la evolución del *software* y de la electrónica digital, permite “plantearse de una manera distinta la prestación y el consumo de los servicios de información”, aunque sin olvidar la función de los medios de comunicación dentro de la sociedad europea como portadores “de los valores sociales, culturales y éticos” independientemente de las diversas tecnologías que los consumidores puedan emplear.

El término convergencia se puede definir también como “«la capacidad de diferentes plataformas de red de transportar tipos de servicios esencialmente similares», o bien «la aproximación de dispositivos de consumo tales como el teléfono, la televisión y el ordenador personal.»”

El fenómeno de la convergencia lleva a los operadores a diversificar sus trabajos accediendo a actividades distintas a las de sus negocios iniciales. Esto se refleja en los movimientos empresariales, en los que mediante fusiones y acuerdos, se busca la explotación de mercados preexistentes y nuevos, apoyándose estos últimos en la experiencia, en cada uno de los sectores, de los nuevos socios.

Estos procesos se producen tanto de modo horizontal, entre empresas con similares actividades, como vertical, entre entidades que operan a diferentes niveles de la cadena de valor.

Los servicios originados por la convergencia no se acomodan tampoco a una tipología estricta, ya que la multiplicidad de combinaciones posibles realizables entre los distintos tramos y agentes de la cadena de valor, provoca la permanente aparición de servicios nuevos, que surgen o bien dentro de los propios sectores gracias a las constantes innovaciones tecnológicas, o bien como “resultado directo de la fertilización cruzada entre sectores, como los de telecomunicaciones y radiodifusión”, entre otros ejemplos. En estos casos se definirán como «servicios convergentes» (Rojo Villada, 2010:40-41).

La convergencia se hace posible (y diríamos necesaria) por la gran y veloz evolución tecnológica acaecida en las décadas puente de los siglos XX y XXI, que ha experimentado “las posibilidades de la digitalización y distribución de la información y el conocimiento a través de las nuevas redes de telecomunicación, especialmente a través de Internet, (...) la telefonía móvil y el satélite” no siendo ajenos a estos cambios los medios de comunicación.

La prensa, la televisión y la radio, los medios tradicionales, “han ido ofreciendo versiones y contenidos digitales, tanto *off line* como *online*”, que han sido generados pensándose en ellos “como el mismo medio de información pero en versión digital, como un servicio de información complementario al medio tradicional” y en menor número de ocasiones, “como un medio o cibermedio totalmente diferente al original” (Cabrera González, 2010:9).

Como alude Cabrera González citando a John Pavlik (1999), la convergencia se refiere “a la desaparición de las fronteras entre los medios tradicionales y la confluencia de plataformas mediáticas que permiten a un

mismo medio distribuir sus contenidos a través de Internet, el móvil, la televisión, etc.”.

Cabrera González, muestra su interés en analizar el desarrollo de la convergencia tomando “la esfera tecnológica como base del proceso sin perder de vista sus efectos en otros ámbitos como: el proceso de comunicación, la profesión periodística, los contenidos, los procesos de producción, diseño y arquitectura de la información, las formas de distribución, los dispositivos de recepción, el consumo y papel de las audiencias y los nuevos modelos de negocio”, partiendo de la hipótesis “de que la evolución tecnológica es la condición previa y necesaria para cualquiera de los procesos de convergencia digital en los que están inmersos la mayoría de los medios, mientras que la distribución multiplataforma de los contenidos es la meta a la que tienden todos esos cambios que se están produciendo en la industria de la comunicación” (Cabrera González, 2010:12).

Pero, según Álvarez Monzoncillo, esta convergencia no siempre resulta tan perfectamente realizable como pueda pensarse, ya que la contradicción inherente entre empresas analógicas y digitales parece llevarnos a un funcionamiento incompatible entre ambas. En ocasiones la contradicción es simplemente aparente aunque en otros resulta más grave.

Aunque Internet es una creciente fuente de ingresos para numerosas empresas, para otras es una amenaza real de sustracción de los ingresos potenciales.

Álvarez Monzoncillo afirma también que, en muchas ocasiones “se produce una «canibalización» entre los dos mercados” que evita una solución económica viable. Así, mientras que para las entidades productoras de contenidos Internet continúa viéndose como una amenaza, para las televisiones generalistas, cuya financiación proviene esencialmente de la publicidad, se trata de una oportunidad real.

Se han ido creando paralelamente, similares barreras de entrada en los mercados digitales a las ya existentes en la economía analógica, produciéndose una progresiva concentración empresarial que pone en duda “la competencia en muchos negocios y el pluralismo real”, a la par que las iniciales potenciales ventajas de Internet para las empresas, han ido perdiendo peso y valor debido a la creciente «canibalización» de los ingresos y a la inestabilidad de los modelos de negocio con los que operan las industrias culturales y los medios de comunicación (Álvarez Monzoncillo, 2011:151).

2.1.7 La narrativa transmedia

El proceso de convergencia tecnológico se ve acompañado por un devenir consecuentemente paralelo en el ámbito de la narrativa.

Janet H. Murray, se preguntó en 1997 sobre los posibles caminos que en el futuro podría afrontar la narrativa en el ciberespacio, en su libro *Hamlet en la holocubierta*.

Parte en su trabajo, de la visión futurista integrada en la serie *Star Trek*, en el que la *holocubierta* es un elemento del desarrollo de la historia que consiste en una tecnología totalmente utópica aplicada al arte de contar historias mediante la *holonovela*. De hecho, la investigación de Murray se apoya fundamentalmente en lo literario.

Las esperanzas y los miedos con los que la humanidad afronta la llegada de las nuevas posibilidades tecnológicas, llevan a dos visiones contrapuestas, una utópica y otra antiutópica, que sin embargo coinciden al recordarnos que usamos las obras de ficción “para ayudarnos a entender el mundo y qué significa ser humano”. A medida que pasa el tiempo, las tecnologías narrativas exitosas se vuelven transparentes, por lo que dejamos de tener conciencia del medio y dejamos de percibir que se trata de un libro impreso o de una película y “sólo sentimos el poder de la historia que cuentan” (Murray, 1999:37).

Desde la incipiente época incunable dentro de la narrativa digital, percibimos cómo las novelas y el cine “han estado intentando superar las fronteras de la narrativa lineal”, pero a pesar de ello, Murray entiende que no se pueden usar, por ejemplo, las películas o las series de televisión “como estándar para juzgar las obras de un medio que está sufriendo cambios tecnológicos tan rápidos”.

La narrativa multiforme intenta presentar posibilidades paralelas simultáneamente, para permitirnos concebir al mismo tiempo múltiples alternativas contradictorias (Murray, 1999:40-42).

Al expandir el escritor la historia con el fin de incluir múltiples posibilidades, obliga al lector a la adopción de un papel más activo, que puede resultar en ocasiones turbador al tomar conciencia de la presencia de un narrador, entidad que es recordada constantemente en el desarrollo de las historias contemporáneas (Murray, 1999:49-50).

Para Murray, el hipertexto ha proporcionado a los escritores “nuevas formas de experimentar con la segmentación, yuxtaposición y conexión entre los textos”. Al igual que las historias multiformes imaginadas por Borges, las historias escritas a través del hipertexto acostumbran a “tener más de un punto de entrada, muchas ramificaciones internas y ningún final claro”, siendo las narrativas hipertextuales “redes intrincadas con muchos caminos posibles”. Murray nos recuerda que “el formato hipertextual no es nuevo como estructura mental” poniendo como ejemplo el Talmud en el que múltiples rabinos comentan el texto bíblico (Murray, 1999:66-67).

Para comprender los nuevos géneros y las satisfacciones narrativas que pueden ofrecer, es conveniente “mirar más allá de los formatos que los viejos

medios le imponen al ordenador (...) y ver que propiedades son inherentes a la máquina” (Murray, 1999:75).

Murray identifica las propiedades esenciales de los entornos digitales, con el objeto de poder determinar el poder y la forma que distingue a un arte narrativo electrónico maduro.

Los entornos digitales son sucesivos, participativos, espaciales y enciclopédicos, explicando los dos primeros puntos lo que se quiere decir cuando se habla de interactividad y justificando los dos últimos la afirmación de que el ciberespacio es inmersivo.

1-Los entornos digitales son secuenciales: El ordenador se rige por una secuencia de procedimientos, funcionando como un motor, no simplemente como un camino que transporta mercancía estática. “Un informático piensa en términos de algoritmos y heurística informática” intentando identificar las reglas por las que se organiza cualquier proceso.

2-Los entornos digitales son participativos: El ordenador responde a las acciones ejecutadas por los usuarios.

3-Los entornos digitales son espaciales: Los nuevos entornos digitales tienen la capacidad característica de poder representar el espacio navegable. Sólo los entornos digitales pueden presentar espacios a través de los que el usuario puede moverse, al contrario de medios lineales como libros o películas.

4-Los entornos digitales son enciclopédicos: El cuarto carácter de los entornos digitales es una diferencia gradual más que esencial respecto de otros medios. La enciclopédica capacidad del ordenador y las expectativas que esto provoca, lo convierten en un medio muy atractivo para la narrativa, medio en el que imaginamos con facilidad que somos omniscientes (Murray, 1999:83-95).

El camino iniciado por Murray se ve continuado con términos como el de la narrativa transmedia, que fue introducida como concepto por Henry Jenkins en un artículo de 2003, publicado en *Technology Review*, en el que se afirmaba que “«hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales»”, una nueva era en la que los jóvenes consumidores se han convertido en unos “cazadores y recolectores de información”, a los que “les gusta sumergirse en las historias, reconstruir el pasado de los personajes y conectarlos con otros textos dentro de la misma franquicia” (Scolari, 2013:23-24).

Las narrativas transmediáticas surgen como uno de los temas más interesantes de investigación de la actual ecología de los medios, pudiéndose definir como el “relato -no necesariamente de ficción- que se expande a través de diferentes medios y que está abierto a las contribuciones textuales de los usuarios” (Scolari et al. 2012:79,88).

Las narrativas transmedia “son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (...) y medios”, pero no se trata de una mera adaptación de un lenguaje a otro, sino de una estrategia mucho más ambiciosa que “desarrolla un mundo narrativo que

abarca diferentes medios y lenguajes”. El relato se expande surgiendo nuevos personajes y situaciones que rompen los límites de la ficción, convirtiéndose esta dispersión textual en “una de las más importantes fuentes de complejidad de la cultura de masas contemporánea” (Scolari, 2013:24-25).

La noción de narrativa transmedia está acompañada, dentro de la galaxia semántica planteada por Scolari, por otros términos: “*cross-media*, plataformas múltiples (*multiple platforms*), medios híbridos (*hybrid media*), mercancía intertextual (*intertextual commodity*), mundos transmediales (*transmedial worlds*), interacciones transmediales (*transmedial interactions*), multimodalidad (*multimodality*) o intermedios (*intermedia*)”.

Para Scolari “cada uno de estos conceptos trata de nombrar una misma experiencia: una práctica de producción de sentido e interpretativa basada en historias que se expresan a través de una combinación de lenguajes, medios y plataformas”.

Según el experto en medios digitales, Jak Boumans, el *cross-media*, no es un término inequívoco, que en las publicaciones impresas incide en los aspectos de la búsqueda de una mayor accesibilidad, mientras que en las producciones destinadas a Internet es un término que aborda el logro de la eficiencia en más de una plataforma, en el acceso de grandes cantidades de usuarios o en pantallas adaptadas al tamaño de los diversos equipos, trabajándose también en los sectores del marketing, el e-learning o el turismo (Boumans, 2004:4).

Para Boumans, sin embargo, el concepto del *cross-media* dispone de un núcleo común que puede definirse a partir de los siguientes criterios:

“-La producción comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus potencialidades específicas.

-Es una producción integrada.

-Los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos como ordenadores personales, teléfonos móviles, televisión, etc.

-El uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema/historia/objetivo/mensaje, dependiendo del tipo de proyecto” (Scolari, 2013:25-26).

Para Espen Ytreberg, el concepto de las plataformas múltiples (*multiple platforms*) “tiende a focalizarse en la tecnología digital, en tanto proveedora de un marco de diseño que incorpora los diferentes medios (...), plataformas (...) o sistemas de *software* (...). A estas plataformas digitales se agregan otras como la televisiva, la radiofónica o la telefónica”.

El concepto de mercancía intertextual (*intertextual commodity*) fue propuesto por David Marshall situándolo en el eje estratégico de las industrias culturales en su búsqueda de nuevas audiencias. Se ha incrementado la complejidad de la promoción de los productos mediáticos “incluyendo el placer de la anticipación, el suministro de información de *background* y otras

maniobras que profundizan la inversión afectiva y cognitiva de la audiencia en el producto cultural”.

Los mundos transmediales o *transmedial worlds* son definidos por Lisbeth Klastrup y Susana Pajares Tosca “como «sistemas abstractos de contenido a partir de los cuales un repertorio de historias de ficción y personajes puede ser actualizado o derivado hacia una variedad de formas mediáticas»”. Tanto el público como los creadores comparten en el mundo transmedia la misma imagen mental y “una serie de rasgos que distinguen un determinado universo narrativo”.

Para Scolari, las narrativas transmedia “son una forma de relato que se expande a través de muchos medios y plataformas de comunicación”, aunque el autor incide en que ésta es tan solo una de sus propiedades (Scolari, 2013:26-27).

Scolari (2013:38) propone, utilizando una terminología propia del uso popular de las nuevas tecnologías sobre el texto de su propio libro impreso, un resumen en cinco tuits sobre el origen y concepto de la narrativa transmedia:

- #narrativastransmedia es un concepto introducido por Henry Jenkins en 2003.
- “Las #narrativastransmedia son historias contadas a través de múltiples medios
- En las #narrativastransmedia cada medio hace lo que mejor sabe hacer
- Las #narrativastransmedia son el resultado de una producción integrada
- Las #narrativastransmedia son una red de personajes, sucesos, lugares, tiempos y medios”.

Los principios fundamentales de las narrativas transmedia fueron enunciados por Henry Jenkins en un post doble de títulos «The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling» y «Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling», publicado en su blog *Confessions of an Aca-Fan (Confesiones de un Académico-Fan)*.

Jenkins alude en su post a como las narrativas transmedia representan un proceso donde los elementos integrales de una ficción se distribuyen de forma sistemática a través de múltiples canales, con el objetivo de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada, siendo la situación ideal aquella en la que cada medio hace su propia contribución única al desarrollo de la historia.

El autor intenta conectar las narrativas transmedia con las prácticas históricas anteriores, tratando de identificar las similitudes y diferencias existentes (Jenkins, 2009).

Los principios enunciados por Jenkins son los siguientes:

- Expansión (*Spreadability*) vs. Profundidad (*Drillability*)

El término *spreadability* alude “a la expansión de una narrativa a través de prácticas virales en las redes sociales, aumentando de esa manera el capital simbólico y económico del relato”, mientras que el concepto de

profundidad hace referencia al trabajo de penetración en las audiencias, que lleva a cabo el productor, en busca del “núcleo duro de seguidores de su obra, los verdaderos militantes, los que la difundirán y ampliarán con sus propias producciones”.

-Continuidad (*Continuity*) vs. Multiplicidad (*Multiplicity*)

Los mundos de las narrativas transmedia necesitan funcionar bajo una continuidad que se manifieste a través de los diferentes lenguajes, medios y plataformas en que operan. Por ello, por ejemplo, un personaje que tenga un comportamiento determinado en un medio, actuará de la misma forma en el resto.

Esta continuidad funciona de manera complementaria con la multiplicidad, es decir, con “la creación de experiencias narrativas aparentemente incoherentes respecto al mundo narrativo original”.

-Inmersión (*Immersion*) vs. Extraibilidad (*Extractability*)

Las experiencias inmersivas han sido propuestas tanto por el cine como por los videojuegos, cada uno a su manera. De hecho, el texto escrito planteó la primera experiencia de inmersión narrativa individual, siendo el cine una de las iniciales experiencias inmersivas de masas.

Frente a ello, el mercado de los *gadgets* “permite extraer elementos del relato y llevarlos al mundo cotidiano”.

-Construcción de mundos (*Worldbuilding*)

Las narrativas transmedia “proponen un mundo narrativo que obliga a una *suspensión* de la incredulidad por parte del consumidor”, siendo los pequeños detalles los que facilitan la verosimilitud del relato. Por ello no es extraño el rol de constructor de mundos asumido a menudo por el profesional de las narrativas transmedia.

-Serialidad (*Seriality*)

Las narrativas transmedia recogen “la tradición serial de la industria cultural del siglo XIX para ofrecer una visión hiperbólica de la misma”. Las piezas en las narrativas transmedia, no se organizan en una secuencia lineal en un único medio, pues lo que hacen es dispersarse en una amplia trama que se instala en varios medios, convirtiéndose en red hipertextual.

-Subjetividad (*Subjectivity*)

En las narrativas transmedia se advierte la presencia de un gran número de miradas, perspectivas y voces que potencian la polifonía causada por las múltiples historias y personajes. En este sentido, las narrativas transmedia “reclaman del lector un trabajo extra de recomposición” de los textos fragmentados a los que accede.

-Realización (*Performance*)

En las narrativas transmedia, las acciones de los consumidores desempeñan un papel fundamental. “Los fans son evangelizadores a tiempo completo que no pierden la ocasión de promover su narrativa favorita”; dando en ocasiones el siguiente paso para convertirse en prosumidores “que no

dudan en crear nuevos textos y sumarlos en la red para expandir aún más las fronteras del mundo narrativo” (Scolari, 2013:39-42).

Jeff Gómez, plantea a su vez, ocho principios característicos de las narrativas transmedia:

-El contenido es creado por uno o muy pocos visionarios:

Este principio puede comprenderse de dos maneras. De un lado la gestión por parte de un grupo reducido de creadores mantiene bajo control las líneas argumentales y por otra parte podría pensarse, quizá equivocadamente, que las narrativas transmedia sólo pueden nacer de la mente brillante de un único individuo.

-La transmedialidad debe ser prevista al comienzo de la vida de la franquicia:

Los creadores televisivos, cinematográficos o de videojuegos deben afrontar el proceso de creación de sus historias teniendo en cuenta los desarrollos futuros a realizar en otras plataformas y medios, asumiendo que esta labor puede ser progresiva a lo largo del tiempo.

-El contenido se distribuye en tres o más plataformas de medios

-El contenido es único, aprovecha la especificidad de cada medio y no es reutilizado por otra plataforma:

Cada lenguaje es específico, por lo que Gomez rechaza radicalmente las adaptaciones dentro del mundo de las narrativas transmedia.

-El contenido se basa en una visión única del mundo narrativo:

Este principio puede resumirse de la siguiente manera: “una historia, un mundo, muchos medios y plataformas”. Con el fin de evitar la dispersión narrativa el ente productor debería crear una biblia, a la que Gomez llama mitología, “donde se expliciten las características del mundo narrativo, desde los personajes hasta una descripción del espacio y las historias” con el objetivo de orientar la labor de los guionistas.

-Debe existir un esfuerzo concertado para evitar las fracturas y divisiones del mundo narrativo:

Este principio evidencia de nuevo la necesidad de una gestión narrativa central del mundo transmedia. La visión concentrada propuesta por Gomez “se diluye con los contenidos generados por los usuarios, los cuales están fuera del control del productor”, desafiando a menudo el canon oficial.

-La integración debe ser vertical y abarcar a todos los actores

Propone de nuevo Gomez una gestión unificada del universo narrativo, “en este caso integrando a todos los actores económicos que participan en la producción y la distribución transmedia”. Los actores intervinientes en la economía transmedia “deben actuar de manera coordinada para preservar la unidad del mundo narrativo”.

-Incluir la participación de las audiencias

Para Gomez el público debe participar e interactuar con la historia. Por ello “toda iniciativa transmedia debe crear espacios en la web para promover y contener los contenidos generados por los usuarios” (Scolari, 2013:42-45).

Resumiendo las propuestas de Scolari existen dos coordenadas definitorias de las narrativas transmedia:

- 1) La expansión del relato a través de varios medios
- 2) La colaboración de los usuarios en dicho proceso expansivo.

Por ello Scolari (2013:45-46) define las narrativas transmedia como “un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión”.

Debemos en cualquier caso tener en cuenta, que la complejidad y sofisticación de la narrativa transmedia no consiste en simplemente “en inundar los diversos medios de piezas relacionadas con una misma historia, sino que se debe proporcionar al usuario diferentes «puntos de entrada»” o puertas de acceso (Tubau, 2011:331).

También recuerda Tubau como el concepto transmedia ha adquirido casi un rol mágico para la narrativa audiovisual actual, de manera que parece casi olvidada la opción de generar un producto para un único medio, trasladándose la gestión global del proceso a especialistas, como los que están surgiendo en Estados Unidos con la profesión del «productor *transmedia*»(Tubau, 2011:334).

2.1.8 Del ciberespacio a la cronoendoscopia

El sueño de la visión produce cronoendoscopias... (im)pertinente título, tal y como lo enuncian sus propios autores, de Felipe y Gómez, para describir el obsesivo interés que las diversas ramas del conocimiento y la fe han mostrado por la naturaleza de la visión humana y por intentar alcanzar el, presumiblemente, utópico sueño de la visión total. Puede parecernos, “instalados en nuestra confortable (...) y transportable caverna digital” que la última frontera pudiera ser convertir nuestra “recién estrenada mirada cronoendoscópica” en una especie de talismán que nos faculte para dominar la variable de la existencia humana que es el tiempo. Por ello, los autores, añaden el elemento temporal a la técnica médica de la endoscopia, que permite la observación visual mediante una cámara del interior de nuestro cuerpo, repensándola desde una perspectiva sumamente distinta, preguntándose si, ya que las imágenes de síntesis posibilitan la reproducción prácticamente exacta de todo tipo de trayectorias, puede acaso existir problema alguno para “(re)crear, simular y hasta moldear del mismo modo la temporalidad que enmarca y determina dicho recorrido”, concluyendo el no como respuesta (Felipe y Gómez, 2007: 40-42).

Esa visión total, ansiada y alcanzada en el interior del cuerpo gracias a la miniaturización de las cámaras y a la imagen sintética, es posible gracias a la existencia de su opuesto, un espacio externo cuasi-infinito alcanzable desde nuestros equipos informáticos, el ciberespacio.

Este término fue acuñado por vez primera por William Gibson en su novela de 1984, *Neuromante*, mostrándose como un infinito mundo artificial en el que navegan los humanos a través de un espacio de información básica y un espacio añorado al inicio del texto de Gibson, soñado noche tras noche por el personaje creado por el autor literario (“Un año allí y aún soñaba con el ciberespacio, la esperanza desvaneciéndose cada noche”) (Gibson, 2014:18), aunque frente a la distópica visión del futuro próximo que supone el término ciberespacio, tanto en dicho libro como en *Count Zero* (1987), para Michael Benedikt es un vocablo que de hecho “ nombra un nuevo escenario, un acontecimiento nuevo e irresistible en la elaboración de la cultura y el quehacer humano bajo el signo de la tecnología”.

El ciberespacio se trata para Benedikt de un nuevo universo paralelo, creado y mantenido por las computadoras y “las líneas de comunicación del mundo”, un lugar ilimitado en el que se puede entrar desde cualquier computadora que esté conectada al sistema, pudiendo acceder a él de igual forma desde cualquier lugar de la geografía mundial tangible.

Esta geografía mental, “reino de la información pura” construido simultáneamente por relaciones de consenso y de revolución, terreno de canon y experimento, es un territorio poblado, infestado en palabras de Benedikt, de información y mentiras surgidas de millones de voces y de multitud de observadores que se plantean preguntas, llegan a acuerdos, comparten sueños o proceden a la “simple contemplación” invisible y silenciosa.

Dicha geografía sería una traslación de la que siempre ha existido en la mentalidad de todas las culturas, a modo de “memoria colectiva o alucinación” radicada en un territorio pactado “de figuras, símbolos, reglas y verdades míticas, propiedad de todos los que han aprendido sus modos y por la que todos pueden pasar, y sin embargo está libre de los límites del espacio y tiempo físicos”. Por ello las culturas avanzadas tecnológicamente “están en el umbral de convertir a ese espacio antiguo en algo singularmente visible y en el objeto de una democracia recíproca” (Benedikt, 1993:9-11).

Karl Popper describió el mundo como un todo articulado mediante tres mundos interconectados. El *Mundo 1* fue identificado con el ámbito objetivo “de las cosas materiales y naturales y sus propiedades físicas”, el *Mundo 2* fue situado en “el mundo subjetivo de la conciencia”, tratándose el *Mundo 3* “de lo objetivo, lo real y las estructuras públicas que son los productos no necesariamente intencionales de las mentes de las criaturas que interactúan entre sí y con el *Mundo 1*, o natural”.

Según Benedikt el ciberespacio sería la última etapa en la evolución del *Mundo 3*, “libre del lastre de la materialidad” quizá definitivamente. El ciberespacio no reemplaza los elementos del *Mundo 3*, sino que los desplaza en busca de su propio nicho, provocando que los elementos anteriores definan con mayor claridad sus propios ámbitos de desarrollo. De igual forma, la

realidad real tampoco será reemplazada por la realidad virtual (Benedikt, 1993:11-12).

Benedikt distingue cuatro hilos que enlazan el *Mundo 3* de Popper y la evolución del mismo con el ciberespacio.

El primer y más antiguo hilo empieza en el lenguaje y quizá antes de él, “con una comunidad de pensamiento entre los miembros de una tribu o grupo social”, en la que las grandes creencias aceptadas “son propiedad común antes de ser internalizadas y criticadas en privado”. A pesar del adelanto de nuestras culturas tecnológicas, los antiguos temas mitológicos siguen siendo vitales, pues no sólo mantienen las artes repletas de fantasía, sino que también preservan “la manera en la que nos entendemos unos a otros, nos ponemos a prueba a nosotros mismos y damos forma a nuestras vidas”, los mitos siguen siendo un reflejo de la condición humana a la par que la crean.

El ciberespacio puede verse como una extensión, catalogable incluso como inevitable, de nuestra antigua facultad y necesidad de habitar la ficción tanto en el plano mítico como en el real (Benedikt, 1993:12-14).

El segundo hilo considerado es el de la historia de la tecnología que ha alojado a los medios de comunicación, estos “mediante los cuales las entidades ausentes y/o abstractas (...) se vuelven representaciones simbólicas, “fijas” a un material que las acepta, y por lo tanto conservadas a través del tiempo así como del espacio”, historia que comienza “con la cooptación consciente del hombre evolucionado del entorno físico”, específicamente de aquellas partes vacías en sí mismas que mejor acogen las marcas, como la arena, la madera, la piedra o el hueso.

De ahí se pasó a “producir” el medio, creando paredes enyesadas lisas, tablillas finas y papiros, reduciendo el trabajo de generación de la marca al movimiento de una brocha o similar con pigmento, hasta seguir, a lo largo del devenir histórico, con los procedimientos e innovaciones tecnológicas diversas que han llevado a los medios de comunicación hasta nuestros días.

Con la irrupción de las computadoras personales de gran velocidad y la televisión y radio de nueva generación, las llamadas sociedades postindustriales se encuentran ya preparadas para un viaje aún más intenso hacia lo “permanentemente efímero”, hacia el ciberespacio. Benedikt sitúa a la realidad virtual “en el límite actual del esfuerzo por crear un medio de comunicación/comunión” que abarque más “pero que sea del todo invisible”.

Nos percatamos de que “el amplio movimiento histórico del *hacer físico* universal y preletrado, hacia un *hacer simbólico* estratificado de acuerdo con una educación y una realidad letrada, se detiene”. La realidad virtual incita a pensar que “prevalecerán las demostraciones directas-aunque virtuales- y experiencias interactivas” del propio material “original”. No se requerirá “que las descripciones limitadas por el lenguaje y los juegos semánticos comuniquen puntos de vistas personales, acontecimientos históricos o información técnica”.

Lo que está por verse es “si esta manera de compartir los mundos, literal y experimental, sustituirá la forma implícita de compartirlos, simbólica y conceptualmente, personificada en los mecanismos tradicionales de texto y representación”. Hasta que la realidad virtual encuentre sus particularidades “parece probable que el ciberespacio (...) empleará todos los modos” (Benedikt, 1993:14-19).

El tercer hilo se tejería tomando como base la historia de la arquitectura, a la que Popper sitúa en el *Mundo 3*. El objetivo de Benedikt es plantear el tema de la autodesmaterialización de la arquitectura, disciplina que persistentemente busca generar monumentos o edificios con afán de durabilidad y permanencia, siendo su valor más sagrado el de la expresión (junto a la naturaleza) de aquello que queremos definir como *realidad* (Benedikt, 1993:19-20).

Para Benedikt “la puerta del ciberespacio está abierta” y por ella pueden acceder un significativo número de arquitectos “con mentalidad poética y científica” pues el ciberespacio necesitará un esfuerzo constante para su organización y planificación. Las estructuras del ciberespacio requerirán *diseño* y los encargados de proyectar dichas estructuras serán denominados *arquitectos del ciberespacio*. La tarea que deberán desarrollar consistirá en “visualizar lo intrínsecamente no físico y darle forma habitable visible a las abstracciones, procesos y organismos de información más intrincados de la sociedad”, y los diseñadores recrearán muchos de los elementos vitales propios del mundo físico en el mundo virtual, particularmente aquellos aspectos que han pertenecido siempre a la arquitectura.

El cuarto hilo para Benedikt es el que entronca con la historia de las matemáticas, tratándose de “la línea de argumentos y discernimientos que giran alrededor de 1) las proposiciones de la geometría y el espacio; 2) la espacialización de las operaciones aritmético/algebraicas, y 3) una reconsideración acerca de la naturaleza del espacio en la luz del punto dos”. El ciberespacio precisa de una serie de instrumentos que lleven al logro de la comprensión de la información, revitalizando aquellas técnicas que tienen que ver con la naturaleza espacial de las entidades matemáticas y la naturaleza matemática de las entidades espaciales, que están en el centro de lo que consideramos tanto real como medible” (Benedikt, 1993:23-24).

Benedikt asume el carácter incompleto de su análisis de los hilos entretejidos que parecen dirigir al ciberespacio, pero esto es debido a que el ciberespacio “es en sí mismo algo evasivo y futuro” y a que los *hilos* enunciados se dividen a su vez en otros muchos posibles. Así mismo incide en que su propia metáfora de los hilos resulta “demasiado ordenada y no puede soportar todo lo que debe decirse” (Benedikt, 1993:27).

Benedikt ve el proceso de creación del ciberespacio como un paso positivo, necesario e inevitable para aportar al máximo de individuos posibles “los medios de creatividad, productividad y control sobre todas las formas de

sus vidas dentro de un nuevo medio ambiente de información y de los medios de comunicación” y, por otro lado, para conseguir aislar por contraste las realidades que no son comunicadas (tales como el medio natural, el construido y el cuerpo humano) y su valor como “fuente de verdades más antiguas”.

El ciberespacio, como *proyecto* y como *concepto*, posee la capacidad de reunir distintos proyectos en uno (como la realidad virtual, la visualización de la información, las interfases gráficas de los usuarios, las redes, los medios de comunicación múltiples, las hipergráficas u otros conceptos que definen adelantos recientes en las tecnologías de la computación), concentrándolos hacia un objetivo común.

El ciberespacio sería “una realidad multidimensional, artificial o virtual incorporada a una red global, sustentada por computadoras, a la que se accede por medio de ellas y generada también por ellas”. En esta realidad visualizada a través de la ventana que es la computadora, los objetos que se ven o los elementos que se escuchan, no son ni físicos, ni necesariamente representaciones de referentes físicos, sino que están conformados por datos (información pura) que modelan su forma, su carácter y sus acciones. Por ello “las dimensiones, ejes y coordenadas del ciberespacio” no son obligadamente los propios de la naturaleza, aunque sean el espejo de nuestras expectativas, “tienen dimensiones impresas con el valor de información adecuado para la orientación y navegación óptimas en el acceso de datos” (Benedikt, 1993:115-116).

En la geografía del ciberespacio (Benedikt, 1993:117-118) gobierna la ley humana y tanto el hombre común como el especialista de la información pueden buscar, generar, manipular y controlar la información directamente, pueden entretenerse, adiestrarse, buscar la soledad o la compañía de otros, ganar o perder, vivir o morir. Benedikt asume que el ciberespacio está aún en periodo de construcción pero, en cualquier caso y al igual que los nuevos medios no eliminan a los anteriores cuando surgen, el ciberespacio no reemplazará ni a la realidad objetiva ni al mundo de los sueños. El ciberespacio es un medio “en evolución más que revolucionario” (Benedikt, 1993:188).

El ciberespacio es “el reino en donde las apariencias deben tomarse seriamente”, el lugar en el que “la lógica espacio-temporal del ciberespacio sólo debe ser consistente interna y localmente”, por ello en el ciberespacio, que no busca la construcción de un mundo permanente, lo que prima es el servicio y manejo que se permita al usuario más que una fidelidad estricta a la naturaleza.

Aunque se deban utilizar técnicas matemáticas para diseñar y facultar el funcionamiento del ciberespacio, la prioridad es el usuario común, por lo que el espacio y el tiempo ordinarios deben constituir la base del funcionamiento del ciberespacio, la norma, debiendo justificarse convenientemente cualquier alejamiento de ella.

Pero los principios que rigen ese elemento espacio-temporal ordinario pueden ser violados con impunidad en la artificialidad del ciberespacio, digno heredero en este sentido de los antiguos mundos míticos y legendarios y de los modernos mundos de la ficción fantástica cinematográfica y de la animación.

En este sentido Benedikt señala dos cuestiones, por un lado la existencia de un límite a la frecuencia y severidad que pueden caracterizar las transgresiones, pues podrían conllevar la pérdida de credibilidad, orientación y poder narrativo y, en segundo lugar, “que el mito y la ficción no contienen violaciones a la lógica espaciotemporal ordinaria sino *descripciones* de dichas violaciones”.

De alguna manera, y aludiendo al significado original de la palabra griega *kybernan*, de la que proviene el vocablo *ciber*, en su acepción de gobernar o controlar, el ciberespacio es en parte el futuro de las interfaces gráficas del usuario. Los desarrollos de las mismas que se basan en el uso de dispositivos y objetos reales, como guantes o pantallas estereográficas que pueden colocarse sobre la cabeza de una persona, le llevan a Benedikt a preguntarse si esto también debe ser considerado ciberespacio, si “¿es el tipo de experiencia que permite la tecnología de la realidad virtual, ipso facto, el ciberespacio?”

En cualquier caso, el ciberespacio ha de visualizarse “como un mundo virtual global coherente, independiente de cómo se accede a él y cómo se navega por él”. Pueden existir variadas maneras para acceder al mismo y para moverse a través de él, como también diversos modos de acción y manipulación, ya que el ciberespacio es como una ciudad en la que se alojan múltiples actividades, independientemente de la manera como sucedan. El ciberespacio “es un lugar, un modo de ser”, no es un sistema de hardware o un programa de software (Benedikt, 1993:120-124).

El trabajo de diseño y gestión de las interfaces es una operación distinta a aquella llevada a cabo para diseñar y crear los mundos virtuales y artificiales a los que se puede acceder. Se están creando dos sistemas escindibles, el espacio del administrador de las ventanas y el otro, el conjunto de espacios situados al otro lado de la pantalla, el espacio de la información, sistemas que no requieren procedimientos similares de funcionamiento.

Por ello “los principios naturales espaciotemporales dispuestos adecuadamente en el diseño de un administrador de vehículos/ventanas no deben ser los mismos que gobiernan la conducta de los objetos en el espacio del ciberespacio mismo, ni junto al administrador de vehículos/ventanas ni, además, dentro/más allá de cada ventana”. Las distintas clases de objetos que habitan la pantalla, pueden comportarse en función de aplicaciones diferentes de las leyes de la física.

Aunque la base física del ciberespacio sea la propia de la arquitectura del ordenador como instrumento, el diseño del ciberespacio es el diseño de un

universo paralelo y vivo, que oferta la posibilidad de satisfacer el sueño perenne de trascender el mundo físico (Benedikt, 1993:124-125).

Benedikt establece una serie de principios que definen el espacio y el ciberespacio, situando los mismos en relación con las reglas y principios del espacio natural y físico, y bajo cinco categorías en esencia topológicas: dimensión, continuidad, curvatura, densidad y límites.

Los siete principios enunciados son:

- Principio de Exclusión (PE), según el cual no pueden estar “dos cosas en el mismo lugar al mismo tiempo” (Benedikt, 1993:130).
- Principio de Máxima Exclusión (PME), por el que “*dado cualquier estado N-dimensional de un fenómeno y todos los valores-reales y posibles- de N dimensiones, elija como dimensiones extrínsecas-como “espacio y tiempo”-aquel conjunto de (dos o tres o cuatro) dimensiones que minimizarán el número de violaciones del Principio de Exclusión*” (Benedikt, 1993:133).
- Principio de Indiferencia (PI), el cual “señala que *la realidad sentida de cualquier mundo depende del grado de su indiferencia a la presencia de un “usuario” particular y de su resistencia al deseo de éste*” (Benedikt, 1993:155).
- Principio de Escala (PE), que señala que “*la velocidad máxima (del **espacios**) de movimiento del usuario en el ciberespacio es una función inversa, monótona de la complejidad del mundo visible para él*” (Benedikt, 1993:158).
- Principio de Tránsito (PT), afirmando éste “*que el recorrido entre dos puntos del ciberespacio debiera ocurrir fenoménicamente a través de todos los puntos que intervienen en él, sin importar la rapidez (salvo cuando se trate de una velocidad infinita), y el viajero deberá contraer los costos proporcionales por la distancia recorrida*” (Benedikt, 1993:164).
- Principio de Visibilidad Personal (PVP), que afirma “*que (1) los usuarios individuales en/del ciberespacio deberían ser visibles, de alguna forma no trivial, y en todo momento, a todos los demás usuarios vecinos, y (2) los usuarios individuales pueden escoger por sus propias razones si desean o no, y en que medida, ver/desplegar a cualquiera de los usuarios vecinos o a todos ellos*” (Benedikt, 1993:173).
- Principio de Comunidad (PC), el cual “*recomienda que los espacios virtuales sean “objetivos” de manera circunscrita para una comunidad de usuarios definida*” (Benedikt, 1993:176).

Otra propuesta es la planteada por Marcos Novak, para quien el ciberespacio invierte el modo en el que se interactúa con la información inscrita en el ordenador, pasando de estar ante una información externa a situarnos dentro de la información, por lo que debemos reducirnos a bits, estar representados dentro del sistema y proceder a convertirnos en información. El ciberespacio además nos ofrece la posibilidad de, al separar *datos, información y forma* gracias a la tecnología digital, maximizar los beneficios de esta escisión.

Para ello parte de una idea compuesta, procedente de una combinación de las propuestas de Bruce Sterling y Wendy Kellog, por la que el ciberespacio puede definirse como “una visualización completamente espacializada de toda la información en los sistemas de procesamiento de información globales, a lo largo de senderos proporcionados por las redes presentes y futuras de comunicación, que posibilita la plena copresencia e interacción de múltiples usuarios y la entrada y salida del y al sensorio humano completo, que permite simulaciones de realidades reales y virtuales, la colección y control de información remota a través de la telepresencia y la integración e intercomunicación total con una gama plena de productos y entornos inteligentes del espacio real”.

A estas aportaciones Novak le añade un componente particular, el de que el ciberespacio es el hábitat para la imaginación, el lugar de encuentro entre el sueño consciente y el inconsciente, y quizá por esta visión, a este autor le parece poco probable, que una vez dentro del ciberespacio, el usuario pueda soportar los pesados y aparatosos dispositivos que implican el uso de guantes, cascos de realidad virtual u otro tipo de instrumentos similares, aunque ello no implica olvidar la radical importancia de la necesaria interconexión entre las acciones físicas del usuario y el propio ciberespacio (Novak, 1993:207-208).

Novak identifica una serie de tareas diversas y distintas, como son la navegación (atravesar espacios de información), la síntesis del ciberespacio, que alude “a la conciliación de distintos tipos de información en una imagen coherente” y finalmente la representación del ciberespacio, referida a la producción de una construcción gráfica de esa imagen con una alta calidad (Novak, 1993:211).

Novak así mismo alude al aspecto líquido de la arquitectura del ciberespacio, una arquitectura claramente desmaterializada, y que no se satisface sólo con “el espacio y la forma y la luz y todos los aspectos del mundo real” sino que es una arquitectura “de relaciones fluctuantes entre elementos abstractos”, una arquitectura tendente hacia la música (Novak, 1993:231).

2.1.9 Del ciberespacio a la iconosfera

Como enuncia Román Gubern (Gubern, 2013:31), Gilbert Cohen-Séat planteó, en 1959, el concepto de iconosfera en su libro *Problèmes actuels du cinéma et de l'information visuelle*, ofreciendo un enfoque cuantitativo y cualitativo de la misma. En él enunciaba que: “Las cifras que examinaremos permiten hacerse una idea de algunas dimensiones cuantitativas del fenómeno cinematográfico. Añadiéndole el complemento de los fenómenos concurrentes o solidarios del cine, la televisión y los derivados iconográficos de las técnicas visuales, veremos que se trata de la institución de una *iconosfera* como medio de existencia constante al que la intervención del cine nos ha convertido en testigos”. Cohen-Séat (1959:8,37) sumó a estos medios de comunicación

iconográficos, elementos visuales como los carteles y fotografías publicitarias cinematográficas, las fotonovelas y los cómics.

En lo relativo a su evaluación cuantitativa “el cine introduce un corte entre la cosa y su contexto tradicional de representación, arrancándola de la biosfera y operando su trasplante a un medio nuevo. Este medio, constitutivo del universo fílmico, la *iconosfera*, constituye en realidad una mutación de todas las condiciones de presentación y de recepción de la información” (Cohen-Séat, 1959:10).

Como vemos, el concepto de iconosfera nace en relación al entorno imaginístico que surge gracias al invento del cine, un medio tradicional desde nuestra perspectiva, “y de sus formas conexas o derivadas, como la fotonovela y la televisión” constituyéndose en las sociedades industrializadas tras un siglo que acogió inventos fundamentales para la expresión de la imagen, como la fotografía, la litografía, el cartel, el fotograbado, el cómic y obviamente el cine, “medios que densificaron espectacularmente el capital icónico en los espacios privados y públicos de las sociedades urbanas” . Otros conceptos como la *semiosfera* de Yuri Lotman, el ambiente de signos que rodea al hombre moderno, y del que la iconosfera sería una de sus capas, o la *mediasfera* de Abraham Moles, que sería su capa más densa. Régis Debray se refirió más adelante a las tres grandes etapas del desarrollo humano, que se caracteriza por la producción sucesiva de una logosfera, de una grafosfera y finalmente, la videosfera. Todas fueron propuestas amparadas por el rol determinante de la imagen y su función central en el nuevo ecosistema cultural que componen las imágenes cinematográficas, televisivas, publicitarias y de las revistas ilustradas, con su poder potencialmente negativo, debido a los efectos psicológicos y sociales que podían acarrear a la cultura gutenberiana de la palabra escrita.

Gubern afirma que “la iconosfera constituye un ecosistema cultural, basado en interacciones dinámicas entre diferentes medios de comunicación y entre estos y su audiencias”.

Cohen-Séat tomó el cine como referencia de la constitución de la iconosfera moderna, pertinentemente en opinión de Gubern, por la centralidad cultural de la cinematografía en la primera mitad del siglo XX, similar a la posición que adquiere la televisión en su segunda mitad, con el añadido de que “el cine se convertiría en la matriz fundacional y genética de todos los sistemas de representación audiovisual basados en la imagen animada” que se irían desarrollando posteriormente (Gubern, 1996:107-109).

La densidad de la iconosfera se ha incrementado notablemente, en paralelo a la aceleración de la vida urbana, con la creación de los nuevos instrumentos electrónicos que se han ido incorporando a la comunicación audiovisual “produciendo una mutación de tipo cuantitativo, pero también cualitativo”, en una sociedad en que la imagen se ha hecho omnipresente, sobre todo gracias a la televisión y la publicidad (Gubern, 1996:122-123).

En este sentido, y para Antoni Muntadas, los nuevos medios se hibridarán cada vez más, llegándose a una imagen densa, imagen que habrá que decodificar en relación a su composición múltiple formada por elementos provenientes tanto de las computadoras, como de la fotografía, el cine o el video. Muntadas concluye por ello, que nunca más habrá una imagen sola, sino una imagen decididamente densa y cuya velocidad. “implicará técnicas, procesos de lectura y de decodificación que demandarán cada vez más actividad y comprensión por parte del público”, recayendo en los profesionales la importante tarea de la gestión de la información (Muntadas, 2013:43).

El incremento de la densidad iconográfica se ha producido también gracias a la emergencia de abundantes modalidades de imágenes gestionadas y generadas por el ordenador “en una nueva etapa posanalógica e interactiva de las relaciones entre hombre y máquina en el campo de la producción icónica” (Gubern, 1996:133).

Estas nuevas relaciones, como las que permiten los dispositivos de la Realidad Virtual Inmersiva, superan la cultura tradicional de los simulacros merced a sus externos y portátiles artefactos de semejanza sumergiendo “la percepción en el reino de la simulación alucinatoria, la cual incluye al sujeto y a su posición topológica en el espacio, representado mediante la supresión de marcas de enunciación tan relevantes como el marco de la imagen”.

Este causa que de la ilusión se tienda a la usurpación referencial en un nuevo *ciberespacio*, sustituyéndose la interacción conceptual por una nueva interacción sensorial entre el usuario y el ordenador. Esta nueva relación sensorial entre el espectáculo y el espectador “promueve un conflicto entre contemplación y narratividad, mimesis y diégesis, percepción y estructura, modificando el rol y las tareas tradicionales del espectador con respecto al espectáculo y su ficción representada”, abriéndonos el paso al mito del espejo de la Alicia de Lewis Carroll (Gubern, 2013:41).

El efecto de lo real, como han hecho notar Jean Baudrillard y Paul Virilio en sus análisis de las nuevas tecnologías de la imagen, tiende a la suplantación de la realidad inmediata. Mas este efecto se está compensando por la sobreoferta y exceso de imágenes, que las acaba convirtiendo en invisibles, banalizándolas. Este fenómeno concuerda con el principio que afirma “que la sobreinformación se transforma en desinformación, no solo por la devaluación de todos los mensajes, sino también por la consiguiente dificultad para localizar en cada caso la información pertinente requerida”. Así, la «pantallización» instaurada en la sociedad actual, que es la responsable de la densificación icónica, lo es así mismo de su banalización.

Gubern extiende su reflexión sobre la proliferación de imágenes aludiendo a las imágenes despersonalizadas capturadas por aparatos robotizados como las cámaras de vigilancia, imágenes sin sujeto y sin subjetividad aunque no carentes de sentido para otro aparato “tecnorreceptor debidamente programado”. Así, “la visiónica, con sus sofisticadas máquinas de

visión, hace posible un universo perceptivo en el que la subjetividad ha sido evacuada”. Sin embargo, para Gubern estas imágenes automatizadas no engrosarían el caudal de nuestra iconosfera.

La iconosfera es un sistema complejo en el sentido que usa la física, “un sistema que comprende muchas variables interrelacionadas, cuya conducta es impredecible o muy costosa de reproducir”. Otro principio de la iconosfera le acerca a la biología: “las imágenes compiten entre ellas en el espacio social para atraer la atención y la mirada del público”. La iconosfera, en cualquier caso, debe ser entendida “como un concepto socio-holístico”, social en cuanto al comportamiento de las audiencias, “socializando la visión humana” y holístico “por las interacciones entre los diferentes medios” que generan recíprocas influencias e incluso contaminaciones semióticas (Gubern, 1996:123-126).

La iconosfera no es un mero entorno físico o perceptivo, pues se trata de un entorno óptico que únicamente se activa por la mirada humana. Se constituye como “un complejo sistema de interacciones entre el sujeto y las imágenes presentes en su espacio social”. En la cultura oculocéntrica en la que nos hallamos, el centro se ubica en cada aparato perceptivo humano generando “un solapamiento de campos visuales para cada sistema ocular”. La mirada humana al explorar el espacio ante ella, segmenta el campo visual en objetos y fondos, jerarquizando la percepción en función de factores objetivos y subjetivos, como la “escasez o ubicuidad de ciertas imágenes (...), tamaño físico, distancia del observador, originalidad o agresividad del estímulo, afinidad con los intereses del observador, etc.” (Gubern, 1996:131-132).

Por su parte, Pere Portabella, se sitúa en el lado de los usuarios, al referirse a los nuevos espacios colaborativos multiusuarios, en los que se participa de un sentimiento comunitario, activo y enriquecedor, en un nuevo espacio tan frágil como etéreo, “lleno de navegantes, de buscadores, de redes sociales, de apoyo, de opinión, de profesionales, etc.”, un lugar de encuentros afectados por el azar y sin fronteras que delimiten estos nuevos espacios públicos, inimaginables hace apenas tres décadas (Portabella, 2013:49).

La iconosfera contemporánea se ha erigido como una segunda naturaleza nutrida por la “acumulación de imágenes de la realidad, fijas y en movimiento, que han producido nuestras sociedades tecnificadas desde hace casi dos siglos, a través de la fotografía, el cine, la televisión y el video” (Català, 2013:108-109), naturaleza para la que es significativo “retomar el discurso visionario de aquellos destacados pensadores que proponían hace casi medio siglo una concepción de los estudios visuales que resaltaba la materialidad particular de cada soporte”, imaginando el estudio de los medios “como una gama más amplia de tecnologías: una iconosfera” en la que el rol central se traslada, frente “a la pasteurización digital de todo el sistema”, a las energías híbridas surgidas de las relaciones entre los medios y de los procesos que les permiten operar (La Ferla, 2013:168).

2.2 El audiovisual y la historia

2.2.1 Pioneros y referentes

El medio audiovisual de contenido histórico ha sido mirado con cierto recelo por parte de la comunidad historiadora, incluso con el ingrediente de una mutua ignorancia aceptada entre dicha comunidad y los responsables de generar los contenidos audiovisuales. Pero esta situación parece haberse redirigido en las dos últimas décadas, al producirse un acercamiento en el que la historia del cine ha superado el componente estético como variable máxima y ha emprendido la búsqueda de un método que le acerque a los planteamientos de la historia socio-cultural.

Por su parte, la historia se ha percatado de que el cine no es únicamente un instrumento pedagógico con abundantes posibilidades para la didáctica de su materia, sino que además se trata de un tipo de documento esencial para la comprensión del siglo XX (Martínez Gil, 2013:351).

Pero hasta llegar a este punto se han debido superar etapas en las que el cine no entraba siquiera como fuente potencial en el universo mental del historiador. Aunque el cine no hubiese nacido mientras la historia empezaba a formular sus métodos y procedimientos, en palabras de uno de los pioneros en relacionar el cine con la historia, Marc Ferro, esta ceguera o rechazo inconsciente de los historiadores hacia el cine, procedería de motivaciones más complejas. Para Ferro, “examinar cuáles son los «monumentos del pasado» que el historiador ha transformado en documentos, y luego «cuáles son los hoy documentos que el historiador transforma en monumentos»” sería un primer camino para entender la mencionada ausencia del cine del universo de la historiografía (Ferro, 1980:20).

Pero el cine es la gran tentación, como medio de expresión contemporáneo capacitado para el tratamiento del pasado y la creación de contenidos que atraigan a grandes audiencias. Robert A. Rosenstone se pregunta si el cine cambiará nuestra concepción de la historia, pudiendo incluso transformar el discurso escrito en un discurso visual (Rosenstone, 1997:30).

En este sentido, para Ferro, el vigor de la imagen, tanto la cinematográfica como la televisiva, toma el testigo de las formas escritas desplazándolas con todo el poder que conlleva la mediatización, sustituyendo a “las otras manifestaciones suscitadas por el estudio del pasado” y definiendo más profundamente la memoria y la comprensión de las nuevas generaciones (Ferro, 2005a:7-8).

El realizador cinematográfico se convertiría en un historiador, aunque convendría más bien hablar en plural, de los cineastas que participan colectivamente en el proceso de una película, incluyendo entre ellos al guionista e incluso al autor de la posible novela de la que pueda proceder una

adaptación, por lo que “los acontecimientos históricos no llegan al espectador sino después de pasar un doble filtro: literario y cinematográfico”.

El poder de una película se basa en dotar al espectador de la sensación de convertirse en testigo ocular de los acontecimientos, aunque esta impresión sea peligrosamente ilusoria por, entre otros motivos, apoyarse en el trabajo de un director que no está únicamente interesado en los sucesos reales, sino también en trabajar con un relato que se estructure artísticamente de una determinada manera.

La tensión existente entre los conceptos de documento y de drama, que se verbaliza en el término de docudrama, acaba requiriendo un acto de interpretación de la historia filmada al igual que ocurre con las historias escritas, y la misma necesidad de interpretación de la historia, la precisan las denominadas películas históricas (Burke, 2005:201-202).

Los historiadores han llamado tradicionalmente «fuentes» a sus documentos, como si los llenasen, en palabras de Burke, “en el río de la verdad y sus relatos fueran haciéndose más puros a medida que se acercaran más a los orígenes”, equívoca metáfora por la supuesta posible eliminación de la contaminación de los intermediarios, situación claramente inviable. Por ello, Burke plantea, al igual que el historiador precedente, Gustaaf Renier, la conveniencia de “sustituir la idea de fuentes por la de «vestigios» del pasado en el presente”, designando dichos vestigios a “los manuscritos, libros impresos, edificios, mobiliario, paisaje (...) y diversos tipos de imágenes: pinturas, estatuas, grabados, o fotografías”.

Los historiadores no deberían limitarse a usar en sentido estricto las imágenes como testimonios, ya que estas permiten imaginarnos “el pasado de un modo más vivo”. La idea fundamental de la obra de Burke, es que las imágenes son una importante forma de documento histórico, al igual que las manifestaciones orales o los textos, llegando incluso a mostrar los aspectos testimoniales oculares del pasado a los que otras fuentes no alcanzan (Burke, 2005:16-17).

El recelo historiador ¿podría acaso desaparecer si eliminamos de la ecuación el componente de la ficción? Para una mirada neófita podría parecer que el contenido documental se instalase en un terreno más cómodo para los estudiosos de la historia,

En este sentido, y reflexionando acerca de la realidad documental, Christian Doelker plantea que, aunque con la invención de la fotografía se creyó que podría alcanzarse el utópico objetivo de la mimesis, aprovechando la perfección técnica de los instrumentos captadores de la imagen, y no dudando “que los medios ópticos y electrónicos ofrecen enormes posibilidades de aproximación a la realidad”, las limitaciones propias tanto de la captación directa de la realidad como la medial, restringe poderosamente este proceso.

Para Doelker los cinco sentidos que nos facultan para la captación del mundo se reducen a dos o incluso un único sentido cuando lo hacemos a

través de los medios. El espacio tridimensional se reduce a una superficie bidimensional, tornándose imposible tanto el acceso espontáneo al objeto, como un movimiento discrecional en torno al objeto observado. “Los medios producen, por tanto, la fijación de una determinada realidad en un determinado momento”, excluyendo otras formas posibles de contemplación, que salvo que hablemos de una transmisión que se efectúe en directo, “provoca que la realidad parcial registrada pertenezca irremediabilmente al pasado” (Doelker, 1982:71-72).

Pero incluso la reproducción documental se alza como un contenido predefinido, por una parte en función de la parcialidad del realizador y por otra, debido al “*estar prisionero por los medios del realizador*”.

Doelker resume en el siguiente cuadro los procesos propios de la actividad audiovisual que restringen el acceso a la realidad plena.

Antes de la toma	Localización, identificación, exposición, tratamiento, guion
Durante la toma	Detrás de la cámara
	Desde y por la cámara
	Delante de la cámara
Después de la toma	Montaje, sonorización, mezclas

Cuadro 9. Restricciones para el acceso a la realidad plena desde el audiovisual. Fuente: Doelker (1982)

Por ello Doelker concluye que la participación de la realidad a través de los medios se opera siempre de forma no plena, obteniendo tan solo una parte de la misma (Doelker, 1982:74-75).

Quizá, el desconocimiento comprensible del proceso de producción por parte de la comunidad historiadora, sea el causante del tópico que identifica de manera inmediata al producto documental como un contenido de mayor verismo en su proceso de acceso al rango de documento digno de estudio. Pero esta situación se ha ido replanteando.

Acerca de esta cuestión existe una fuerte controversia cuando se contraponen el cine de ficción frente al documental, presumiblemente más idóneo, como documento histórico fiable.

Inciendo en ello, y aunque a primera vista pudiera parecer que el producto documental haya sido el único horizonte posible para los responsables de estudiar la relación entre cine e historia, en la introducción al libro del profesor José María Caparrós Lera (2004), *100 películas sobre Historia Contemporánea*, se plantea como posible nuevo título del libro el de cine de ficción como fuente documental para la historia contemporánea. Independientemente de las controversias que pueda generar la subjetividad de la ficción frente a la aparente objetividad del discurso audiovisual documental “las películas históricas de argumento son útiles para el historiador y también para el aficionado al cine” pues son un adecuado soporte “para el relato de un

acontecer pasado como lo es la escritura para la historia tradicional. En vez de escribir una historia se filma una historia”.

En cuanto a la distinción entre ficción y documental, sobre este último como representación de la realidad y desde la visión de Bill Nichols, dicho autor propone tres definiciones según las apuntemos desde la vertiente del realizador, del texto o del espectador, acepciones distintas aunque no contradictorias entre sí.

Centrándonos en una de las maneras más habituales de definir el documental, la que se apoya en el control sobre el tema ejercido por el ente realizador, éste sería menor en el caso de los productos documentales que el ejercido por los directores de los contenidos de ficción, definición engañosa en opinión de Nichols, por dejar de lado partes del proceso en las que la entidad documentalista controla el set de rodaje, establece determinadas relaciones con los sujetos protagonistas de sus historias o incluso se ve afectado por el elemento económico que define la propiedad y manera de distribución del contenido documental, afectando a sus decisiones (Nichols, 1997:42-43).

Aunque en apariencia la historia escrita tiene una finalidad netamente científica mientras que las películas históricas se dirigen al gran público, sin más intención que el entretenimiento y el hecho comercial, y esta distinción se considerase suficiente para eliminar la utilidad histórica del cine de ficción, este aparente antagonismo no resiste, un análisis más exhaustivo, ya que también en algunas ocasiones “la historia escrita se ha puesto al servicio de intereses que instrumentalizaban su «cientifidad» para servir a unos fines más concretos” por lo que en ese extremo, determinados casos o situaciones planteadas desde la historia escrita y el cine histórico de ficción confluirían.

También resulta interesante la doble relación que el cine mantiene con la historia ya que, como manifestación cultural, forma parte de ella, mientras que desde otra ángulo ha sido un instrumento utilizado para “hacer historia” ya que ha sido capaz de incidir en las masas, en sus comportamientos, mentalidades y opiniones, incluso desde el punto de vista político, más allá de sus conocidas capacidades como herramienta de propaganda (Caparrós Lera, 2004:10).

Se puede hablar de dos modelos de «lecciones de historia» que pueden proporcionarnos las producciones cinematográficas. Una, la relativa a los acontecimientos y personajes intervinientes en el relato, cuyo nivel de corrección estará en función “de la seriedad, del respeto histórico, de la veracidad en suma, con que se haya realizado el film”. Junto a ello, el momento temporal en que se ha producido el film se incorpora al mismo mediante procesos como el guion, la dirección, el montaje o el modelo de producción y financiación del film, aportando una información muy valiosa sobre la sociedad en la que se produjo y en la que se exhibió cada proyecto cinematográfico. De igual forma “el éxito o fracaso de público de un film nos dicen mucho sobre la opinión pública dominante en el momento en que se producen”. La proximidad entre la época que se muestra en un film y las fechas en las que se produce,

aporta una muy variada información sobre un mismo tramo temporal ya que se convierte en “una «clase de historia» y una pieza histórica, un documento para escribir historia, en sí misma” (Caparrós Lera, 2004:11-12).

Ya desde el comienzo del proceso captador de imágenes mediante las rudimentarias cámaras del cine de los orígenes, se intuía la utilidad que pudiera tener para la ciencia histórica el depósito del reflejo de la realidad en un soporte fotosensible.

Por ello pioneros en la captación cinematográfica de lo presente como W.K.L. Dickson y Boleslas Matuszewski, anticiparon la importancia de lo audiovisual como fuente de conocimiento histórico. El ayudante de Thomas Alva Edison, W.K.L. Dickson, reclamaba que se pusiese el foco en los grandes eventos y personajes debido al valor inherente de esas imágenes para historiadores y estudiantes (Aldgate, 1979:2). De igual forma, el polaco Boleslas Matuszewski defendió en 1898, en su artículo “*Une nouvelle source de l’histoire*”, aparecido en “*Le Figaro*”, la necesidad de conservar en un depósito o museo creados a tal fin el material cinematográfico rodado, con el objeto de usarlo como instrumento de estudio del pasado (Orellana, 1983:29).

El alemán Siegfried Kracauer es la primera autoridad que decide poner en valor la relevancia histórica del hecho cinematográfico. Con su libro *De Caligari a Hitler. Una historia psicológica del cine alemán* sienta en 1947 las bases iniciales de la relación entre el cine y la historia.

Para ello acude al corpus de las películas realizadas en Alemania entre el momento de la aparición de *El gabinete del doctor Caligari* de Robert Wiene (1919) y el acceso al poder de Adolf Hitler en 1933, periodo histórico en el que el autor vivió, ejerciendo incluso funciones de crítico cinematográfico.

La tesis expuesta por Kracauer consistía en que “las profundas tendencias psicológicas dominantes en Alemania de 1918 a 1933”, podían revelarse analizando el cine germano producido durante esos años, concluyendo el autor que los temas, personajes y enfoques adoptados por los realizadores, presagiaron el ascenso del nazismo en Alemania, con las consecuencias y actuaciones por todos conocidas.

Ya en su ensayo de 1927, *The Mas ornament* (El ornamento de la masa), en el que reflexionaba sobre el cine, la fotografía y la danza de la época, aludía a que “la posición que ocupa una época en el proceso histórico puede determinarse con mucha mayor contundencia a partir del análisis de sus expresiones superficiales inadvertidas que a partir de las opiniones de la época sobre ella misma”, siendo esta consideración la base para su teoría sobre los productos culturales (Quaresima, 2009:111).

Kracauer afirmaba que el uso como método de investigación de la producción cinematográfica, era perfectamente extensible al estudio de la conducta de las masas en otros países distintos de Alemania, como por ejemplo Estados Unidos. Su visión resultaba incluso más utópica al pensar que los datos obtenidos podrían aprovecharse para la realización planificada de

películas que atendiesen a los objetivos culturales de las Naciones Unidas (Kracauer, 2011:9).

Para este autor, los films realizados en una nación reflejaban más directamente que otras actividades artísticas la mentalidad de la sociedad que los producía. Dos razonamientos le conducen a esta conclusión. El primero es el componente grupal o colectivo que acompaña al proceso cinematográfico, puesto que “las películas nunca son el resultado de una obra individual” mientras que la segunda razón es el hecho de que las películas “se dirigen e interesan a la multitud anónima”. Las películas reflejan las tendencias psicológicas de la mentalidad colectiva que transcurre bajo la dimensión consciente. Los recursos técnicos cinematográficos que operan con la utilización de la cámara y el montaje, entre otros apartados, hacen posible que los films puedan y deban “analizar el mundo visible en su totalidad”, mostrándose especialmente interesada la pantalla en lo pequeño, habitualmente omitido.

El autor alemán no deposita únicamente esta capacidad en el hecho documental, porque tanto este tipo de productos como las películas de ficción”apresan innumerables componentes del mundo que reflejan: enormes despliegues de masas, formas casuales de los cuerpos humanos y de los objetos inanimados y una infinita sucesión de fenómenos menores”.

Por ello, y mediante el registro de lo visible, sean hechos de la cotidianidad o universos imaginarios, “las películas proporcionan claves de los procesos mentales ocultos”.

“Más que credos explícitos, lo que las películas reflejan son tendencias psicológicas, los estratos profundos de la mentalidad colectiva que- más o menos-corren por debajo de la dimensión consciente”, al igual que hacen “las publicaciones populares, radios, *bestsellers*, anuncios, modos idiomáticos y otros productos sedimentarios de la vida cultural del pueblo” pues ofrecen informaciones valiosas sobre las “actitudes predominantes y las tendencias íntimas difundidas. Pero el medio cinematográfico excede en amplitud a esa fuente”.

Cuando el autor germano habla “de la mentalidad peculiar de una nación” que puede extraerse de las características de su producción cinematográfica, no se refiere a una definición fija y estable del carácter nacional, sino a las tendencias colectivas “que prevalecen dentro de una nación en una determinada etapa de su desarrollo” Su libro no se ocupa “de establecer una imagen del carácter nacional, supuestamente proyectado por encima de la historia, sino que trata de la fisonomía psicológica de un pueblo en un momento determinado” (Kracauer, 2011:13-16).

En el caso concreto de su estudio, Kracauer concluye que la demostración de las tendencias íntimas del pueblo alemán por medio de su propio cine contribuye a explicar el porqué del ascenso de Hitler (Kracauer, 2011:19), pero el autor alemán extiende sus reflexiones al ámbito del cine

histórico anotando que “siempre que un director cinematográfico apunta hacia un tema histórico (...) corre el riesgo de desafiar las características básicas de este medio de expresión”, en general, “tenderá a despreocuparse de la realidad física y a incorporar, en cambio, mundos que, según todas las apariencias, quedan fuera de la órbita de la realidad efectiva” (Kracauer, 2009:109).

En estas primeras fases de reflexión sobre el cine histórico, Kracauer se centra en el aspecto decorativo de los films, aludiendo a que, “a diferencia de lo que ocurre con el pasado inmediato, el pasado histórico debe escenificarse con un vestuario y unos decorados que lo convierten en algo completamente extraño a la vida presente”. Otro de los caracteres, además de la teatralidad, que convierte a las películas históricas en “algo difícilmente abordable”, es que son finitas y al intentar reproducir una época pasada, “el mundo que muestran es una creación artificial brutalmente arrancada del *continuum* espacio-temporal de lo viviente, cosmos cerrado que no admite prolongaciones” (Kracauer, 2009:110).

Al asumir que el medio cinematográfico tiende a la representación veraz del mundo externo y depositar en el aspecto decorativo y de vestuario buena parte del peso del cine histórico, se pregunta si realmente una película de este género puede ser perfecta. En cualquier caso, el director en este tipo de cine debe “ajustar de algún modo su narración a la pantalla” (Kracauer, 2009:111). Para ello, una posible solución sería “desplazar el acento de la historia propiamente dicha al realismo de la cámara”, ejemplificando sus ideas en el film dirigido en 1928 por Carl Theodor Dreyer, *La pasión de Juana de Arco*. Otra solución propuesta por Kracauer apunta a que “en lugar de impregnar el pasado histórico con la vida propia de la cámara”, el director podría moverse así mismo en la dirección opuesta buscando mediar entre pasado y cine, extremando su atención” para representar las características propias de una cierta época histórica” (Kracauer, 2009:113).

Siegfried Kracauer anticipa los estudios que relacionan cine e historia, aunque quizá algunas de sus propuestas puedan resultar excesivas.

Los planteamientos de Kracauer han sido objeto de críticas en los últimos años, objeciones que más que afectar al meollo de la propuesta formulada por el autor, tal cual es “el carácter de revelación inconsciente de la ideología nazi en las grandes producciones alemanas” del periodo tratado, aluden a los insuficientes medios disponibles para la realización de su trabajo y a la dificultad que entraña la extracción de consecuencias que realmente pudiesen ser generalizables “al conjunto de una sociedad que ante todo no era absolutamente homogénea” (Monterde, Selva y Solà, 2001:47).

Kracauer, en calidad de crítico, señalaba a menudo rasgos que debería haber ignorado como historiador, “la preferencia por una perspectiva sociopsicológica y la necesidad de designar grupos y tendencias de acuerdo con estas directrices condujeron a una simplificación o “sesgo” en sus análisis,

que a menudo descuidaban aspectos importantes de las películas individuales, y no solo desde el punto de vista estético” (Quaresima, 2009:107).

Al hablar Kracauer sobre las capacidades del cine para mostrar movimientos infinitesimales y abundantes acciones transitorias parece referirse a la existencia de un contenido latente que transcurre en paralelo a la realidad manifiesta, adoptando con ello un modelo psicoanalítico en el que el cine se convierte en síntoma de las inquietudes de la sociedad que lo produce, y dejando de lado completamente los aspectos estéticos (Quaresima, 2009:111,113).

El enfoque psicoanalítico dirigido hacia el cine funciona a dos niveles, como síntoma social, proporcionando indicios que “guían hasta procesos mentales ocultos” constituyéndose como “proyecciones externas de impulsos internos” y a otro nivel, invocando “los mecanismos de la “psique colectiva”, pero sin definir el modelo psicológico (...) de un sujeto colectivo” (Quaresima, 2009:115). Su teoría conecta los procesos psíquicos con los componentes técnicos y lingüísticos del cine”.

Lo novedoso de la obra de Kracauer reside en que “cada componente temático y lingüístico, cada decisión en el montaje de una película revela su significado al referirse a hechos históricos y sociales” encontrando conexiones incluso entre temas alejados y sin aparente relación (Quaresima, 2009:118-119).

Sin embargo, existen riesgos evidentes en las propuestas de Kracauer, como la dependencia estricta de los supuestos previos del autor, antes que de una posible interpretación empírica, centralizando su “premoldeado” juicio histórico todo el discurso. De igual manera “su postura respecto al tema de la decoración, o lo ornamental, tipifica la estrechez de la que adolece” su texto (Quaresima, 2009:120,122).

Similares dudas plantea la línea anticipatoria de interpretación que, aunque debe contextualizarse históricamente “no supone una contribución interpretativa o metodológica relevante”, o “la aplicación de un modelo psicoanalítico a un sujeto colectivo”, asumiendo el funcionamiento como organismo de las sociedades o naciones (Quaresima, 2009:129-130).

Además del autor germano que, como afirma el profesor Caparrós Lera (2004:17), sorprendió a los teóricos con su sugerente y discutido ensayo sobre el cine alemán, el primer especialista en plantear un nuevo enfoque sobre la relación entre los films y la historia fue el historiador francés de la escuela de los Annales, Marc Ferro, al que “si algún día la historiografía francesa reserva un lugar al cine”, será debido a él (Sorlin, 1985:43).

A principios de los años sesenta del siglo pasado inicia el estudio de las películas como documentos históricos que pueden utilizarse para proceder a un contraanálisis de la sociedad, sorprendiendo la idea en el ámbito universitario, y como el propio Ferro (1995:15) reconoce, desaconsejando sus propios colegas el uso del cine en sus estudios.

No es extraño que en uno de sus artículos publicado en 1973, *El film, ¿un contraanálisis de la sociedad?*, se preguntase en su momento si el historiador tiende a considerar las películas como un documento indeseable, que no entra en absoluto en su universo mental, quizá no por incapacidad o retraso, sino por una ceguera que pueda comprenderse examinando cuales son los monumentos del pasado que los historiadores han transformado en documentos y cuáles eran en esos días los documentos que los historiadores convertían en documentos (Ferro, 1980:20).

También en este artículo muestra cómo la realidad ofrecida por el cine resulta dramáticamente auténtica, independientemente de que se trate de un proyecto documental o de ficción, no identificándose necesariamente ni con las ideas de las entidades dirigentes ni con las de sus opositores, ni con esquemas teóricos, pudiendo, más que ilustrar sus puntos de vista, mostrar sus carencias o apoyar a la destrucción de la imagen que las propias instituciones o individuos se han formado de la sociedad, “la cámara revela su funcionamiento, dice más sobre esas instituciones y personas de lo que ellas querrían mostrar; desvela sus secretos, muestra la cara oculta de una sociedad, sus fallos; ataca, en suma, sus mismas estructuras”. En sus estudios, que buscan relacionar las películas con la sociedad que las produce, plantea la hipótesis de que el film, sea o no imagen de la realidad, se trate de un documental o de un producto de ficción, es historia, afirmando que incluso, lo que no ha sucedido es “tan historia como la historia” (Ferro, 1995:37-38).

Marc Ferro ha desarrollado su trabajo no únicamente como historiador y poniendo en relación el audiovisual con el componente histórico (destacable es, entre otros, su investigación sobre la ideología estaliniana mediante el análisis de la película de 1934 *Chapaiev*, de los hermanos Georgi y Sergei Vasiliev) sino que incluso ha participado activamente en la producción de diversos proyectos audiovisuales (Ferro, 1995:73).

En otro de sus artículos, *Ficción y realidad en el cine. Una huelga en la vieja Rusia* (1973), Ferro se coloca frente a la opinión de quienes piensan que el cine no puede ser utilizado para representar la realidad del pasado o que el testimonio cinematográfico sólo sirve, en el mejor de los casos, cuando se refiere a los acontecimientos actuales, no resultando su propuesta más real que la aparecida en el contenido de una novela. De hecho, hoy en día, la fuerza de la imagen, tanto cinematográfica como televisiva, “toma el relevo de las formas escritas y tiende a desplazarlas con todo el poder de la mediatización” (Ferro, 2005a:7).

Ferro se pregunta si la Historia de los historiadores cumple realmente con su “contrato de objetividad o de análisis” cuando no tiene en cuenta la historia de los individuos anónimos. Por ello encuentra que las películas (o también las novelas) más que la propia Historia de las autoridades historiadoras “revela los lapsus y silencios sociales, el imaginario de la sociedad y el impacto de la Historia sobre cada uno de nosotros...”. Para el

autor francés es la época y contexto de la producción de un film lo que determina como se plantea la representación del pasado, del presente y del futuro, debiendo leerse muchas veces el pasado evocado como una transcripción de los problemas del momento presente de la realización (Ferro, 2005a:13).

A pesar de que la legitimidad de la imagen estaba muy discutida a mediados del siglo pasado, Marc Ferro detectó en los últimos años del mismo como se asistía al avance triunfal de la imagen, aunque simultaneado con cierto retroceso debido al estado de sospecha, en especial gracias a la televisión, de que la imagen ejercía el control de “no sólo las costumbres y las opiniones sino también las ideas” (Ferro, 1995:16).

En este sentido son varios los personajes que participan en la contienda por la apropiación de la imagen, “el autor individual o colectivo, el orden jurídico, el Estado, el capital, las personas, así como la sociedad y los objetos representados” (Ferro, 2005b:57).

El autor francés se pregunta sobre la visión que el cine propone acerca de la historia y las diversas formas que se plantean para la representación de la misma, cuestionándose si existen diferencias o no entre los procesos propios del audiovisual y los pertenecientes a las formas escritas en que puede apoyarse el discurso histórico: la historia general, la historia-memoria o la historia-problema (Ferro, 2008:8). Ferro entiende que la manera de afrontar el elemento histórico por parte de los realizadores cinematográficos adopta muy variados enfoques, según las intenciones y objetivos que estos tengan (Ferro, 2005a:9).

Para Marc Ferro, “paradójicamente, las películas sobre el pasado, las reconstituciones históricas, son las únicas incapaces de superar el testimonio sobre el presente”. En éste ámbito sitúa películas como *Alexander Nevsky* (Eisenstein, 1938) o *Andrei Rublev* (Tarkovsky, 1966) definiéndolas como objetos-films en los que las obsesivas imágenes que nutren sus reconstituciones nos facultan para un mejor entendimiento de la Rusia medieval.

Por ello mediante “la elección de temas, de los gustos del momento, de las necesidades de producción, de las capacidades de la escritura, de los lapsus del creador” vislumbramos la verdadera realidad histórica de estos films, no basándonos en la representación del pasado. La imagen real del pasado se transmite a través de los films cuya acción transcurre contemporáneamente al desarrollo de la producción, siendo más válida esta aseveración, paradójicamente, cuando nos referimos a las películas de ficción ya que podemos obtener mejores resultados al analizar la vida económica y las mentalidades de los tiempos ya pasados. Ferro entiende esta cuestión como un problema metodológico, pues “se trata de recurrir a la ficción y a lo imaginario para definir los elementos de realidad” (Ferro, 1973).

Este autor piensa que “la especificidad de la Historia en el cine de ficción es la forma que toma la inventiva del director”, viniendo dada su habilidad por aquello que imagina para “devolverle al pasado su autenticidad”, bien sea a través de una idea motriz que dé cuenta de una situación más amplia, o sea mediante un marco para la acción que actúe como un microcosmos revelador o bien utilizando un pequeño hecho cotidiano que permita atisbar y adivinar lo que no se cuenta ni percibe de una sociedad (Ferro, 2005a:11).

Ferro analiza la película como un producto que sobrepasa lo netamente cinematográfico, ya que “no cuenta sólo por aquello que atestigua, sino por el acercamiento socio-histórico que permite”. Se busca, además de la comprensión de la obra, el entendimiento de la realidad que representa. De ahí la importancia del proceso de archivo del material rodado, pues se erige como la memoria fílmica que une a los pueblos con su pasado, llegando incluso a confundirse esta relación con lo pretérito con la cinefilia que despiertan los propios metrajes archivados entre la población.

Esta cinefilia llega a diluir la frontera que existe entre leyenda e historia, dotando de ciertos visos de veracidad a la primera. Ferro localiza ejemplos de ello en los sucesos de la población de Odesa, resucitados para la memoria colectiva por Sergei M. Eisenstein en su película *El acorazado Potemkin* (1925) ya que “nada hay más cierto que las únicas historias que la historia conserva son aquellas que legitiman el poder de los que gobiernan”(Ferro, 1995:93).

El autor francés define unas posibles pautas de investigación, incidiendo en las múltiples relaciones posibles que pueden establecerse entre la historia y el cine yendo “desde la simple representación de los hechos históricos hasta la explicación de nuestro tiempo y nuestra sociedad”. Estas pautas son las siguientes:

1-Como agente de la historia: Los procesos técnicos propios del aparato cinematográfico han actuado como instrumentos del progreso científico. Cuando el cine se convierte en arte pasa a intervenir en la historia con sus obras.

Al percibir los dirigentes políticos el rol que puede desempeñar el cine, intentan ponerlo al servicio de sus intereses, apropiándose. Frente a esta actitud se sitúan determinados cineastas, impregnando de su ideología propia y su forma personal de ver el mundo sus películas. Con la llegada de los pequeños formatos el cine alcanza una nueva dimensión “como agente de una toma de conciencia social y cultural”, ocupándose la sociedad de sí misma y pasando las películas de ser “films hechos por militantes a films intrínsecamente militantes”.

2-Mediante la intervención que se hace en el cine de determinados modos de actuación “que dan al film eficacia y operatividad” estando esta capacidad “íntimamente relacionada con la sociedad que produce esas películas, la que las recibe, la que las asimila”. El cine tiene a su disposición un cierto número de modos de expresión que han sido estudiados por los teóricos

de la escritura cinematográfica, disfrutando los mismos de un valor particular y específico. Por ello es ilusorio pensar en la inocencia de la práctica del lenguaje cinematográfico, aunque se produzca de una forma inconsciente.

3- La utilización de los métodos de escritura específicos del cine se convierten “en armas de combate, vinculadas (...) a la sociedad que las produce y la sociedad que las recibe”, delatándose, ya de inicio, por la censura ajena o incluso propia.

El proceso de gestación de un film es un foco generador de rivalidades y conflictos que enfrentan a los entes productores y creativos entre sí, y a ambos con el Estado u otros agentes económicos o sociales. Así, cualquier película tiene su propia historia interna, no existiendo “ninguna empresa industrial, militar, política o religiosa que conozca diferencias tan intolerables entre el triunfo y fortuna de algunos de los artífices de la obra y el fracaso de otros”. Por otro lado, debe analizarse el fenómeno del cine no únicamente a través de civilizaciones antagónicas, sino también “en el seno de una misma cultura”.

4-La lectura histórica del film y la lectura fílmica de la historia son las directrices definitivas que deben seguir aquellos que se pregunten sobre la relación entre historia y cine. “La lectura histórica y social del cine (...) ha permitido acceder a zonas no visibles del pasado de las diversas sociedades, revelando (...), por ejemplo, las autocensuras y lapsus de una sociedad o una creación artística” (Ferro, 1995:21-27).

Antes de que las posibilidades del consumo audiovisual se multiplicasen, el cine era sin duda una de las más importantes prácticas culturales de la población, y las películas, aunque no sean la realidad, reflejan con un mayor o menor grado de distorsión diversos aspectos de la sociedad productora de los films. Ésta es la idea base de los trabajos planteados por el profesor francés Pierre Sorlin (Martínez Gil, 2013:357).

Para Sorlin, las películas se tratan de «imágenes globales» que combinan sus materiales buscando retratar determinadas situaciones, individuos o grupos, siendo confeccionadas por profesionales del mismo país que muchos de los espectadores futuros, por lo que previsiblemente ambos entes, el productor y el espectador, compartirán intereses e inquietudes que se verán incluidos en el film. Las películas enmarcarán como espejos la situación real, limitando, distorsionando en ocasiones, pero eventualmente reflejando lo que se sitúa frente a ellos y exhibiendo cuestiones propias de la sociedad que las produce.

En los periodos críticos, los cineastas retrocederán a viejas imágenes tranquilizadoras, no por ello ocultando los problemas, y en los momentos de bonanza o mejora recurrirán a lo novedoso o anticipatorio de lo que está por venir (Sorlin, 1996:22-23).

Las imágenes posibilitan la visualización de las mentalidades, pero su naturaleza polisémica obliga a una lectura o análisis distinto al de los textos escritos. Un film no debe reducirse únicamente al argumento que cuenta, ya

que es necesario atender al modo según el cual la representación se construye (Martínez Gil, 2013:366). Las imágenes cinematográficas carecen de ingenuidad siendo la tarea del historiador la de definir las reglas por las que el mundo se transcribe a través de los films, metrajes que no son meras ventanas al mundo sino uno de los instrumentos de los que las sociedades disponen "para ponerse en escena y mostrarse" además de ser uno de los lugares en los que "cobra forma la ideología". La tarea del historiador consiste en determinar cuáles son las reglas de construcción de las películas de una determinada época (Sorlin, 1985:252).

Pierre Sorlin piensa que la ideología se constituye como la base desde la que se plantean los problemas, usándose los medios cinematográficos como el instrumento para desarrollarlos y mostrarlos. Por ello los films están íntimamente penetrados "por las preocupaciones, las tendencias y las aspiraciones de la época". Cada película, como expresión cultural, intelectual y filosófica del momento, es partícipe de esa ideología (Sorlin, 1985:42).

Sorlin, al contrario que Siegfried Kracauer quien convertía a "la mentalidad de una nación" en una globalidad, subraya "el carácter estrecho, limitado y parcial de cada una de las expresiones ideológicas de un periodo dado". Para el autor francés Kracauer exageraba la importancia del cine por dos motivos, primero por considerar que el cine en cuanto fotografía animada, resultaba un documento más verdadero e inmediato que otras posibles fuentes, y en segundo lugar por la opinión del autor alemán que depositaba en "la amplitud y la variedad del público cinematográfico" el supuesto de "que el cine es testimonio del conjunto de una sociedad", frente al testimonio de grupos limitados a los que alcanza la prensa y la literatura. Sorlin discute ambas afirmaciones. Aunque la cámara registre cosas reales, las mismas no son la realidad, son la vida percibida, reconstituida o imaginada por los responsables de la película, y nada hace que se las pueda considerar más que meras representaciones. La armonía preestablecida existente entre los films y su público, según la cual el espectador acudiría a ver los productos que le convienen y responden a sus aspiraciones, nos llevaría a fiarnos de las estadísticas de asistencia a las salas como garantes de la satisfacción de la esperanza de los espectadores. Pero para Sorlin, el éxito de taquilla de una película no prueba nada a priori ya que el espectador confirmará "la coincidencia entre sus pensamientos y las orientaciones" durante la proyección del film, no antes (Sorlin, 1985:42-43).

La puesta de la historia en forma literaria a través de la historiografía, estudia el devenir de las sociedades, amoldándolo a la cronología, y organizando su discurso siguiendo una relación de orden "transitiva y antisimétrica" percibiéndose siempre lo antiguo como causa de lo reciente, pareciendo imposible la posición contraria. Mas cuando los historiadores afrontan el problema del cine se topan con el obstáculo inicial de conformar el punto de vista desde el que enfocar el análisis del metraje. La percepción visual

es la fuente de las representaciones. La mirada interviene tanto en el proceso inicial de constitución de las imágenes transmitidas como en la perpetuación de las mismas. Un público con una mayor formación inicial obtendrá una mejor visión simultánea conjunta de los elementos que componen la película. Los espectadores son sensibles a lo que conocen fijándose, cuando les es familiar lo tratado, en los aspectos minúsculos del metraje. Los historiadores no son una excepción a estas reglas (Sorlin, 1985:14,31).

El valor informativo atribuido a las imágenes es más dependiente de la actitud de los historiadores que del propio contenido de las mismas, ya que “la historia siempre ha sido y sigue siendo prioritariamente tributaria de los textos”. Los documentos visuales habitualmente han sido considerados como secundarios, usándose de manera marginal (Sorlin, 1985:33).

En la realización cinematográfica, el sistema narrativo se dirige a tres aspectos esenciales. Primero, a la combinación de micro-conjuntos que actúan funcionando como luchas o desafíos, en segundo lugar se inscribe dentro de una temporalidad que se encuadra entre un principio y un fin. Por último, a través de la puesta en escena de personajes identificables.

El sistema narrativo constriñe al realizador cinematográfico dentro de unas fronteras muy rígidas y estrechas, límites que actúan de freno y enmarcan al espectador, forzándole a un deslizamiento tranquilo y regular por el relato. Todas estas circunstancias hacen que los historiadores se cuestionen cómo deben y pueden interrogar al cine (Sorlin, 1985:51).

Pierre Sorlin se pregunta porque la historiografía busca apropiarse de estos nuevos dominios. La respuesta de los historiadores viene dada por la necesaria adaptación a las condiciones del mundo contemporáneo. Por ello se trata de un ajuste de la historiografía a “la oleada embravecida de los mass media” a pesar de las diferencias existentes entre ambos campos, el histórico y el cinematográfico (Sorlin, 1985:69).

Aunque los productos fílmicos no hubiesen sido exhibidos, no dejan de tener interés para el autor francés, pues seguirían sirviendo como “puntos de vista ante una época, como testimonios de una mentalidad”. Mas si las películas son proyectadas se convierten en objetos de cambio que fomentan el debate intelectual, aunque Sorlin encuentra que el interés del análisis fílmico para el historiador se sitúa en que “partiendo de un dato aislable, el cine” puede ampliar su mirada hacia series de películas, al cine como medio, al grupo dominante, etc... (Sorlin, 1985:99).

El cine abre nuevas perspectivas sobre “lo que una sociedad confiesa de sí misma y sobre lo que niega” pero permite únicamente un acceso parcial, por lo que sólo será útil para el historiador cuando se confronte con otras formas de expresión (Sorlin, 1985:43).

Sorlin estudia las individualidades culturales de los países europeos, aplicando su análisis a las sociedades europeas y al cine producido en ellas en su libro *Cines europeos, sociedades europeas. 1939-1990*. Su trabajo incide en

un doble aspecto, en lo aportado por las películas a la cultura de sus países y en su función como agentes de cambio de las sociedades en las que se realizan. En su texto explica cómo los textos audiovisuales son instrumentos descriptores de acciones y hechos ficticios, aunque los mismos procedan de la realidad, revelando la distancia entre la representación y los hechos sociales, frente a la opinión de otros estudiosos que piensan que los films abren “una ventana a la realidad” pues describen situaciones o entornos reales, o que al menos pueden parecerlo, mediante seres de carne y hueso interpretados por actores inmersos en problemáticas cotidianas, avalando por ello a los productos fílmicos como imitaciones de la vida.

Las películas serían “meras imágenes” con las que se comercia en el mercado. Sorlin no trata el cine como lenguaje ni los films como obras de arte, sino que son considerados como objetos producidos de manera industrial, que son adquiridos por los espectadores para su disfrute, y que en definitiva, se componen de imágenes apoyadas por sonidos, palabras y fotogramas que quedan a disposición de las sociedades contemporáneas (Sorlin, 1996:15,17).

Al considerar las películas como imágenes globales los historiadores pueden relacionarse con ellas. Una de las posibilidades más extendidas es la que remite a la «teoría del espejo» explorada por Raymond Durgnat (1971) en su texto *Mirror for England*. Quienes realizan la película viven en el mismo país que sus espectadores potenciales, al menos parcialmente comparten con ellos deseos y problemas, por lo que incluirán en sus trabajos fílmicos intereses comunes, aunque fuese únicamente con el fin de atraer su atención. Las películas, aunque no sean la realidad, nunca se alejan totalmente de ella “como espejos que enmarcan, limitan, a veces distorsionan, pero eventualmente reflejan lo que está frente a ellos” los films muestran atributos concretos propios de la sociedad que los produce.

El cine además, no es un mero elemento accidental pues se convierte en eje central en momentos históricos que serían diferentes si este medio no hubiese existido. Aunque percibamos con familiaridad su evolución como institución y como producto económico, no llegamos a divisar con claridad su comportamiento como fuerza histórica, “cómo ha pesado sobre nuestra inteligencia del pasado y cómo puede informarnos sobre aquellos que lo frecuentaron” (Sorlin, 2005:35).

El cine no es capaz de crear de nuevo épocas pretéritas, pero es un instrumento para los historiadores, auxiliar pues no reemplaza a los documentos escritos, pero indispensable pues “fuerza al historiador a que reflexione sobre los presupuestos de su trabajo y sobre la naturaleza del cambio a lo largo de los siglos”.

Las películas, como representaciones que sirven para comunicar una información determinada, median entre los hechos acaecidos y las personas que desean conocer lo que ocurrió. Son representaciones al igual que otras fuentes de las Ciencias Sociales, como los artículos de prensa, las noticias, los

dibujos o los mapas. Lo que les distingue es el componente temporal, al simular el movimiento “el cine es tiempo y revela una paradoja de los estudios históricos”, mientras que la escritura, como herramienta tradicional del historiador, no permite aportar el flujo del tiempo al lector, inmovilizando las épocas estudiadas en un marco cronológico cerrado. Posibilita reflexionar sobre lo sucedido pero no sobre el devenir continuo temporal.

La mala relación que tienen los historiadores con el cine se debe a que es una variable que no cuadra en las categorías que usan, de ahí que lo ignoren o en el mejor de los casos intenten acercarlo a un territorio más controlable, el del texto escrito. Por ello o se circunscriben a la parte lingüística del film (diálogos, subtítulos, comentarios) con el problema de que esta opción inmoviliza temporalmente el metraje o, como segunda vía, “la película entera es tomada como un testimonio sobre el espíritu o la atmósfera de la época en la cual fue rodada (la opción tomada por Kracauer) (Sorlin, 2008:20-21).

Que una mera grabación plantee cuestiones sobre la metodología empleada por la Historia se debe a que el cine no es únicamente el reflejo de su época, también pertenece a la misma y ejerce su acción sobre ella. Gracias a las películas el historiador puede “insertar a los hombres del pasado en su entorno y marcar la diferencia con el contexto actual”, describiendo la diferencia entre ambos momentos (Sorlin, 2008:27).

La reflexión sobre el cine comienza en un ambiente netamente literario durante el siglo XX, debido a que el hecho escrito era el principal instrumento de divulgación y porque las películas eran consideradas como obras completas y cerradas, análogas a los libros. Pero hoy en día los medios de comunicación han cambiado y es necesario un proceso de adaptación a un sistema nuevo, es preciso, en opinión de Pierre Sorlin, repensar la relación entre cine e historia (Sorlin, 2008:30).

En el territorio norteamericano es de obligada mención el trabajo de Robert A. Rosenstone, catedrático de historia en el California Institute of Technology. En su libro *El pasado en imágenes, el desafío del cine a nuestra idea de la historia* muestra sus propósitos, estudiando cómo el medio audiovisual, “sujeto a las reglas dramáticas y de la ficción” nos lleva a reflexionar sobre la forma de afrontar nuestra relación con el pasado.

La respuesta a la contribución del cine a nuestra concepción del pasado se formula al verificar cual es el grado de aproximación que muestran las imágenes a los hechos. Si se toman como referencia las películas de época que han seguido los criterios y estándares de Hollywood, resaltando el relato pasional ambientado en un pasado atractivo que transcurre en parajes exóticos, en cada país, incluso en Estados Unidos, hallaremos casos de determinados directores que han practicado una resistencia activa escapando de las convenciones preestablecidas de los films populares al trabajar en el género histórico. Para autores como Dreyer, Eisenstein o Rossellini, el pasado deja de ser un mero marco para la acción o la aventura, para adquirir un claro

valor psicológico. Cuanto más nos alejamos de los centros de producción institucionalizados, encontramos en los cines extrarradiales cómo los directores de estas geografías (África, Alemania, Latinoamérica, Rusia y Europa del Este) conscientemente intentan "recrear hechos del pasado que el cine comercial ha ignorado o transfigurado" (Rosenstone, 1997:18).

Las formas mediante las que trabajan los films históricos típicos tienen demasiada similitud con la historia tradicional escrita, ya que en su afán de lograr el realismo mayor posible optan por asumir la estética de la novela del siglo XIX. Por ello en muchas ocasiones, tanto la ficción como el documental, buscan mostrar el pasado con una mirada tan exhaustiva que se acaba eliminando cualquier posible cuestionamiento acerca del mismo. Por ello, aunque las películas históricas de cierta calidad ayuden a revivir el pasado, no consiguen aprovechar al máximo las posibilidades que deja intuir el medio audiovisual, es decir, no logran forjar "una nueva relación con el pasado". Para Rosenstone, el interés no se sitúa en la metáfora ilusoria de la pantalla cinematográfica como una ventana abierta al pasado, sino como utensilio en el que preguntarse sobre certezas presupuestas, para de esta manera amortizar al máximo lo que el medio audiovisual ofrece. Sería lo que Rosenstone llama films históricos posmodernos, metrajes que, "situándose entre la historia dramática y el documental, entre la historia tradicional y el ensayo personal, utilizan las capacidades inherentes al medio para crear múltiples significados". Estos productos no persiguen la recreación del pasado al contrario que otros documentales y contenidos de ficción, sino plantearse preguntas acerca de lo asumido como lo cierto, interrogantes que no olvidan la carga ideológica, a través de la mostración de los elementos esenciales de los hechos "interactuando creativamente con los datos" (Rosenstone, 1997:20).

El autor norteamericano extrae dos conclusiones. La primera de ellas es que "*un film no es un libro*. Una imagen no es una palabra". Una película, aunque lo pretendiese, no puede conseguir lo mismo que un libro, y el mero hecho de buscar alcanzar este objetivo, penalizaría las cualidades del film por lo inútil del intento. Por este motivo, si se evalúan las películas siguiendo los criterios del ámbito literario se comete un error de base. Es del propio cine y de las estrategias habituales para su análisis de dónde deben partir las normas que relacionen los metrajes con el tiempo pasado. Por ello Rosenstone piensa que "las reglas de la historia visual aún no han sido establecidas".

Su segunda conclusión enuncia que "*un film es una innovación en imágenes de la historia*". La tradición oral nos une líricamente con el mundo y los tiempos pasados mientras la tradición escrita define un universo lineal y científico. Para Rosenstone la potencialidad de una historia construida con imágenes adquiere una mayor complejidad que cualquier texto escrito pues combina elementos múltiples, ya que, al señalar sus propias certezas, puede llegar a cambiar las reglas del juego histórico. El salto desde la historia escrita a la basada en las imágenes es de una importancia similar al sucedido en el

momento del viaje desde la tradición oral al desarrollo de la historia escrita. Para el autor norteamericano, no son siquiera el excesivo carácter ficcional ni la carencia de un rigor exhaustivo las transgresiones más importantes que la cinematografía emprende contra la historia tradicional, sino cuestiones como la tendencia a comprimir el pasado o el uso de un discurso cerrado y lineal que persiguen la localización de una solución única y exclusiva que explique la cadena de acontecimientos que suceden. El cine, con “esta estrategia narrativa niega otras posibilidades, rechaza la complejidad de causas y excluye la sutileza del discurso histórico textual” (Rosenstone, 1997:22).

La población actual conforma su conceptualización sobre el pasado a través de los medios audiovisuales, en un mundo poblado de imágenes que incluso adquieren un rol de gestión del mismo. Esta situación acrecienta la importancia de la crítica efectuada por el autor hacia el cine histórico o de época (Rosenstone, 1997:29).

Más que una deseable fidelidad histórica, es el elemento estético el que parece priorizarse en las grandes producciones cinematográficas de época, pues se suelen apoyar en los costosos grandes decorados y en actores de elevado caché. Este tipo de obras son definidas por Rosenstone como “dramas históricos”, films que no están obligados en absoluto a eliminar la fidelidad histórica de sus planteamientos o a desarrollar sus relatos mediante personajes o sucesos inventados. La naturaleza inherente al género histórico le lleva a trabajar mediante la inclusión de conflictos humanos que transcurren en una línea de tiempo delimitada que fuerza a condensar los acontecimientos. Por ello Rosenstone muestra como los films destacan al individuo sobre los grupos o los hechos generales, aspectos sobre los que incide especialmente buena parte de la historia escrita. La duración acotada de la película limita la cantidad de información que puede incluirse en un metraje, situación opuesta al mayor volumen posible que admite el texto escrito histórico, pero este hecho no tiene porque impedir la eficacia de la plasmación en imágenes de la historia pues, entre otras facetas, hay cierta información de carácter sensitivo que provoca que la pantalla nos atrape “pero al tiempo que privilegia la información visual y emocional, el cine está alterando sutilmente -por mecanismos que aún no sabemos describir y medir- nuestro concepto del pasado”.

Al igual que los productos de ficción, los contenidos documentales históricos suelen centrarse en la heroicidad de individuos determinados y concretos, así como en “configurar la narración de los acontecimientos en términos de inicio-conflicto-resolución”. Por ello el documental con su verdad aparente, no es tampoco el reflejo directo de la realidad, pues el discurso de estos productos, fruto de la recreación, se conforma con un sentido determinado (Rosenstone, 1997:33-35).

Rosenstone (1997:36-37) plantea una serie de relevantes conclusiones sobre la historia escrita:

a- “ni la gente ni las naciones viven «relatos» históricos”, elaborando los historiadores las tramas con inicio y clausura, con la intención de dar sentido al pasado.

b- “los relatos de los historiadores son, de hecho, «ficciones narrativas»” por lo tanto la historia escrita es una mera recreación del pasado, no el pasado en sí mismo.

c- en el desarrollo del discurso narrativo, la realidad histórica aparece condicionada “por las convenciones de género y el punto de vista (...) que el historiador haya escogido -irónico, trágico, heroico o romántico-”.

d- como el lenguaje no es aséptico nunca, no puede reflejar el pasado exactamente como fue. Al contrario, el lenguaje es el encargado tanto de crear como de estructurar la historia dotándola de significado.

Al igual que la historia escrita, la visual también establece sus propias normas. Frente a las ficciones narrativas en las que apoya su discurso la historia escrita se sitúan las ficciones visuales del pasado. La validez de las mismas deberá verificarse mediante reglas propias del medio, ya que resulta “imposible juzgar una película histórica con las normas que rigen un texto” pues, aunque sea complicado no acudir a la comparación con la historia escrita, cada medio actúa con sus propios elementos de representación. El producto cinematográfico utiliza sus propias armas e instrumentos de trabajo para hacerse un sitio en la tradición cultural que ha sido comandada por el discurso escrito.

Una aproximación formal define a los films como un reflejo de la realidad sociopolítica del momento en que han sido producidos, pero si embargo no se le otorga un rol concreto al cine que trata sobre la historia pasada. Para Rosenstone, deberían ser planteados una serie de interrogantes como “¿qué realidad histórica reconstruye un film y cómo lo hace? ¿Cómo podemos juzgar dicha reconstrucción? ¿Qué significado puede tener para nosotros dicha reconstrucción?”. A estas preguntas debería añadirse una cuarta, la de cuál es la relación que debe establecerse entre la historia retratada en la pantalla y la relatada en los libros (Rosenstone, 1997:46).

El autor norteamericano propuso una clasificación que tipifica las diversas formas que tiene el cine para trasladar la historia a la pantalla, según se hiciera un tratamiento de la historia como drama, como documento o como experimentación, siendo la más habitual la que se centra en la historia dramática.

Desde el cine de los orígenes, y extendido a todos los ámbitos geográficos, se han desarrollado los dramas históricos, o los que cuando menos han ubicado su acción en el pasado, entremezclando personajes y hechos, tanto reales como ficticios. Respecto al film histórico como documento, éste se planifica integrando un conjunto de imágenes actuales de espacios históricos apoyados por elementos gráficos, con la disertación de un narrador, testigos y/o especialistas. Los historiadores suelen otorgar un mayor valor a

este tipo de productos, pero para Rosenstone (1997:47-49) recae precisamente en esta opción el mayor problema con el uso de material histórico. Finalmente, el tratamiento de la historia como experimentación es un concepto convencional que engloba una gran variedad de formas fílmicas, tanto en el campo de la ficción como del documental, o en la hibridación de ambos. Se caracteriza por combatir los códigos de representación tradicionales definidos por el estilo de Hollywood, tanto en las temáticas como en la forma de recrear el pasado, oponiéndose al concepto de la pantalla como utópica ventana al mundo real. Los códigos cinematográficos, con sus peculiaridades, resaltan la ficción fundamental que esconden los largometrajes históricos tradicionales, "la idea de que podemos ver directamente un mundo «real», ya sea presente o pasado a través de la pantalla".

Rosenstone (1997:50-53) enuncia una serie de conclusiones que son igualmente aplicables tanto a los metrajes documentales como a los de ficción:

-1-El film catalogado como tradicional realiza una explicación de la historia a través de una narración con principio, desarrollo y fin, que acarrea un mensaje moral implícito, generalmente optimista y con una idea de la historia expresada en términos de progreso.

-2-El cine explica la historia mostrando la trayectoria de los individuos relevantes o que al menos adquieren su importancia por ser los elegidos para protagonizar el desarrollo del relato, colocándole al frente del proceso histórico. La solución de sus conflictos personales tiende a sustituir a la de la problemática general, eludiendo gracias a ello la cuestión social.

-3-El cine muestra la historia como el relato de un pasado cerrado e intencionadamente simplificado, no admitiendo dudas o proporcionando alternativas.

-4-El cine "personaliza, dramatiza y confiere emociones a la historia". Por ello Rosenstone se pregunta cuál es el posible provecho que puede obtenerse al resaltar los sentimientos.

-5-El cine, mediante la adecuación de los decorados y del vestuario, intenta proporcionar la imagen proyectada que tenían los objetos en el momento de su uso real y efectivo. Esta circunstancia conduce al film a la falsa historicidad o al mito del realismo que impera en Hollywood, conformando la falsa idea de que la importancia del metraje se apoya en la reproducción fidedigna del pasado y en el retrato de un periodo a través de sus propios objetos.

-6-Los films muestran la historia como un proceso, uniendo diversos elementos que, "por motivos analíticos o estructurales, la historia escrita separa" (Rosenstone, 1997:53-54).

El conocimiento histórico proporcionado por una película convencional quedará limitado por estas conclusiones. Rosenstone deposita en la ficción el mayor peso para poder entender la historia como un relato filmado, independientemente de las controversias posibles, pues es en la ficción en

donde los historiadores pueden encontrar un mecanismo que les permita validar y aceptar las invenciones inherentes a este tipo de productos. Como enuncia el norteamericano “podremos aceptar las alteraciones menores - omisiones y combinación de distintos episodios- que hacen que la historia en imágenes sea tan diferente de la impresa en textos”, si se asume que el cine no está capacitado para plasmar una copia exacta de aquello que ocurrió en el pasado. “En la pantalla, la historia debe ser ficticia para ser veraz” (Rosenstone, 1997:57-58).

Teniendo en cuenta que en un mundo como el actual, plenamente inundado de imágenes, una gran parte de la población se forma su idea sobre el pasado a través de contenidos cinematográficos y televisivos como las películas, docudramas, miniseries y documentales, se hace particularmente importante contar con una crítica filmada de la historia, sobre todo asumiendo que el control de los medios visuales a los que acceden los espectadores es esencialmente ajeno a la comunidad de los historiadores (Rosenstone, 2005:93).

Rosenstone (2005:94-99) se pregunta si es posible llevar la historia al cine de una forma satisfactoria para los historiadores y si para ello es necesario cambiar la definición de la historia. Así aunque las películas, debido a la duración limitada de los metrajes, puedan no contener un volumen similar de información al que la historia escrita puede proporcionar, lo importante es definir si merece la pena conocer dicha información visual y si ésta añade algo a la historia, ya que el mero empobrecimiento cuantitativo de los datos presentes en el metraje audiovisual no va necesariamente acompañado de un empobrecimiento similar del tratamiento histórico, viéndose éste reforzado además por informaciones propias del medio audiovisual a las que no tiene acceso la historia escrita.

El cineasta, en el desarrollo de su trabajo, está obligado “a tener que ir más allá de lo que «constituyen» los hechos hasta enfrentarse a la invención de algunos de ellos”, pero en este proceso de invención, frente a lo que pudiera parecer, no reside la debilidad del discurso histórico audiovisual sino precisamente su fortaleza. El drama entendido como “la vida sin las partes aburridas” provoca un mayor interés del espectador en el periodo histórico representado. Condensar caracteres y personajes variados en uno solo, desplazar temporalmente un acontecimiento, trasladar a los protagonistas del film los sentimientos propios de figuras históricas o de seres inexistentes, o el diálogo inventado que facilita la comprensión de los personajes y de los hechos, son algunos de los instrumentos usados por los autores cinematográficos para involucrar a los espectadores en los acontecimientos relatados, llevándoles “a experimentar realidades, sucesos y situaciones de manera cercana” conmoviéndoles intelectual y emocionalmente. La contribución de la película histórica reside en el nivel del argumento y la metáfora, permitiendo que se entable un discurso más amplio con la historia,

“las películas refieren, interpretan y critican el ya existente conjunto de datos, argumentos y debates sobre el tema histórico filmado” (Rosenstone, 2008:11-13).

Las películas históricas de ficción analizan e interrogan al pasado, explorando con éxito aquello que ha sido reprimido por la oficialidad, ejerciendo con ello parte de las funciones correspondientes a la historia tradicional. Rosenstone sugiere, siguiendo el hilo argumentativo de Marc Ferro al exponer que el film ofrece cierta respuesta narrativa a la sociedad contemporánea, “que la mejor película histórica posible ofrece una refutación del pasado”, no teniendo esto relación con la mayor o menor independencia o apego a la tradicionalidad fílmica de los autores. Yendo más allá de los planteamientos de Ferro, el autor norteamericano alude a que en cierta manera “el medio es neutro y un tema puede ser trasladado desde la página a la pantalla sin que se produzcan alteraciones significativas”, aunque cambie la forma en que accedamos a él y no se disponga aún del conocimiento deseable de las coordenadas de la historia audiovisual ni de “cómo y dónde se sienta en el tiempo, el espacio y en relación con los otros discursos”.

Contar el pasado mediante el cine es simultáneamente un desafío, una provocación y una paradoja, pues aunque no proporcione verdades literales sí nos aporta verdades simbólicas o metafóricas que buscan “comentar o desafiar las narrativas históricas tradicionales”, llevándonos de nuevo al punto de partida para percatarnos de que jamás llegaremos a conocer el pasado sino tan solo a intentar reconfigurarlo y dotar de sentido a sus rastros y huellas (Rosenstone, 2008:17-18).

El mundo sólido de la historia impresa y el efímero de la proyectada en una pantalla, se parecen al menos en dos aspectos. Ambas trabajan con “hechos, momentos y movimientos reales del pasado (...) y comparten elementos de lo imaginario y lo ficticio” aceptando las convenciones establecidas (Rosenstone, 2014:32).

2.2.2 Audiovisual e historia en España

El profesor Ángel Luis Hueso, catedrático de Historia del Cine en la Universidad de Santiago de Compostela, es el pionero a nivel estatal en el estudio de la relación entre cine e historia. Este autor considera que la cinematografía opera como instrumento definidor del siglo XX, erigiéndose como uno de los mecanismos más representativos del mundo contemporáneo. En el cine se concentran los caracteres de nuestra época pudiendo llegar a convertirse en una “fórmula de aproximación a multitud de situaciones de nuestro entorno”. La cinematografía, además, está plenamente vinculada a los planteamientos históricos actuales, por la intensa conexión de la sociedad con el medio audiovisual que funciona no sólo como espectáculo sino también como “escaparate en el que se muestran muchas de las peculiaridades de

nuestro mundo”, carácter testimonial que hace del cine un utensilio idóneo para “conocer e interpretar las claves propias de la sociedad contemporánea” por lo que la historia que se haga sobre la época actual está “profundamente vinculada al análisis de las manifestaciones cinematográficas consideradas en toda su amplitud” (Hueso, 1998:19-20). La vinculación con lo social ha sido mirada en ocasiones con un tratamiento contradictorio pues, peyorativamente, se ha tendido a resaltar un cierto cariz elitista y minoritario en las imágenes frente a otras manifestaciones más populares. Esto no obliga a dejar de reconocer que aunque “la imagen cinematográfica no puede ser entendida como una visión total, única, radical de aquellas circunstancias sociales que presenta”, deberá profundizarse en ella para obtener las indicaciones que permitan el conocimiento de la realidad social en la que se asienta (Hueso, 1998:37).

Uno de los aspectos más sorprendentes y a la vez más enriquecedor para los historiadores del hecho cinematográfico, es la gran complejidad interna que despliega a pesar de tratarse de una manifestación unitaria. Por ello, Hueso enfoca su trabajo al análisis de los componentes diversos del producto cinematográfico comprendiendo las peculiaridades de la actividad audiovisual que, por sus propios caracteres, se desarrolla mediante funciones compartimentadas, independientes y singulares pero que actúan en constante interrelación con el resto. Esto lleva a que el cine sea comparable a “un poliedro irregular, poseedor de varias caras diferentes entre sí, pero que se encuentran no sólo en íntima relación, sino en profunda dependencia”. Por ello es importante tener en cuenta aspectos como los industriales y comerciales, al cine como medio de comunicación, lenguaje y arte, así como el componente lúdico o su relevancia como testimonio social (Hueso, 1998:21).

Hueso desarrolla algunos principios críticos para poder acceder, tanto al film individual y al cine en su conjunto, como hecho inserto en la realidad del mundo contemporáneo. Divide estos criterios en dos grandes grupos, el primero correspondiente a los “condicionamientos técnicos” recoge aspectos técnicos pertenecientes al ámbito de la realización cinematográfica y el segundo, los “sociales”, tratan los condicionantes que rodean al autor y a su obra, “representando las influencias del mundo social sobre el cine” (Hueso, 1998:41,43).

Entre los “condicionamientos técnicos” se incluyen:

- Elementos de la imagen, como la escala y la angulación de los planos.
- La iluminación.
- El montaje.
- La banda sonora, entendiendo como tal a la palabra, la música y los ruidos.
- Los elementos del trucaje.

En cuanto a los “condicionamientos sociales” se incluirían:

- El cine tomado como obra colectiva.

- El trabajo del guionista.
- La aproximación a la labor del director.
- La labor de la entidad productora.
- La aportación de los actores.
- La percepción y actitud del público.
- El desempeño de otros departamentos como fotógrafos, músicos, decoradores o maquilladores (Hueso, 1998:43-78).

El cine, teniendo en cuenta los distintos niveles de implicación con la visión histórica, puede ser contemplado desde una triple perspectiva. Primero considerando el cine “en cuanto recoge elementos de la sociedad en la que surge” aunque sea en un ámbito muy próximo a lo simplemente testimonial, de manera que en un film podemos localizar abundantes elementos de la vida cotidiana que convierten el metraje en base documental para el futuro.

La segunda perspectiva se plantea en ciertas películas donde “puede darse una visión del pasado histórico”, hablaríamos de la lectura cinematográfica de la historia o lo que comúnmente se denominaría cine histórico (aunque Hueso prefiere llamarlo cine de reconstrucción histórica), reconstrucción que no es mera ambientación pues llega más allá de los elementos externos.

La tercera y última afronta la propia historia del cine como medio, su evolución y los distintos puntos de vista con que se puede enriquecer desde la historia social, económica, técnica o estética entre otras posibilidades (Hueso, 1999:24-25).

Otro de los autores españoles destacables es el profesor José María Caparrós Lera, quien ha operado como el gran impulsor para que el cine entre en la Universidad como fuente histórica, fundando junto a Rafael de España en 1983, el *Centre de Investigacions Film-Història* y con la creación en 1989 de la Sección de Cine del Departamento de Historia Contemporánea en la Universidad de Barcelona, formalizando su labor de divulgación con la revista *Film-Història*.

El interés del cine en su relación con la historia se apoya en un doble aspecto, el de su utilización como instrumento educativo y a la par, como fuente histórica. El producto cinematográfico actúa como manifestación de la sociedad en la que se realiza, erigiéndose en “fuente instrumental de la ciencia histórica, ya que refleja, mejor o peor, las mentalidades de los hombres de una determinada época”, a ello además se le añade su capacidad de uso como herramienta didáctica para el aprendizaje de la historia (Caparrós Lera, 2004:15-16).

Caparrós Lera clasifica los contenidos cinematográficos en su relación con el componente histórico.

En un primer grupo estarían los largometrajes que se erigen como reflejo de una época. Se trata de productos que, aunque carecen de una voluntad intencionada de “hacer historia”, al trabajar con determinados contenidos

sociales pueden, con el transcurso del tiempo, convertirse en testimonios que definen su periodo o en utensilios que enseñan la mentalidad de una sociedad en un espacio y momento históricos concretos. En este grupo encuadra los trabajos del neorrealismo italiano, el cine soviético de la primera mitad del siglo XX o las películas de autores como Eric Rohmer o Woody Allen. A estos films Marc Ferro les califica como de “reconstrucción histórica”.

En un segundo conjunto se ubicarían las películas de ficción histórica, formado por metrajes en los que mediante la evocación de pasajes, hechos o determinados personajes históricos, y utilizando un enfoque no riguroso, se relatan los sucesos acercándose más “a la leyenda o al carácter novelado del relato”. La calificación de “ficción histórica” proviene del término acuñado por el teórico y cineasta francés Jean-Pierre Comolli (1977a,b). Estos metrajes estarían en los aledaños del cine de género típico de Hollywood. La entidad productora no se detiene en ellos en el componente analítico ya que el pasado histórico se usa exclusivamente como marco para el desarrollo del trabajo de guion y rodaje. Esto no impide que la ambientación y el esfuerzo dedicado a la decoración y atrezzo, disponga de cierto interés didáctico.

El tercer grupo está compuesto por los denominados films de reconstitución histórica que, de acuerdo a la nomenclatura de Ferro, serían aquellas películas que cuentan con una voluntad clara y directa de “hacer historia”. Estos productos artístico-creativos evocan un hecho o periodo histórico concretos, reconstituyéndolo desde la visión subjetiva de sus autores, con un rigor variable, aunque se encuentran más cercanos al trabajo historiográfico que al de los textos de divulgación. Por ello tienen un gran valor como fuentes de investigación histórica e instrumento didáctico. Por sus caracteres describen mejor el pensamiento y la opinión de la sociedad productora del contenido sobre un momento, hecho o personaje histórico determinados, que sobre el propio momento, hecho o personaje en sí mismo (Caparrós Lera, 2004:24-28).

Por otra parte, José Enrique Monterde recoge tres acepciones distintas para el cine, como medio de comunicación, como sistema lingüístico y como sistema industrial.

1-Cine como medio de comunicación:

Las películas son el mensaje, resultado de una operación emisora por parte de la entidad de producción/realización, que a través de diversos procedimientos técnicos se hace llegar a un receptor tradicional que lo recibe, el público. La falsa singularidad de los estamentos situados al principio y al final del proceso, hace que sea reseñable que sólo muy excepcionalmente va a tratarse de un emisor individual, pues el desarrollo del trabajo va a realizarse en equipo, en una especie de autoría colectiva, así como el receptor tampoco va a tratarse de un espectador único e individualizado, sino de una masa de espectadores. Un segundo aspecto a manifestar es “la diversidad de atributos

culturales, sociales, orgánicos y personales” a los que están sometidos los extremos de la cadena comunicativa, emisor y receptor (Monterde, 1986:9-10).

2-Cine como sistema lingüístico:

Los films son “los mensajes canalizados por el medio cinematográfico”, que se formalizan mediante el uso de los recursos lingüísticos. La resonancia que estos tengan entre quienes producen y aquellos que reciben el mensaje se fundamentará en el carácter socializado del cine (Monterde, 1986:12).

3-Cine como sistema industrial:

La cinematografía se ha organizado siguiendo un modelo industrial, sistema que para muchos contradice el carácter artístico de los films. Para Monterde, sin embargo, no pueden olvidarse los componentes industriales y comerciales cuando afrontamos una reflexión sobre el cine como ente comunicativo, sobre sus posibilidades lingüístico-estéticas o sobre su incidencia en la vida social (Monterde, 1986:13,19).

Cada película “se constituye como «sistema singular», partiendo de la idea de que un sistema puede entenderse como el conjunto en cuyo interior todos los elementos están unidos y toman valor al interrelacionarse entre sí”, adquiriendo con ello “una estructura propia, única y singular” surgida de la combinación de los códigos propios del cine y, eventualmente, de los extracinematográficos. Esta singularidad y unicidad es la que permite establecer diferencias entre los diversos metrajes a la vez que matizar la cualidad de la originalidad de los films, ya que por la mencionada singularidad, todas las películas serían originales.

Así mismo, funcionan inseparablemente al doble nivel denotativo y connotativo, el primero ligado “a su carácter de analogía visual y auditiva” intrínseco al medio y el segundo se entendería como un sistema en el que van combinándose las connotaciones derivadas de los estadios sucesivos en que los analistas van desglosando el film (Monterde, 1986:19-21).

Debido a la existencia de variados “estadios connotativos vinculados”, en el análisis se plantean también diversos niveles de lectura con sus consecuentes posibilidades de análisis. Por ello, en el proceso de la búsqueda de sentido en el metraje, el criterio inicial “radicará en establecer el punto de vista, el nivel analítico que consideramos apropiado en relación a los fines que nos hayamos propuesto”.

El cine se despliega mediante diversas formas temporales desde el presente obligado en el que el espectador accede al contenido, en el que, a lo sumo, “evocaremos o anticiparemos el pasado y el futuro”.

De inicio deben considerarse “dos tiempos referenciales y pre-cinematográficos: el tiempo histórico y el cronológico”. El histórico existe independientemente del proceso fílmico y es en el que vivimos. El cronológico es el que acompaña al tiempo en el que se desarrolla el proceso de producción del film, y en el que hay que tener en cuenta el lapso temporal que puede

transcurrir desde la confección del producto hasta el momento de acceso al mismo por el espectador.

En cuanto al film propiamente dicho, debería distinguirse “entre el tiempo propio de la acción relatada (...) y la producción temporal que puede significar la representación de ese tiempo en el sistema singular que es el film”.

Por último, el tercer tiempo que se inscribe en el film es el discursivo o de lectura, que se correspondería con la duración del propio metraje identificable por tanto, con la parte del tiempo que el espectador dedica a la contemplación del film (Monterde, 1986:26-29).

Tanto el cine como la historia comparten algo más que su condición discursiva y su capacidad para producir sentido. En ambos “el pasado hecho presente oculta su auténtica ausencia, su carácter ficticio e ilusorio”, manipulándose, en el buen sentido del término, como un trabajo necesario para partir de hechos reelaborados que se convierten en materia de discurso (Monterde, 1986:31).

El estudio de dos campos tan alejados aparentemente como la historia y la cinematografía, aunque tan íntimamente conectados, comparten la presencia de una ausencia. En la historia, los días pasados; en el film, la presencia aparente en la pantalla, que remite a un pasado variablemente próximo, que además del perteneciente a la propia diégesis del film [tomando la diégesis como la historia, o los elementos pertenecientes al universo de la misma, tanto sean representados, aludidos o presupuestos (Sánchez Noriega, 2010:719)], nos dirige al instante en que se produce el registro del suceso real por la cámara (Monterde, 1999:7-8).

Monterde, entre las tres posibilidades de trabajo que encuentra para poder relacionar Cine e Historia, coincide con Ferro en la denominada «lectura histórica de la película», como rol que puede tener la cinematografía para conocer el pasado reciente desde los inicios del siglo XX, merced a su carácter de producto cultural. En segundo lugar, la «lectura cinematográfica de la Historia» como “posibilidad de elaborar un discurso histórico a partir de los medios expresivos e intelectuales del Cine”, ubicando la Historia como objeto prioritario del discurso cinematográfico y correspondiéndose a lo que generalmente se entiende como «cine histórico», dónde el Cine se convierte en “lugar de representación de la Historia” como imagen que sustituye a la realidad y como puesta en escena o escenificación de la Historia. Por último, y la que menos importancia tiene para Monterde (1986:31-32), la propia Historia del medio cinematográfico.

La historicidad del film surgida de su relación con la realidad, se desenvuelve como reflejo social de diversas maneras, pero como el cine es montaje, con su inherente carácter manipulador como base de trabajo. Por ello este medio difícilmente puede ser reflejo de la Historia en un momento concreto ya que “antecede a la propia producción de Historia” formando parte de la misma, por lo que “será objeto de la Historia y no su reflejo”. Las películas

pueden reflejar la sociedad que las produce, pero no son la sociedad misma. Su relación sesgada con la realidad, el “reflejo indirecto de lo que se piensa como real”, será lo que realmente interese a la comunidad historiadora, pero teniendo en cuenta que cada film suscitará su propia y particular descodificación (Monterde, 1986:40-41).

El componente de la historicidad del film no viene dado por la voluntad de incorporar dicho carácter al metraje, sino por la propia esencia del medio cinematográfico. El cine produce Historia de una manera casi ontológica; por el simple hecho de ser filmado todo acontecimiento pasa a convertirse en histórico, siendo percibido por los espectadores “como perteneciente al pasado, aunque revivido en presente” en el momento de la contemplación del metraje. No debe hablarse de materiales documentales históricos, ya que todo metraje fílmico, sea de cariz documental o de ficción, puede resultar una fuente histórica. Monterde (1983:208-212) no encuentra grandes diferencias en cuanto al valor para la Historia que puedan tener los productos documentales o aquellos que pertenecen al ámbito de la ficción, ya que ambos se tratan de lecturas históricas presentes en todos los films, por el simple hecho de tratarse de mensajes de dimensiones sociales y por ello, estar vinculados “a un lugar y un tiempo históricos”. Los documentales pretenden trabajar sobre la realidad, atrapándola y fijándola en un soporte, pero desde el preciso momento en que ésta es cinematografiada “deja de existir” y pasa a convertirse en una representación de la misma, con una primera interpretación que conforma “una imagen de lo real”.

Monterde (2001:48) establece una serie de elementos a los que denomina como factores de historicidad en otras ocasiones a partir de los que se puede plantear el análisis histórico de un film.

1-La ideología: Entendiendo la misma “como el conjunto de explicaciones, creencias y valores aceptados y empleados en una formación social”, y tomados desde un doble perfil de los films, vistos como “reflejo social por la vía de las mentalidades del momento” pero también como vehículos ideológicos.

2-El imaginario colectivo: que en el caso de existir como tal encontraría en el Cine “un buen receptáculo para su manifestación”.

3- Los autores: el Cine tiene su origen en una labor colectiva de trabajo en equipo, colectividad que engloba a sectores amplios de la sociedad que “están presentes como sujeto elíptico del film”, pero simultáneamente el Cine como obra artística, es campo de la expresión personal propia de sus creadores. Ambos componentes deben ser medidamente integrados en el proceso analítico.

4-Las censuras: como aspectos muy representativos del ámbito industrial e institucional en el que se desenvuelve el producto cinematográfico.

5-Los públicos: las condiciones en las que se recibe el metraje y las consecuencias de su recepción, son tan importantes para la sociología histórica

como el propio texto fílmico. El funcionamiento del film como artefacto social “puede evaluarse a través de las repercusiones o reacciones” que cause en los espectadores.

6-La crítica: como un limitado subgrupo del público del que, se supone, incide con su testimonio escrito sobre un volumen importante de espectadores potenciales, la crítica actúa como una institución mediadora entre la industria y el público, entre el film y el espectador (Monterde, 1986:45-55).

La memoria, como mecanismo que permite a las personas “relacionarse con el pasado mediante la facultad de reproducir en la conciencia ideas o impresiones pasadas”, es una forma por la que se evoca el pasado en forma de discurso. Por ello la memoria no sólo oferta puntos de unión con la Historia sino también con el cine histórico, bien recuperando el pasado con un tono nostálgico, complaciente o incluso complaciente por lo ya perdido, o en el otro extremo, reelaborando críticamente lo pretérito mediante un juicio del mismo y de cómo “la memoria ha conservado el recuerdo de ese pasado de forma que lo mantenga operante sobre el presente”. Las relaciones entre el Cine y la memoria deambularán así por cuatro caminos, “como simple registro testimonial, como confrontación más o menos productiva, como lugar de creación de memoria y como reflexión fílmica sobre sus mecanismos de funcionamiento (y de representación cinematográfica)” (Monterde, 1986:133-135).

Monterde establece una tipología del film histórico, asumiendo que una clasificación estricta y clara es un objetivo difícil de lograr por la heterogeneidad propia de los contenidos cinematográficos, tipología que en cualquier caso se explica con el esquema siguiente (Monterde, 1986:155-185):

1-Cine no ficcional:

- a) Actualidades y noticias filmadas
- b) Noticiarios y revistas cinematográficas
- c) Documentales
- d) Cine familiar
- e) Montaje-documental

2-Ficción histórica:

- a) Gran espectáculo histórico
- b) Film de época
- c) Adaptación literaria
- d) Biografía histórica
- e) Ficción documentalizada
- f) Cine militante
- g) Cine político
- h) Ensayo histórico
- i) Historia-imaginaria

La cuestión esencial para explicar el hecho cinematográfico se sitúa “en la determinación de los diferentes dispositivos integrados en el «gran

dispositivo»” y en las maneras como se articulan y concretan en el producto fílmico. Pueden establecerse seis dispositivos cinematográficos parciales, absolutamente necesarios y con un relativo grado de autonomía (Monterde, Selva y Solà, 2001:15-27).

1-El cine como dispositivo tecnológico: frente a una excesiva linealidad en el estudio de la evolución técnica del aparataje propio de la cinematografía, dejando de lado el componente económico o ideológico que implica, lo importante es comprender como los diferentes elementos propios de la captura, tratamiento en postproducción y exhibición de la imagen en movimiento, son aspectos que deben tenerse en consideración en la aproximación analítica al producto cinematográfico, en la importancia intrínseca de los mismos y en su relación con el funcionamiento del resto de dispositivos.

2-El dispositivo visual, sonoro y audiovisual: El hecho cinematográfico se sitúa en el ámbito de la representación visual y sonora, partiendo de su base fotográfica. Así, el dispositivo visual opera en una doble dialéctica externa e interna, la primera como “lugar constitutivo de las imágenes cinematográficas” que funciona entre la realidad profílmica y el punto de vista desde el que se acomete la captura de la imagen. La interna alude “a la condición serial de las imágenes cinematográficas” únicamente posible mediante su despliegue en el tiempo.

3-El cine como dispositivo narrativo: funcionando como el gran medio narrativo del siglo XX, el cine es una gran máquina de contar historias mediante el proceso en el que mirando la imagen que le constituye permite también “mirar el devenir, el paso del tiempo, el movimiento, la acción, la diferencia”.

4-El cine como dispositivo socio-económico: como producto surgido en la “nueva sociedad urbana e industrial” y a pesar del componente artístico posterior, “fue mucho antes industria que arte”, una industria que produce sólo prototipos, no hay dos films exactamente iguales entre sí. También la dimensión social va inextricablemente unida a la dimensión económico-industrial del Cine, como manifestación de la sociedad de masas.

5-El cine como dispositivo espectacular: la existencia de unos dispositivos representacional y narrativo implican para su funcionamiento la existencia de un sujeto enunciatario, el espectador, para el que se fabrica el film.

6-El cine como dispositivo estético-artístico: la base para que el Cine funcione como este tipo de dispositivo radica en la posibilidad de que el film “pueda ser objeto de una experiencia estética”.

Al producto específico y concreto que resulta de “la articulación sincrónica de los seis dispositivos” enunciados se le denomina «film» y éste se ofrece bajo una doble materialidad física y significativa (Monterde, Selva y Solà, 2001:28).

Finalmente para Monterde (1999:19,21), enfoques como aquellos que buscan estudiar reveladoras ausencias de ciertos periodos o aspectos

temáticos de la Historia, por ejemplo en el caso español, aunque permitirían una labor analítica comparada entre metrajes diversos, tanto en un campo sincrónico como diacrónico, pertenecen más al ámbito del estudio de la Historia en el cine que al del cine histórico propiamente dicho, aunque estas disquisiciones recalcan “la pluralidad de opciones desde las que podemos restituir las conflictivas pero inevitables relaciones entre Cine e Historia” sea cual sea el marco espacial en el que se trabaje.

2.3 Espacio y tiempo

2.3.1 El espacio cinematográfico

El espacio, es definido en una de sus acepciones como “extensión que contiene toda la materia existente” (RAE,2001). Pero en el mundo del audiovisual puede contemplarse un matiz que si bien, no discute este significado, cuando menos lo complementa, y éste es el concepto de “existente”.

El espectador contempla, a través de las múltiples pantallas posibles, las imaginadas e imaginarias vidas de unos personajes “físicamente” inexistentes, pero que sin embargo se inscriben en un espacio concreto, definido como “espacio fílmico”.

Junto a éste espacio “virtual” o imaginario, en el audiovisual coexisten otros “espacios” tangibles no carentes en absoluto de importancia. Partiendo desde el inicio del proceso de la captura de la imagen animada, en el momento del rodaje o la grabación, en el que en un espacio físico real y concreto, se instala el aparataje y la maquinaria necesarias para el desarrollo del proceso de producción.

Este espacio del rodaje puede escindirse en dos componentes, un área más amplia propia de la logística de la producción y otra menor, acotada por el objetivo de la cámara. La primera, general y más extensa, corresponderá a la propia de la localización elegida de entre otras posibles, en la que van a desarrollarse los trabajos necesarios para efectuar un rodaje eficaz (Cabezón y Gómez Urda, 2004:148). En éste espacio se instalarán los elementos logísticos precisos para el transcurso de un día de trabajo, desde el lugar destinado para el maquillaje de los actores, camerinos para su descanso y preparación, instalaciones para el vestuario de los mismos y de la figuración precisa, estacionamiento de los vehículos de transporte, catering y avituallamiento del equipo o áreas destinadas al trabajo de los equipos de producción, dirección, etc. Se trataría de un espacio físico, o diríamos incluso geográfico, amplio y virgen, pero acotado y reacondicionado para el uso específico de un equipo de trabajo audiovisual.

Dentro del mismo, se instalará la segunda, con el eje central de la ubicación física de la cámara, en la que irán construyéndose los diversos sets de rodaje sobre los que se dirigirá la mirada del objetivo. Dichos sets sufrirán una transformación necesaria que permita su acondicionamiento decorativo, en pos de alcanzar los objetivos visuales y narrativos definidos por el guion previo del proyecto audiovisual. Estaríamos hablando de lo que conocemos como espacio profílmico (Sánchez Noriega, 2010:737), un espacio en el que se recrearán los diversos espacios imaginados por el equipo de guion, y perfilados por el resto de departamentos, que resultan de adecuado uso para los caracteres que oferta la localización en la que se rueda durante esa jornada

concreta. Tras un trabajo de iluminación y decoración específico, tendremos acondicionados los diversos sets de tal forma que recreen el aspecto que nos llevará como espectadores, a situarnos en un espacio imaginado definido, con acciones que nos trasladarán a tiempos pasados, presentes o incluso futuros,

Un paso adicional se producirá al fragmentar, toma a toma, la porción de ese espacio decorativo sito frente a la cámara. Según la angulación o el movimiento de cámara que se utilice, se producirá la captura de una parte de dicho espacio profílmico, enmarcado por los límites del tamaño de plano elegido, y que acabará convirtiéndose en una imagen bidimensional, de mayor o menor duración temporal, que constituirá la base del trabajo posterior de postproducción, independientemente de que el soporte en el que se facture sea el fotograma del negativo virgen de 35 mm, una superficie videográfica o un archivo digital que se acabará siendo leído como un rectángulo (del formato que sea) contenedor de una imagen bidimensional.

Estos planos rodados, tras un proceso de depuración y selección, constituirán los ladrillos con los que se construirá el edificio del montaje final. En el proceso de edición durante la postproducción, entra de nuevo otro concepto espacial, ya que mediante la unión de los planos previamente rodados, independientemente de que los mismos se hayan capturado o no en las mismas localizaciones, se fabricará un espacio imaginario que el espectador asumirá como real y cierto, compuesto por la suma de las imágenes bidimensionales que conforman el material bruto rodado, reaccionando ante estas imágenes “como ante la representación realista de un espacio imaginario que nos parece percibir” (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 1989:21).

Para finalizar con el proceso de rodaje y los componentes espaciales que le afectan, podríamos mencionar la existencia de un lugar físico, el plató, que se erige como espacio desnudo especialmente acondicionado y de gran eficacia para el desarrollo de la actividad audiovisual (Sáinz Sánchez, 2002:192), así como la particularidad de la mixtura actual posible entre espacio real y virtual, que posibilita mediante técnicas digitales con el apoyo de objetos reales como el *croma*key, la generación de una imagen bidimensional acomodada en una pantalla rectangular, fruto de la conjunción de elementos presentes en un espacio profílmico real junto a elementos o parajes virtuales acomodados o incluso generados digitalmente.

Junto al espacio propio de la producción y al inherente al proceso de la captura de los elementos del profílmico para la generación de los contenidos, figuran, aunque a posteriori, aquellos conceptos espaciales propios del proceso del visionado y en los que interviene el ente espectral.

El primero de ellos lo protagonizaría el lugar físico en el que se produce el acceso al contenido audiovisual, sea la sala de cine, el salón de la casa en el que un pequeño colectivo familiar contempla las imágenes que surgen en la televisión, como “actividad compartida y mediada” (Bermejo Berros, 2005:27), o

un espacio móvil y variable en el que se visiona el producto mediante un dispositivo móvil. Las condiciones ambientales de que cada uno de estos espacios varían enormemente, de la oscuridad y silencio que centra la atención en la pantalla de una sala de cine, pasando por las condiciones muy variables que rodean la vida doméstica, para finalizar en la, inicial cuando menos, incontrolabilidad del espacio contextual cuando se produce el acceso a un contenido a través de un dispositivo móvil.

Otros espacios surgen durante el visionado, los propios de las pantallas con sus formatos y tamaños específicos, y en los que la cada vez más ágil y veloz evolución tecnológica oferta variaciones y posibilidades extremas, de las pantallas curvas a las flexibles fabricadas con grafeno, de las instalaciones creadas específicamente para un proyecto expositivo o museístico, al *videomapping* o proyecciones realizadas sobre las paredes de determinados edificios.

Para finalizar, al igual que durante el proceso de montaje, y apoyándose en el elemento temporal, se construye un espacio imaginario mediante la yuxtaposición de los planos, los espectadores re-construyen mentalmente esa propuesta espacial emitida desde la entidad productora, para finalizar la lectura del contenido audiovisual, al modo ideal de la cuarta dimensión fílmica planteada por Eisenstein (1989:125) en sus escritos.

2.3.2 El espacio geográfico

El espacio geográfico, la epidermis de la tierra a la que alude Jean Tricart (1969:11,13) como objeto de la geomorfología, ciencia que etimológicamente estudia las formas del terreno, comprende la superficie terrestre y la biosfera, pudiendo incluso restringirse, al menos en apariencia, a la *oikuméne* de los antiguos pensadores, es decir, el espacio habitable en el que “las condiciones naturales permiten la organización de la vida en sociedad” (Dollfus, 1990:7), es decir, el ámbito físico en el que se desarrollan la vida, las relaciones y los trabajos de la humanidad entre ellos el propio de la actividad del sector audiovisual, que encuentra su marco de referencia tanto en el ámbito amplio natural de la primera definición, como en el propio de las sociedades de la segunda.

El espacio geográfico (Dollfus, 1990:8-23), cada punto del mismo, es localizable y concreto, aunque lo importante “es su situación con relación a un conjunto en el cual se inscribe y las relaciones que mantiene con los diversos medios de los que forma parte” desarrollándose dichas relaciones en el marco concreto de la superficie terrestre. El espacio geográfico es:

-Localizable y diferenciado, definiéndose por sus coordenadas y altitud, así como por su emplazamiento y su posición “que evoluciona en función de un conjunto de relaciones que se establecen respecto a otros puntos y a otros espacios”, siendo además cartografiable y pudiendo por ello representarse

esquemáticamente “los componentes del espacio de acuerdo con la escala elegida y con las referencias adoptadas”. Además el espacio es diferenciado ya que “cualquier elemento del espacio y cualquier forma de paisaje son fenómenos únicos que jamás encontramos estrictamente idénticos en otra parte ni en otro momento”.

-Es un espacio cambiante que se describe. El espacio se modifica, reflejando cualquier paisaje “las señales de un pasado más o menos lejano, desigualmente borrado o modificado, pero siempre presente”. El espacio geográfico es un espacio impregnado de historia, que puede describirse, que adquiere una cierta fisonomía como paisaje, en palabras de Vidal de La Blache, uno de los fundadores de la geografía francesa, «la originalidad de una parte del espacio terrestre se expresa por su “fisonomía” en un estilo particular de organización espacial nacido de la unión de la naturaleza y de la historia».

-La homogeneidad de los espacios geográficos. El espacio homogéneo es continuo, presentando cada una de las partes que lo constituyen caracteres tan próximos como los del conjunto (Boudeville, 1970). En una superficie concreta existe una identidad activa o pasiva de los lugares, e incluso ocasionalmente, de sus pobladores, identidad que puede provenir de un elemento caracterizador del paisaje o de un modelo relacional que viene determinado en el mismo.

-La noción de escala aplicada al espacio geográfico, como instancia necesaria para poder analizar y medir con eficacia y coherencia tanto el propio espacio geográfico como los elementos y los procesos que actúan en y sobre dicho espacio.

Todos estos caracteres propios del espacio geográfico, son con los que convive la actividad audiovisual en la fase de la generación del contenido, durante el rodaje o grabación. Pero el metraje generado puede tener o bien el objetivo de reflejar con la mayor literalidad visual posible el espacio en el que trabaja, el paisaje que le acoge, para trasladar una información “plena” y utópicamente fidedigna al espectador que le permita ubicarse en el mismo mientras visiona el contenido, o bien por el contrario, romper desde dentro los caracteres propios del espacio geográfico en el que se rueda, para construir un nuevo espacio imaginario destinado al espectador, que nada tiene que ver con aquel en el que se ha producido el trabajo de la captura de la imagen. Esta situación, por ejemplo, se da en los casos en los que el trabajo de producción se desarrolla en parajes múltiples, en los que los diversos planos provenientes de espacios físicos muy diversos, incluso extremadamente alejados entre sí, son yuxtapuestos mediante la operación del montaje, para fabricar un nuevo espacio imaginario compuesto que va a surgir como nuevo y “real” para el espectador. Otro caso se daría en el caso de los contenidos audiovisuales históricos, en los que el rodaje actual, contemporáneo a nuestros días, va a buscar recrear el espacio del pasado eliminando las marcas físicas del presente, para no abstraer al espectador del engaño asumido y aceptado.

Como en la parcelación del espacio sito ante el objetivo de la cámara que se realiza en el audiovisual, la idea del área por la que se extiende el espacio geográfico, incluye el concepto del límite, inseparable a dicha área, “y que presenta diversos grados de determinación, desde el límite lineal hasta la zona límite, con sus franjas de degradación” (Sorre, 1967: XII).

El espacio geográfico es cambiante y diferenciado, recortado y dividido, y opera como soporte de unos sistemas de relaciones que se determinan a partir de los elementos del medio físico y aquellos procedentes de la sociedad de los hombres, ordenando el espacio “en función de la densidad del poblamiento, de la organización social y económica, del nivel de las técnicas, en una palabra, de todo el tupido tejido histórico que constituye una civilización”, pudiendo percibirse su apariencia visible en forma de paisaje (Dollfus, 1990:8).

Los geógrafos utilizan mapas, en un intento de traslación de un espacio tridimensional, el geográfico, a otro bidimensional, en un proceso en el que la meta final del mapa temático, se alcanza tras una operación previa de toma de decisiones por parte del cartógrafo: “la selección de la proyección cartográfica, la escala, la orientación, las variables elegidas, los símbolos seleccionados para su representación, la información textual, la composición, etc.” (Gámir Orueta, 2012). El cine y el audiovisual actúan de similar manera en su proceso de traslación del espacio geográfico en el que trabajan durante el rodaje, sea con el objeto de reflejar literalmente el mismo o de re-construir uno distinto e irreal, aunque, en opinión de Gámir Orueta, para la lectura del mapa, el cine no necesita de la formación previa del espectador, postura cuando menos cuestionable ya que el aprendizaje de la lectura audiovisual, forma parte constante de la vida de la humanidad desde el siglo pasado, con el añadido, mucho menos habitual, de un posible conocimiento previo del espacio reflejado por parte de un espectador concreto, por lo que el flujo de información puede llegar a producirse tanto por el contenido audiovisual, como por la propia experiencia personal.

Gámir Orueta plantea una tipología del espacio surgida por la intermediación del cine y por la medida del conocimiento del mismo. Serían el espacio real, el vivido y el filmado (como una de las opciones del espacio mediatizado).

El conocimiento que se tiene del espacio real o global es parcial aunque el acceso a una parte limitada del espacio, pueda ser íntegra en función de la percepción sensorial múltiple. Esto es lo que constituiría el espacio vivido, “el que corresponde a su entorno residencial, laboral, o a los espacios transitados durante los desplazamientos que realiza de forma asidua entre distintos lugares”, espacio obligadamente de reducidas dimensiones.

Entre el espacio real y el más limitado, el vivido, se ubica otro que podría definirse como espacio mediatizado, aquel del cual se tiene “conocimiento e información” mediante los medios de comunicación. Es un espacio que nos

enseña la televisión, que es descrito por los periódicos y la radio, y que nos muestra el cine (el espacio filmado), escapando del control del usuario el conocimiento sensorial físico del mismo. El espacio mediatizado es un mundo seleccionado de entre otros posibles a mostrar, con parajes que son enseñados de manera muy habitual frente a otros en los que prácticamente nunca se pone el foco y que tienen como uno de sus caracteres el hecho de transmitirse parcialmente, únicamente a través de la vista y el oído, eludiendo el resto de los sentidos.

El espacio vivido y el mediatizado, no operan separadamente, aunque en contadas ocasiones sean simultáneos en el tiempo. La información que nos proporcionan se entremezclan en nosotros “con factores psicológicos, prejuicios, o con nuestra propia memoria” dando como resultado “un nuevo espacio parcialmente vivido, parcialmente transmitido”.

Las diferencias entre el espacio geográfico global y nuestro conocimiento del mismo se pueden esquematizar de la manera siguiente:

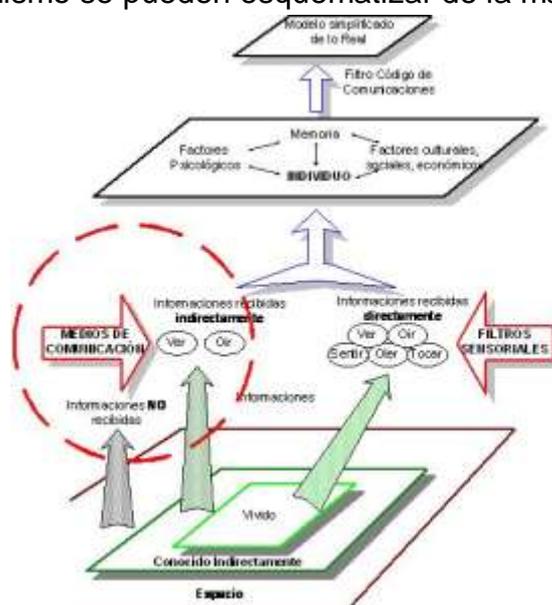


Fig. 2. El conocimiento del espacio y los medios de comunicación. Fuente: Gámir Orueta (2012).

En el audiovisual se busca una cierta aproximación entre el espacio geográfico filmado y el espacio diegético, relación que será variable en función del mayor o menor grado de generalización que proponga la historia, es decir, si se busca ubicarla en una montaña, un desierto o una playa genéricas o por el contrario, se opte por definirla en un espacio determinado, concreto y reconocible, por ejemplo, los Alpes franceses o el desierto africano del Sáhara. En función del objetivo se podrá optar por un tratamiento genérico del espacio geográfico o, por el contrario, la necesidad de introducir referencias específicas que ubiquen en un paraje o lugar concreto al espectador potencial. En el primer caso se buscarán “los estereotipos característicos de esos paisajes” contribuyendo con ello al reforzamiento de los mismos en el imaginario de los espectadores, mientras en el segundo se precisará del uso de una serie de recursos que definan al espectador el lugar concreto en el que se desarrolla la

acción, desde señales o carteles, edificios característicos e identificables, alusiones en el diálogo, rótulos o incluso la presencia de mapas, no siendo todo ello óbice para que el rodaje pueda efectuarse en otros espacios con caracteres similares sin que el espectador tenga conocimiento de ello.

Otro aspecto pertinente en cuanto al reflejo audiovisual del espacio geográfico es el del tratamiento del paisaje. Diversos factores hay que tener en cuenta en este aspecto, como el de la dimensión de la pantalla y la relación de aspecto en el que ésta se despliega (4:3, 16:9, etc.), la impresión que percibimos del volumen (2D, 3D), el tratamiento del color (color o blanco y negro) y la diferente sensibilidad de la película cuando estamos hablando del negativo cinematográfico, el posicionamiento de la cámara, el ángulo de toma respecto al terreno, la profundidad de campo y la distancia angular, la duración del plano y características de los mismos, la ausencia de elementos de distracción en la observación del paisaje o finalmente la incorporación de la música.

Gámir Orueta (2012) plantea que el concepto del paisaje geográfico, definido como “la forma que adoptan los hechos en la superficie terrestre, percibidos visualmente y valorados estéticamente” se sitúa un elemento distinto, el paisaje fílmico como “conjunto de escenas rodadas que representa de una forma verosímil para el espectador el contexto espacial en el que se desarrolla una historia cinematográfica”. Para este autor, el paisaje fílmico se caracteriza porque:

- debe ser el adecuado para servir de escenario a la historia que se quiere contar.
- debe resultar creíble al espectador.
- debe analizarse como una pieza más en el sistema de producción de la película.
- debe ser susceptible de ser filmado, por lo que hay que considerar una serie de limitaciones, tanto técnicas (condiciones de luz, infraestructuras), como económicas (costes de rodaje, de materiales y de equipo humano). Otros factores determinantes, pueden ser de tipo político o de índole temporal más evidentes en los proyectos históricos por la mayor o menor alteración de los mismo, inherente a la contemporaneidad de los rodajes.

La inserción del espacio cartografiado (mediante el uso de mapas y planos) en el interior de un contenido audiovisual, supone una interesante mixtura de representaciones espaciales que también ha sido estudiada por Gámir Orueta (2010). El cine podría verse como el sucesor contemporáneo de un medio más antiguo como la cartografía, pudiendo entenderse la película “como una suerte de proyección cartográfica en la que se localizan los personajes de la historia filmada”. Cartografía y cine coinciden en la representación bidimensional del espacio, aunque con la intervención temporal en el caso del contenido audiovisual. El elemento del tiempo obliga a una simplificación del objeto

cartográfico del mapa, esencial en el caso del cine, aunque en nuestra opinión, la irrupción de los contenidos visualizados en los nuevos medios elimina este problema por los caracteres propios del modo de acceso a los mismos.

Los objetivos que pueden alcanzarse con la inserción de la cartografía en el producto audiovisual son, primeramente como elemento auxiliar para describir la historia que se muestra y, en segundo lugar y de manera indirecta, como instrumento para “subrayar la apropiación y el dominio del territorio”, precisándose para su perfecta comprensión de un conocimiento previo por parte del espectador “del momento histórico en el que se realiza la filmación y del contexto ideológico y político del país que la produce” (Gámir Orueta 2010).

2.3.3 Tratamiento del espacio en la actividad audiovisual

Desde el primer momento, el dispositivo de producción cinematográfico implica como mínimo a dos espacios que repercuten simétricamente “en el dispositivo de *consumo* del relato”. El primero de ellos (por orden de desarrollo de los procesos) el espacio profílmico durante las actividades propias de la producción del contenido (es profílmico «todo lo que se ha hallado ante la cámara y ha impresionado la película» (Souriau, 1953:8)) como campo limitado por el encuadre de la cámara (definido éste por la entidad realizadora) con su corolario, el espacio de rodaje (el espacio propio de la entidad generadora del contenido), obligadamente contiguo al primero.

El segundo de ellos, desde la vertiente del consumo, sería el “lugar de inscripción del significante visual que es la superficie de la pantalla, y su corolario, el espacio del espectador, la sala de cine” (Gaudreault y Jost, 2001:92).

Todas las películas muestran, cuando menos, un espacio gráfico bidimensional que se despliega a lo ancho y largo de la composición plana de la imagen, operando como espacio tridimensional en los films “que muestran objetos, figuras y lugares reconocibles” (Bordwell y Thompson, 2010:493).

El concepto del espacio, cuando hablamos del sector audiovisual, nos lleva a muy variadas acepciones y posibilidades, como “campo, decorado, escenario, ámbito o entorno” es desde el lugar en el que la acción narrativa transcurre con la intervención de los diversos elementos capturados por la cámara y gestionados posteriormente en el proceso de montaje (Sánchez Noriega, 2010:722) hasta el espacio que se abre al espectador como uno de los componentes del juego, el lugar en el que se busca un socio cómplice o hacia el que se dirigen las instrucciones rectoras de la lectura, en definitiva “el lugar en el que quien entra se reconoce como espectador y reacciona en consecuencia”, un espacio tanto dibujado cumplidamente en la pantalla como propuesta con su respuesta inscrita en su interior, como también “espacio de una posible no-espera”, espacio que forma parte “de todas las destinaciones,

de todos los destinos, el incluir lo imprevisible dentro de su propio horizonte” (Casetti, 1989:13).

El conocimiento del espacio no nos viene dado a priori (frente a la opinión de Immanuel Kant (2005:68) “el espacio es una necesaria representación *a priori* que sirve de base a todas las intuiciones externas”), sino que lo obtenemos mediante la experiencia, “debido a que las cosas están *ahí*, *con* el espacio y *en* el tiempo, no podemos representárnoslas de otra forma, y sólo por medio de la experiencia podemos tener una noción clara de este espacio”, un espacio que no es otra cosa que “una construcción del espíritu establecida *a posteriori*”. La solidez y la relativa estabilidad de los objetos de nuestro entorno nos permiten evaluar las medidas y relaciones de las que obtenemos la noción de espacio, incluso intuitivamente. (Mitry, 2002b:293-294)

En este sentido Aumont apunta que “la visión del espacio es una actividad mucho más compleja que la simple «toma de fotos» retiniana”, ya que la constancia y la estabilidad perceptivas sólo se pueden explicar admitiendo “que la percepción visual pone en funcionamiento, casi automáticamente, un *saber* sobre la realidad visible”. El mundo que nos rodea mantiene la misma apariencia siempre o cuando menos, conserva un número determinado de elementos inmutables, es a lo que se llama constancia perceptiva, “a pesar de la variedad de las percepciones, siempre encontramos unas constantes”. Otra noción próxima podría denominarse estabilidad perceptiva. “Nuestra percepción se realiza mediante un muestreo continuo”, pero sin embargo, “no tenemos conciencia, ni de la multiplicidad de esas «vistas» sucesivas, ni del difuminado que se produce durante los movimientos oculares, sino que, por el contrario, interpretamos nuestra percepción como la de una escena estable y continua”, incluso Aumont (2009:39-40) afirma que “la percepción de una escena es siempre *panorámica*”.

La percepción espacial opera en relación al tiempo que guía tanto los procesos que llevan a acumular experiencia como a generar conocimiento, siendo esta interdependencia de los conceptos de tiempo y espacio inclusive mayor cuando nos referimos al ámbito de lo cinematográfico (Gómez Tarín, 2003:160) que coincide con Mitry cuando plantea que no existe un espacio ni un tiempo absoluto: “No hay más extensiones que las *limitadas*, ni más duraciones que las *finitas*”. El tiempo sólo existe por las cosas que devienen, al igual que el espacio siempre es espacio de algo, únicamente existe por los fenómenos “que *crean* una cierta extensión, a la vez por el campo que ocupan y por las relaciones que mantienen entre sí” (Mitry, 2002b:294).

Para poder aprehender de manera íntegra, como un todo, el espacio representado por la imagen fílmica, deberemos situarnos fuera de él, en palabras de Mitry (2002a:198-199), tendremos que “obtener una noción de «sobrevuelo» que nos permitirá dominarlo como dominamos el círculo dibujado sobre una superficie”. Pero como esa ubicación nos obligaría a situarnos en una inconcebible cuarta dimensión, el cine opera a la inversa, segregando

dicho espacio en un campo espacial diferente merced al cuadro que actúa como límite y definidor de su propio contenido, seccionando las uniones y relaciones que el contenido amparado por el cuadro mantiene con nuestro propio espacio, lanzando “«su» espacio a una extensión ficticia situada «al otro lado de la pantalla»”.

Para Marcel Martin (2002:208,212) el cine es el primer arte que consigue asegurar el dominio del espacio, aunque esto no implique que sea ante todo un arte del espacio, ya que “pese a las apariencias realistas y figurativas de la imagen cinematográfica”, en la toma de contacto con la película lo que se impone con mayor fuerza es el tiempo. Podríamos “concebir un film que fuera *temporalidad pura*”, en el que las imágenes tuviesen una total ausencia de variación, una serie de imágenes negras o blancas, pudiendo “percibir el tiempo *del* film (duración vivida), aun en ausencia del tiempo *en* el film (tiempo de la acción)”.

Como arte del espacio, el cine es el que cuenta con mayores facultades para reconocerlo y dominarlo, otorgándole una realidad estética a la par que también es “el arte más idóneo para vencer el tiempo socializado”, asumiendo que el futuro le es inasequible, y debiendo asirse a la impermeabilidad del instante presente, aunque pueda alterar el orden de sucesión de los acontecimientos y ante todo “valerse de la duración intuitiva, aboliéndola o dilatándola”. Martin (1958:249) afirma “que el cine es al mismo tiempo *arte del espacio* y *arte de la duración temporal* y que esta ambivalencia es la fuente de su irremplazable plenitud realista”.

Para Martin (2002:212-213) no puede hablarse de “un espacio del film” mientras que por ejemplo, en la pintura sí que es posible distinguir un espacio *organizado*, el correspondiente a la superficie plana cuadrangular de la tela, y un espacio *representado*, el mundo tridimensional mostrado en el cuadro. Por el contrario la pantalla, más que superficie, es “una *apertura* y una *profundidad*”. En definitiva, podría hablarse de “un espacio *en* el film”, como espacio en el que se desarrolla la acción, antes que de “un espacio *del* film”.

El cine crea su propio espacio, el fílmico, que no es el espacio físico del rodaje. El fílmico es el espacio de la proyección, que nunca es una traslación literal del espacio del rodaje, “sino que se representa libremente de manera objetiva y subjetiva” pudiendo ser alterado y gestionado por la entidad directora. De esta forma “el espacio fílmico es lo constituido por todo lo que el ojo divisa en la pantalla, aquello que se materializa y se hace realidad estética, por medio del encuadre y del montaje” (Zubiaur, 2005:145). En nuestra opinión, añadiríamos que el espacio propio del audiovisual no comprende únicamente al fílmico, sino también a aquel que es creado o recreado durante el proceso de producción y rodaje.

Para Francisco Javier Zubiaur (2005:145-146) el espacio fílmico se compone de tres dimensiones:

-lo bidimensional (alto por ancho) operando como dimensiones objetivas que, por ejemplo en los primeros metrajés de Méliès precisaban del apoyo del movimiento de los decorados teatrales para generar sensación de profundidad.

-lo tridimensional (la profundidad), que no se logró hasta que la evolución de la técnica no lo permitió, dando “un paso más hacia la belleza estética”.

La profundidad es una dimensión que se aprecia subjetivamente, lográndose con el apoyo de “una perspectiva múltiple: lineal o gráfica; cromática o tonal, como en la pintura; focal o fotográfica” pero ante todo se consigue desde una perspectiva *cinética*, gracias al movimiento de los personajes en el interior del encuadre. El movimiento es lo que proporciona relieve a la imagen siendo “la causa de la tercera dimensión del cine”.

Esta idea de tridimensionalidad es apoyada por Marcel Martin (2002:222), para quien el espacio cinematográfico se trata de “*un espacio vivo, figurativo y tridimensional*”, que como el espacio real está dotado de temporalidad, y al igual que los humanos hacemos ante la realidad del espacio que nos rodea, la cámara explora y experimenta con el espacio cinematográfico. Simultáneamente este espacio cinematográfico es “*una realidad estética*” sintética y densificada, como el tiempo, gracias al encuadre y al montaje.

El tratamiento del espacio fílmico (Zubiaur, 2005:146) puede desarrollarse de dos maneras, o bien el cine reproduce el espacio con la meta de hacérselo sensible al espectador mediante el uso de movimientos de cámara, superando “la mera representación que de la «imagen del espacio» hace la perspectiva fotográfica”, o por el contrario, el cine genera un espacio global sintético, percibido como único por el espectador, pero que es fruto “del montaje de espacios fragmentados que pueden o no tener ninguna relación material entre sí”, apoyándose de esta manera en las propuestas de Marcel Martin (2002:209).

Zubiaur (2005:149-150) encuentra que se producen tres tipos de espacio en el cine. Primeramente el cine reproduce el espacio geográfico, ayudándonos con ello “a vencer el espacio físico transportándonos en un instante por la geografía del mundo”, creando así mismo un espacio dramático que ambienta la psicología de los personajes y de las situaciones, remarcando sus ideas y sentimientos. Finalmente el cine puede así mismo crear y sugerir un espacio imaginario o mental, aunque esa esencia irreal no impida que el espacio fílmico sea “un espacio vivo, figurado, tridimensional, dotado de temporalidad como el espacio real, explorado y vivido por la cámara de manera análoga a como lo hace la vista humana”. Por ello el cine se aproxima con tanta nitidez al mundo onírico del sueño y la introspección humana.

El hecho constatable de que una película (refiriéndonos a las rodadas en soporte de negativo cinematográfico, sea en 35mm, 16 mm o por ejemplo super16) esté formada por fotogramas como imágenes fijas que al ser

dispuestas en continuidad, en serie y posteriormente proyectadas componen el film como imagen “ampliada y en movimiento”, es uno de los caracteres materiales de la imagen fílmica, junto a su limitación como imagen plana y restringida por el cuadro. La aprehensión de aquello que se representa fílmicamente por parte del espectador, se deriva de estas características materiales fundamentales, la bidimensionalidad (planitud) y los límites que enmarcan la imagen fílmica mediante un cuadro (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 1989:19).

La reacción del espectador durante el visionado de la sucesión de imágenes planas de una película se asimila a la que tendría viendo un fragmento de espacio definido por la tridimensionalidad, análogo “al espacio real en el que vivimos”. A pesar de sus restricciones dicha analogía “es muy viva y conlleva una «impresión de realidad» específica del cine, que se manifiesta principalmente en la ilusión del movimiento (...) y en la ilusión de profundidad”. Una impresión de analogía con el espacio real que incluso lleva habitualmente a hacer olvidar a la entidad espectral, caracteres tan alejados de “lo real” como la planitud de la imagen, la ausencia de colores que no sean el blanco y negro en el cine más primigenio, o la carencia del elemento del sonido. Al espectador le parece percibir una representación sumamente realista de un espacio imaginario, concretamente de una parcela de ese espacio limitada por el cuadro, una “porción de espacio imaginario contenida en el interior del cuadro” que es lo que llamamos *campo*. En ese acceso a una analogía del espacio real, el espectador incluso olvida que más allá de los límites marcados no existe imagen, a pesar de la percepción, más o menos consciente, de la existencia del cuadro, “el campo se percibe habitualmente como la única parte visible de un espacio más amplio que existe sin duda a su alrededor”, (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 1989:20-24) trasladando la idea de André Bazin del cuadro como «ventana abierta al mundo», tomada a su vez de las ideas respecto de la pintura del teórico renacentista Leon Battista Alberti (1999:84) cuando dice que, “Primero, dibujo en la superficie a pintar un rectángulo (...), que es para mí como una ventana abierta desde la cual se verá la «historia»”.

Como el pintor, el director tiene que transformar en una ventana sobre el mundo “a un espacio orientado únicamente hacia una dimensión interior”, aunque para ello previamente debe construir un espacio abierto, que sustituya al universo “en lugar de incluirse en él” (Bazin, 2008:188), un universo que, para Bazin, puede incluso ser artificial siempre que se mantenga un denominador común entre la imagen cinematográfica y el mundo que habitamos, nuestra propia experiencia sobre el espacio define “la infraestructura de nuestra concepción del universo”. Todas las realidades pueden abandonar a la imagen cinematográfica, salvo una, la del espacio (Bazin, 2008:185-186).

El *espacio fílmico*, que también puede ser denominado como *escena fílmica* comprende para los autores de *Estética del cine*, tanto a lo visible en el campo, como a lo que figura fuera de él, perteneciendo “ambos, con todo derecho, a un mismo espacio imaginario perfectamente homogéneo”. No coinciden en este aspecto, por ejemplo con Noël Burch, quien destina el concepto de imaginario a aquello que figura fuera de campo, incluso específicamente al fuera de campo que el espectador no ha visto nunca, calificando como concreto al espacio que está fuera de campo después de haber sido visto.

Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1989:25-26), en cualquier caso aluden al cariz imaginario del campo, que aunque sea visible, carece de tangibilidad, así como a la homogeneidad, “la reversibilidad entre campo y fuera-campo, que son uno y otro tan importantes para la definición del espacio fílmico”, atribuyendo sus consideraciones sobre el espacio fílmico, únicamente a los metrajes que se trabajan en el llamado cine «narrativo y representativo», aquellas películas “que de una u otra forma cuentan una historia y la sitúan en un cierto universo imaginario que materializan al representarlo”.

Para Casetti y Di Chio (2009:122-123) existen múltiples caminos a la hora de afrontar la cuestión del espacio y su representación. Refiriéndose al espacio «del film» (como espacio construido y presentado en la pantalla) existen tres ejes principales “en torno a los cuales se organiza el espacio fílmico”:

1º Definido por la oposición *in/off*, en función de la presencia en el interior o exterior de los bordes del cuadro.

2º. Se define por la oposición *estático/dinámico*, en relación a la inmovilidad o inmutabilidad del mismo frente a la movilidad o mutabilidad.

3º El eje marcado por la oposición *orgánico/disorgánico*, que trabaja relacionando el hecho de ser conexo y unitario, frente a estar desconectado y disperso”.

El mundo del audiovisual, el del film, es sólo un *mundo posible* de entre los que pueden existir, es decir “un estado de cosas tal como viene presentado por un texto, o una serie de acontecimientos tal como la reconstruye un texto”, dejando como trasfondo el espacio «de la vida real» que actúa como una referencia construida por la propia película. Como mundo posible únicamente contará con aquello “que él mismo propone como *real*” (Casetti y Di Chio, 2009:123).

El movimiento de los elementos dentro del límite del cuadro provoca que el espacio comience a modelarse presentándose “no ya como un conjunto estático, sino como una unidad plástica”. La organización del espacio *on-screen* depende del movimiento, de la variación del punto de vista y la transformación del decorado que provocan una distinta disposición de los objetos y los personajes, así como de la composición de iluminación que les perfila visualmente.

El movimiento de los elementos y de la cámara que les captura, es decir de aquello que figura en el interior de los bordes, y del propio borde, permite viajar “de un espacio inmóvil y cerrado a un espacio abierto y recorrible”.

La articulación del espacio fílmico a lo largo del eje estatismo/dinamismo, presente ya en la misma raíz del artefacto cinematográfico permite establecer cuatro situaciones posibles distintas en su operativa. Éstas son las propias del espacio estático fijo, el espacio estático móvil, el espacio dinámico descriptivo y el espacio dinámico expresivo (Casetti y Di Chio, 2009:126-127).

-El *espacio estático fijo*: “es aquel que nos ofrecen los encuadres bloqueados de ambientes inmóviles”. Su planteamiento límite es el *frame-stop* o el bloqueo de la imagen fotográfica mantenida con una duración particular.

-El *espacio estático móvil* que se define “por el estatismo de la cámara y el movimiento de las figuras dentro de los bordes fijos de la imagen”.

-El *espacio dinámico descriptivo* se articula “mediante el movimiento de la cámara en relación directa con el de la figura”. Dicho de otra forma “la cámara se mueve para representar mejor el movimiento ajeno: gira sobre el eje vertical y el cuadro se dispone lateralmente añadiendo porciones de espacio a izquierda o derecha (panorámica horizontal), o se inclina sobre el eje horizontal y el cuadro baja o sube ganando espacio por encima o por debajo (panorámica vertical)” o funciona instalada sobre otros artefactos técnicos como grúa, *dolly* o *steadycam* por ejemplo. El espacio es el propio de los objetos y los personajes, siendo cortado por la cámara adecuándose y subordinándose a dichos elementos.

- Para finalizar, el *espacio dinámico expresivo*, “se define mediante el movimiento de la cámara en relación dialéctica y creativa con el de la figura”, siendo la cámara quien decide sobre lo que debe verse y no el personaje con su desplazamiento o su mirada (Casetti y Di Chio, 2009:126-129).

Casetti y Di Chio (2009:130-131) definen el mayor o menor grado de organicidad del espacio fílmico en función de si funcionan de una manera más o menos conexa y unitaria. Al máximo grado de conexión y unidad le corresponde un espacio «orgánico», mientras que a su mínima medida le corresponde la inorganicidad como atributo del espacio.

Plantean en este sentido una serie de articulaciones específicas:

1-*Espacio plano/espacio profundo*: en función de si dicho espacio aparece “bien como una superficie sobre la que se distribuyen uniformemente las figuras, vertical u horizontalmente, o bien como un volumen en el que estas mismas figuras se disponen en profundidad”.

2-*Espacio unitario/espacio fragmentado*: Según si se presenta un alto grado de acceso en el interior del propio espacio, lo que lleva a un ajuste entre sí de los distintos elementos presentes, o bien se intercalan una serie de barreras internas, que provocan la creación de “un conglomerado de lugares distintos” en el interior del mismo plano.

3-*Espacio centrado/espacio excéntrico y espacio cerrado/espacio abierto*: Ciertas formas de plantear la puesta en cuadro eliminan el carácter de sistema «bien» organizado de la imagen fílmica, favoreciendo la aparición de intencionados equilibrios inestables y de “una especie de tensión «más allá de sí misma»”. Se puede operar de dos maneras en esta búsqueda de cierta perversión del cuadro, técnicas definidas teóricamente como *décadrages*. Se tratarían del cuadro *arbitrario*, aquel que procede de un punto de vista no justificado, y el cuadro *nómada*, en el que el cuadro, aunque remita a un contracampo que lo integra, “se mantiene inseguro, aislado del conjunto”.

Ambas modalidades de *décadrage* quiebran la continuidad espacial, “la primera anteponiendo a la fluidez y a lo natural la ruptura de un punto de vista anómalo y artificioso, la segunda llenando el espacio encuadrado de una tensión destinada a forzar los bordes, y que sin embargo terminará insatisfecha, encerrando de este modo lo visible y lo accesible entre diques insalvables”.

El cuadro arbitrario opone el espacio *centrado* al espacio *excéntrico* trabajando con el punto de vista, al contrario que el cuadro *nómada*, que jugando con el nexo que se establece entre los fragmentos del espacio dentro del cuadro, opone el *cerrado* al *abierto*.

El cuadro pasa de ser un “receptáculo en el que converge y se organiza todo aquello que debe someterse a la atención” a convertirse en “una especie de mascarilla (...) que revela una mínima parte de la realidad para esconder todo lo demás”.

El siguiente cuadro resume el recorrido planteado por Casetti y Di Chio (2009:133):

Ejes de organización	Categorías analíticas
<i>in/off</i>	- <i>in</i> - <i>off</i> no percibido - <i>off</i> imaginable - <i>off</i> definido
estático/dinámico	-estático fijo -estático móvil -dinámico descriptivo -dinámico expresivo
orgánico/inorgánico	-plano/profundo -unitario/fragmentado -centrado/excéntrico -cerrado/abierto

Cuadro 10. Perfiles analíticos del espacio. Fuente: Casetti y Di Chio (2009)

Los mismos autores, Casetti y Di Chio (1999:274), en su estudio sobre el análisis de la televisión, trabajan el problema del espacio estableciendo una serie de categorías de trabajo específicamente aplicadas al componente espacial televisivo, basándose para ello en la investigación previa sobre un catálogo de programas de Mediaset efectuada por Ruggero Eugeni.

Establecen dos niveles de análisis: el de la puesta en escena y el de la construcción del discurso.

En el nivel de la puesta en escena, se estudia el espacio «profílmico», es decir, el situado ante las cámaras y preparado específicamente para ser

filmado. En el ámbito televisivo es importante asumir la habitualidad de la realización multicámara, frente a un rodaje cinematográfico o de la mayoría de los proyectos audiovisuales documentales o incluso publicitarios, en los que, salvo determinados planos muy concretos, la costumbre marca el uso de una única cámara que definiría el espacio profílmico situado ante ella (Casetti y Di Chio, 1999:275).

El nivel de la construcción del discurso examina la manera en que la entidad directora o realizadora ha tratado al espacio preparado. El «discurso» televisivo actúa sobre el espacio real “manipulándolo; fragmentándolo y recomponiéndolo mediante un juego de encuadres y de montaje”; varía su tamaño en función del tipo de objetivo que se usa, lo oscurece o resalta mediante la iluminación, “conectándolo con los sujetos en escena mediante el corte de los encuadres y los juegos del enfoque; cubriendo y añadiendo elementos mediante juegos gráficos” (Casetti y Di Chio, 1999:276).

A ambos niveles les aplican dos miradas, desde el punto de vista sintáctico y estilístico y desde el punto de vista semántico.

En el nivel de la puesta en escena, el análisis desde el punto de vista sintáctico y analítico se centra en la configuración estructural del espacio representado. Los autores establecen una tipología en la que figura un *espacio central* (un espacio básico) “que puede ser «único» o estar dividido en «módulos»” si existen divisiones escenográficas concretas y las distintas zonas del plató figuran muy caracterizadas en términos escenográficos. También existe un «*espacio prótesis*» (de naturaleza similar al espacio central, aunque externo respecto al mismo, por ejemplo otros estudios televisivos con los que se comunica durante la transmisión) o bien un «*espacio satélite*» ubicado físicamente siempre fuera del espacio central, aunque de naturaleza distinta a éste último, por ejemplo las conexiones al exterior o las filmaciones.

Entre los espacios centrales se pueden, así mismo, establecer distintos tipos de conexiones, como las paratácticas (“acercamiento y yuxtaposición de espacios, de modo horizontal o vertical) o las sintácticas (“un espacio dentro de otro”).

Desde el aspecto de la dinámica, pueden existir espacios estables o dinámicos, si “están sujetos a considerables modificaciones de su estructura o de su escenografía”.

Y finalmente, en cuanto a la estabilidad, tenemos espacios variables o invariables (en función de si aparecen en todos los programas o tan solo en ocasiones puntuales).

En su trabajo, Casetti y Di Chio (1999:275-276) aluden también a los valores «estilísticos» de la configuración espacial, examinando aspectos como la disposición de los elementos arquitectónicos, los elementos escenográficos, los colores o las luces.

Esta categoría incluye también los desplazamientos de los sujetos por la escena, dirección y recorridos de sus miradas y gestos respecto del espacio, así como también las indicaciones que figuran en los discursos.

Desde el punto de vista semántico, y continuando con el nivel de la puesta en escena, “la atención se centra en los significados que transmite el espacio representado”, tanto a nivel denotativo como connotativo, incluyéndose tanto las referencias de la escenografía como “las referencias de los sujetos que están en escena a los significados espaciales construidos por los sujetos representados (...), a través de discursos verbales o bien a través de usos concretos”.

En cuanto al nivel de la construcción del discurso, y desde el punto de vista sintáctico y analítico, “la atención se centra en la reconstrucción televisiva del espacio, es decir, el modo en que el director construye un espacio propiamente televisivo (duración y ángulo de los encuadres, movimientos de cámara, estilos de montaje)”. En este sentido el espacio representado puede ser:

- a) *dentro/fuera*: en función de si el espacio queda o no fuera del encuadre
- b) *estático/dinámico*: dependiendo de si el espacio es inmutable e inmóvil o al contrario evoluciona y se mueve.
- c) *orgánico/no orgánico*: si el espacio está conectado y es unitario o, al contrario, desconectado y disperso; articulándose específicamente esta categoría como: *espacio plano/profundo* (si el encuadre afecta o no a la profundidad de campo); *unitario/fragmentado* (si la grabación busca unificar o por el contrario multiplicar las barreras internas existentes entre los espacios); *centrado/excéntrico* (si el encuadre opera mediante un punto de vista «normal» o «anómalo»); *cerrado/abierto* (si el encuadre alude a unas localizaciones exteriores que pueden o no ser mostradas posteriormente).
- d) *amplificado/restringido*: cuando la grabación “deforma las dimensiones reales del espacio preparado”.
- e) *regularizado/sin regularizar*: si procedimientos de encuadre concretos son repetidos de un programa a otro.

Siguiendo con este mismo nivel de construcción del discurso, el punto de vista semántico se centra en el modo por el que las decisiones y actuaciones de la entidad directora o realizadora “subrayan o modifican el significado del espacio escenográfico” utilizando diversos mecanismos visuales y sonoros (Casetti y Di Chio, 1999:276-277).

André Gardies (1993) amplifica la propuesta sobre el espacio en el cine al incluir el proceso de visionado del film en una sala de cine por parte del espectador. Según este autor, durante la proyección de un metraje se generan dos semiesferas, una entre la pantalla y el espectador, apoyada por la oscuridad de la sala, correspondiendo la segunda al espacio mostrado en el metraje, en el ámbito de la diégesis o mundo planteado por la película.

Cada una de las semiesferas de Gardies dispone de un vértice, ubicado en la primera en la posición del espectador individual en el interior de la sala mientras que en la segunda este polo se sitúa en el punto de fuga de la mirada. La pantalla actuaría de límite y nexo de ambas semiesferas.

Al dirigir el espectador su mirada en dirección al punto de fuga se genera una pirámide visual, compuesta por cuatro lados con base en la pantalla, cuyos vértices son el punto de fuga junto con las cuatro esquinas de la pantalla, pirámide que surge como invertida ante los ojos del espectador individual.

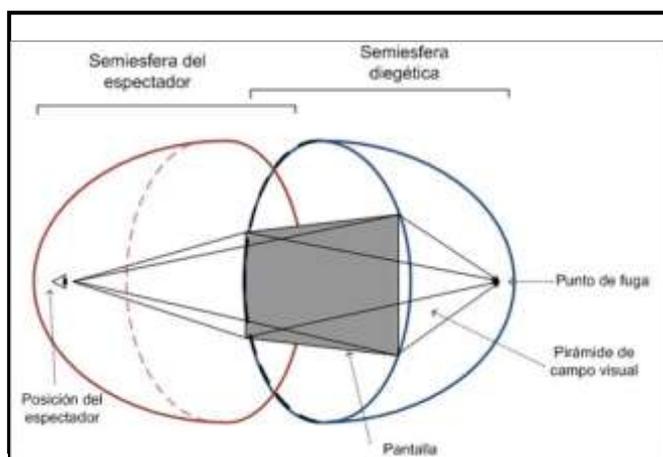


Fig. 3. Las dos semiesferas en la proyección de una película. Fuente: Gardies (1993).

Junto a los cuatro planos de esta pirámide invertida, se añaden otros dos que también están incluidos en la semiesfera diegética. Uno de ellos, se ubica fuera de la pirámide aunque el movimiento de la cámara puede hacerlo surgir, al girar la semiesfera diegética y con ello variar el punto de fuga del que nace la pirámide visual, sería un espacio denominado por Gardies como *là (hors-champ contigu)*.

Un sexto espacio diegético se localiza fuera del campo visual del espectador, como un espacio no visto (aunque pueda ser oído) pero importante para la comprensión de la historia, en lo que Gardies denomina *allier*.

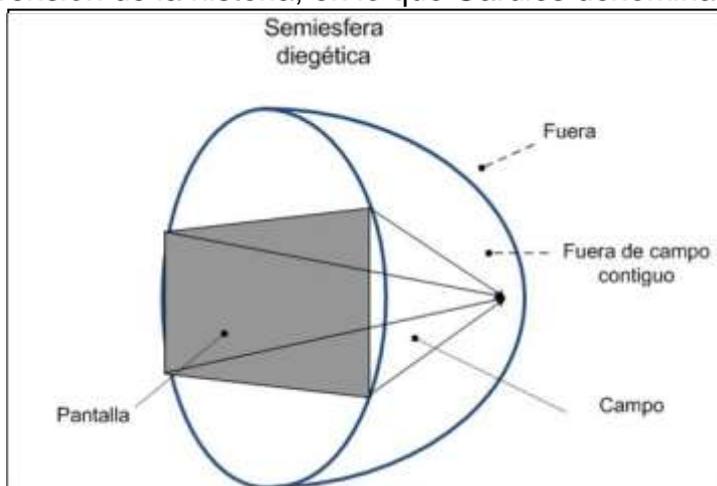


Fig. 4. Los seis espacios de la semiesfera diegética. Fuente: Gardies (1993)

La *esfera especular* propuesta por André Gardies permite establecer al profesor Francisco Javier Gómez Tarín una serie de dominios en los que interviene el espacio, serían el nivel del dispositivo, el diegético, el narrativo y el espectadorial (Gómez Tarín, 2006:82-83).

-Nivel del dispositivo. En la sala de cine en la que se proyecta el film, el espectador opera en relación a su contexto y al de la película exhibida, estableciéndose un “cruce entre tres términos”, aquí, allí y más allá, lo que sería el espacio visible o conocido, el contiguo no visible, y el desconocido, o en palabras de Gardies, *ici, là, ailleurs* (Gardies, 1993: 71).

-Nivel diegético, que afecta a los distintas parcelas del nivel del dispositivo.

-Nivel narrativo, el propio de la historia.

-Nivel espectadorial, que atañe al público presente en la sala cinematográfica.

Dichos dominios sobrepasan al producto cinematográfico estricto, el artefacto fílmico, desarrollando una serie de complejas relaciones que Gómez Tarín (2006:82-83) resume en:

-Espectatoriales. Existencia física real del espectador en la sala

-Fílmicas. Vinculadas al significante.

-Nivel físico, por las relaciones espaciales

-Nivel discursivo

-Nivel narrativo

Las relaciones dentro del ámbito espacial se pueden plantear también al nivel del relato cinematográfico. En este sentido Gaudreault y Jost (2001:98-99) plantean que con la pluripuntualidad del cine, que emerge frente a la unipuntualidad del primer cine de los orígenes que trabaja con el plano único, surge “cierta forma de diversidad espacial que plantea al espectador el problema de la relación que se debe establecer entre dos espacios (y, eventualmente, dos tiempos) mostrados mediante dos planos que se siguen el uno al otro”.

Los espectadores deben saber leer y evaluar el sentido de los cortes que les llevan de un espacio a otro, en su devenir visual por la sucesión de los planos yuxtapuestos, incluso valorando sin demasiada ambigüedad las distancias que separan los diversos espacios diegéticos.

Estos autores establecen cuatro tipos esenciales de *raccord* espaciales. El primero, la *identidad espacial*, es el más simple de los cuatro y articula dos segmentos del espacio diegético “encabalgando parcialmente un plano con otro” representando en cierto modo un «regreso de lo mismo», ya que estaríamos hablando de un solo y único espacio. El denominado en inglés *cut-in*, es decir “el *raccord* (sobre el eje o no) en plano cercano (o en primer plano)” es el caso más obvio de identidad espacial. En el segundo plano se repetiría un fragmento del espacio que hemos visto en el primero, mostrando un detalle del anterior plano, pudiendo producirse de manera inversa, es decir, pasando de

un primer plano a un plano más amplio del espacio, mostrando el detalle antes que el conjunto. Los planos panorámicos o el *travelling* se identificarían dentro de esta opción (Gaudreault y Jost, 2001:100-101).

Frente a la *identidad* espacial, surgen los otros tres tipos de articulación del espacio cinematográfico a través de la *alteridad* espacial, la contigüidad y la disyunción, sea ésta de espacio próximo o de espacio lejano.

La alteridad espacial alcanza diversos grados “siendo función de la acción que los personajes despliegan en ella”. De estas acciones es la del desplazamiento de los personajes la que puede variar los elementos a analizar por su cariz netamente espacial.

Dos espacios en relación de alteridad, pueden tenerla de contigüidad o de disyunción. El *raccord* define una relación de contigüidad entre dos segmentos espaciales, conduciendo al espectador a inferir una contigüidad directa entre ambos gracias a la información contenida en los dos planos. Debe permitirse la comunicación visual inmediata (sin impedimento físico) entre los personajes presumiblemente presentes en cada uno de los segmentos espaciales. La planificación tradicional de una conversación en campo-contracampo sería un buen ejemplo de este modelo (Gaudreault y Jost, 2001:101-102).

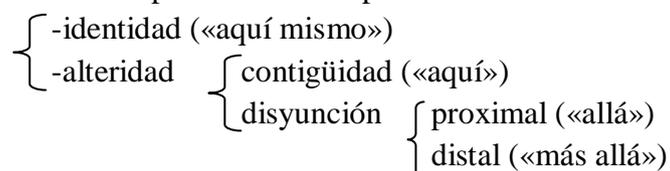
La disyunción admite dos regímenes distintos pudiendo articularse mediante dos planos *cercanos* o dos espacios *alejados*, tratándose en el primer caso de la disyunción «proximal» (lo cercano) y el segundo de la disyunción «distal» (lo alejado). Los autores distinguen tres casos distintos de disyunción proximal, existiendo “disyunción *proximal* siempre que el espectador pueda suponer, a partir de informaciones de naturaleza espacial emitidas por el filme, una posibilidad de comunicación visual o sonora no amplificadas (...) entre dos espacios *no contiguos* aproximados por el montaje”. La ampliación implicaría el uso de un artefacto técnico, como unos prismáticos o un teléfono. Si el trabajo de la cámara nos permite franquear dos espacios separados por un muro, sin que un personaje actúe de intermediario llevándonos de uno a otro, existe disyunción proximal, así como en los casos en los que se produce un “proceso de comunicación vectorizada (por el desplazamiento de un personaje, por ejemplo) entre dos segmentos espaciales no contiguos”, la circulación de un elemento o personaje “que pasa de un plano a otro subsume en cierta manera la distancia que separa los dos segmentos espaciales y traza un vínculo entre ambos”. Hay que evaluar cualquier proceso de vectorización para distinguir las disyunciones proximales y distales.

La última modalidad de *raccord* espacial, es el que, para hacer el paso entre dos planos, conecta dos espacios en disyunción distal. Se considerará disyunción distal “todo lo que, en un segundo plano, se sitúe en un aparte irreductible al espacio representado en el plano precedente”, es decir, en espacios netamente separados y alejados entre sí.

El sonido, los ruidos, también deben tenerse en cuenta como indicios de la construcción del espacio “cuando forman una continuidad tenemos la impresión de que se trata de una articulación de planos por contigüidad” (Gaudreault y Jost, 2001:103-105).

Estos autores (2001:106) plantean como resumen de sus propuestas el siguiente esquema:

Articulación espacial entre dos planos:



Como hemos visto el componente espacial es una característica que no puede ignorarse en el ámbito del relato, “la mayor parte de las formas narrativas se inscriben en el cuadro *espacial* susceptible de acoger la acción venidera”, no siendo una excepción el relato cinematográfico. La propia naturaleza de las series de acontecimientos fílmicos hace que estén inscritos “dentro de un espacio singular”. La imagen como unidad de base del relato cinematográfico “es un significante eminentemente espacial”, el cine siempre presenta *a la vez* “las acciones que constituyen el relato y el contexto en el que ocurren”.

Para Gaudreault y Jost (2001:87-88) “el carácter icónico del significante fílmico llega incluso a imponer al espacio una cierta forma de primacía sobre el tiempo”. Como afirma André Gardies “el espacio «figura en el fotograma, el tiempo no». Y, dado que el *fotograma* es anterior a la *sucesión de fotogramas*, la temporalidad en el cine debe apoyarse en el espacio para llegar a inscribirse en el seno del relato”.

Mientras que el responsable del relato escrito debe tratar separada y sucesivamente los acontecimientos que pasan en un único y mismo espacio, en el relato fílmico “el espacio está casi constantemente presente, está casi constantemente *representado*. Consecuentemente, las informaciones narrativas relativas a las coordenadas espaciales, sea cual fuere el encuadre privilegiado, aparecen por todas partes”.

El cine es una actividad que precisa de múltiples informaciones topográficas, incluso cuando se trabaje con primeros planos. Todos los elementos que se presentan en un metraje son susceptibles de descomponerse en partes de menor tamaño “que se instalan necesariamente en un espacio dado y que establecen entre ellas algún tipo de relación espacial” (Gaudreault y Jost, 2001:89).

Una película es “una sucesión de trozos de tiempo y de trozos de espacio”. El «*découpage*» o proceso de planificación preciso para afrontar el trabajo de la captura de la imagen, es el resultado de la unión del «*découpage*» del espacio (o una sucesión acumulada de los mismos) realizado durante el

rodaje y de un «découpage» del tiempo, planteado parcialmente durante el rodaje y finalizado en el montaje.

La forma en la que los dos «découpages» parciales (espacio y tiempo) se conjugan en el «Découpage» único, incita a inventariar las maneras diversas en las que se relacionan, primero “entre dos emplazamientos sucesivos («découpage» del espacio) y, (...), entre dos duraciones sucesivas («découpage» del tiempo)” (Burch, 2008a:13-14).

Hay tres relaciones posibles entre los espacios de un plano A y de otro B, con ciertas analogías respecto de las relaciones entre la temporalidad de ambos planos.

El primero, se definiría por una relación espacial de continuidad, (con o sin continuidad temporal), “todo cambio de eje o de tamaño (*raccord* en el eje) sobre un mismo sujeto en un mismo decorado (o lugar circunscrito)” sería un ejemplo de este tipo de continuidad espacial. Aunque podría deducirse de esto que sólo pueda existir otra modalidad, la discontinuidad espacial, que ocupase el resto de los casos posibles, ésta opción admite dos subdivisiones (Burch, 2008a:18).

El plano B puede, o bien enseñar un espacio completamente distinto al del plano anterior A, pero netamente próximo al visualizado previamente, o bien existir una “discontinuidad total y radical, en la que el plano B no puede situarse en el espacio por relación con el plano A”.

El *raccord* que “se refiere a cualquier elemento de continuidad entre dos o más planos” marcará la orientación de las relaciones, pudiendo operar dicho *raccord* “a nivel de los objetos, del espacio o del espacio-tiempo” (Burch, 2008a:17-18). Entre 1905 y 1920, la cámara comienza a aproximarse a los personajes, descomponiendo en fragmentos “el espacio del proscenio teatral que fue el del cine primitivo”. El *raccord* de dirección, mirada y posición nació con la necesidad de conservar “la ilusión de un espacio teatral (espacio real, inmediata y constantemente comprensible)” y la orientación del espectador frente a la escena teatral.

En palabras de Burch: “Había que convencer particularmente al espectador de que se podía fragmentar el espacio pro-fílmico (que no fue, en una primera época, sino el del proscenio teatral) y hacerle admitir que estos fragmentos, desfilando sucesivamente ante él, en un espacio siempre idéntico (la “ventana” de la pantalla) podían constituir un espacio *mentalmente continuo*” (Burch, 1985:56).

Con el paso del tiempo y la evolución del cine, se constata que la pantalla, como “único” espacio del cine, puede ser un material extraordinariamente manipulable mediante el trabajo con todos los espacios reales posibles, convirtiéndose la no-orientación del espectador (su desorientación) en una de las herramientas esenciales para el desarrollo del trabajo de los cineastas, mientras que por otras vías, y siguiendo con el devenir del tratamiento del *raccord*, se buscaba hacer invisible e imperceptible para el

espectador el cambio de plano con continuidad o proximidad espacial, evitar poner en evidencia “la naturaleza *discontinua* del cambio de plano, o la naturaleza *ambigua* del espacio cinematográfico”. Aunque para Burch, el objetivo importante, fuese dar tanta importancia a la orientación como a la desorientación del espectador potencial, para aprovechar al máximo las posibilidades del cine (Burch, 2008a:19, 20, 25).

En su propuesta definiendo el M.R.P. (Modo de Representación Primitivo), correspondiente al cine de los orígenes, previo al M.R.I. o Modo de Representación Institucional que se desarrolló en el cine narrativo clásico a partir de la segunda década del siglo XX, como “estilos o formas de representación de la realidad que ha desarrollado el cine” a lo largo de su historia (Sánchez Noriega, 2010:731), plantea como el cine que se extiende de 1906 hasta la Gran Guerra, está en su conjunto, “*clavado* en lo que se refiere a la representación del espacio y del volumen” (Burch, 2008b:173).

Algunos de los caracteres principales del Modo de Representación Primitivo planteados por Burch (2008b:194-195) son: la autarquía del cuadro, la posición horizontal y frontal de la cámara, el mantenimiento del cuadro de conjunto y centrífugo, aspectos todos directamente relacionados con el ámbito espacial. Junto a ellos Burch añade un no menos importante carácter, la no clausura del M.R.P. frente a la clausura del modelo institucional (M.R.I.).

Los films que derivan del modelo planteado por los hermanos Lumière, plantean “una reproducción perfecta de las reglas de la perspectiva” planteadas por Leon Battista Alberti, aunque no deberíamos “hablar de una hegemonía de este tipo de imagen sobre el cine de los comienzos”, por lo fragmentado de los programas y la perduración de la autarquía. Las condiciones de producción del momento provocaron en los autores de *vistas compuestas* “una soberbia indiferencia hacia lo que hoy se nos aparece como la vocación tri-dimensional del cinematógrafo”, mostrando sus films “la capacidad objetiva del cine-cámara para producir una representación del espacio más cercana a la de la Edad Media”.

La plititud visual de abundantes cuadros fílmicos del cine de los orígenes (esencialmente hasta 1906 aunque también en ciertos aspectos hasta 1915) viene determinada por cinco factores según la opinión de Burch.

1-La iluminación, con una direccionalidad más o menos vertical, con lo que el conjunto del campo rodado queda igualmente iluminado. (El viaje en pos de la conquista del espacio tiene un aspecto esencial con el que camina, el del dominio de la iluminación, limitado técnicamente en los pequeños estudios que trabajaban en el cine inicial (Burch, 2008b:184)).

2-El carácter fijo del objetivo.

3-La horizontalidad y frontalidad del tiro de cámara.

4-El uso habitual del telón de fondo pintado.

5-La alejada ubicación de los actores respecto de la cámara “desplegados casi siempre como cuadros vivientes, sin «escorzo», sin movimiento axial de ningún tipo” (Burch, 2008b:173).

Se han establecido diversas tipologías acerca del concepto de espacio. Desde la definida por Henri Agel (1978:32) que formula la distinción entre un espacio contraído y otro expandido, a los que añade el off, el sonoro, el abstracto y el “sagrado” (relacionado con el neorrealismo de Rosellini), hasta Eric Rohmer que, por su parte, distingue tres tipos de espacios en el interior del film, el pictórico, el arquitectónico y el fílmico. El primero atribuye a la imagen cinematográfica el rol de representación del mundo, el segundo propio de las partes del mundo, sean naturales o construidas, dotadas de una existencia objetiva en lo profílmico, mientras que el tercero, el fílmico sería el espacio virtual reconstituido en el espíritu del espectador “con la ayuda de los elementos fragmentarios que la película le proporciona”. La tipología de Rohmer es difícil de sostener en opinión de Aumont, ya sea simplemente por la complicada separación que se puede establecer entre los espacios arquitectónico y fílmico (Aumont, 2009:242).

Dentro de otras tipologías posibles sobre el espacio, Vicente Peña Timón establece por su parte, una sobre el espacio narrativo, definido como “el lugar donde se desarrolla la acción que llevan a cabo los personajes” (Peña Timón, 2001:105). El espacio narrativo transmite no sólo un gran volumen de información sino de los sentidos de la misma, ligándose directamente con el discurso narrativo. La tipología espacial propuesta por Peña Timón (2001:108) cumple con una serie de funciones concretas. Algunas de sus propuestas son las siguientes:

- Espacios continuos y discontinuos: cuya función es proporcionar continuidad a la acción desarrollada.

- Espacios elípticos: propios de los espacios abiertos amplios.

- Espacios diegéticos: cuando el paisaje ejerce la función de representar tanto a los personajes como a las acciones.

- Espacios cuánticos: se trataría de los casos en los que hay espacios que aparecen dentro de otros espacios, proponiendo una arquitectura o estructuración del espacio.

García Jiménez (2003: 352-353) entiende que, aparte de los espacios realistas, que completan todos los intersticios entre los diversos elementos, sean objetos, personajes y escenarios, ya que para este autor no puede haber espacios vacíos en la narrativa audiovisual, pueden plantearse espacios distintos al margen del orden físico:

- Espacios de índole psicológica, ya sean íntimos, personales, sociales o públicos: tanto a nivel del individuo como del colectivo, “que especifican las relaciones concéntricas de las comunicaciones interpersonales”.

-Espacios cualificantes, ordenadores, simbólicos e interiores: que trascienden el espacio visible desde el foco de la conciencia, confirmando, rectificando o transformando el espacio visible.

-Espacios reguladores: que operan sobre los vínculos existentes entre las funciones narrativas, que carecen de “fachada audiovisual”.

-Espacios intelectuales, morales, políticos e ideológicos: que remiten a las modalidades de presencia/ausencia y proximidad/distancia entre las instancias que enuncian el texto narrativo.

-Espacios mágicos: en los que habitan entes sobrenaturales y misteriosos.

-Espacios homogéneos y espacios sintéticos, espacios intercambiables y aquellos sometidos a una necesidad psicológica o mecánica, espacios que resaltan la continuidad y la contigüidad (denotadores del paradigma discursivo) y espacios discontinuos denotadores del sintagma. Incluso existen espacios temporalizados y tiempos espacializados.

-Espacios referenciales, ubicables por la geografía, topografía y astronomía frente, o junto a, espacios culturales que se explican apoyándose en la historia o en el mito.

-Espacios que se agotan con el final de la acción, espacios opresivos o proyectivos que afectan al sentimiento de los personajes, y espacios imaginarios de ficción, como audaces propuestas de los autores e incluso de los personajes.

Patrice Pavis, en su análisis sobre los espectáculos, trabaja sobre el espacio en un discurso aplicado esencialmente al mundo teatral aunque con reflexiones que entiende, también pueden aplicarse a otros terrenos, entre ellos al ámbito de lo audiovisual.

En cuanto a la *experiencia espacial* encuentra dos posibilidades:

1ª - La de concebir el espacio como un vacío que hay que llenar o como “un medio que hay que dominar, llenar y lograr que se exprese”.

2ª- Considerar el espacio como invisible, ilimitado y ligado a sus usuarios mediante sus coordenadas, sus desplazamientos y su trayectoria, evaluando el espacio como una entidad no a rellenar, sino como una sustancia a extender.

A estas propuestas antitéticas le corresponden dos planteamientos distintos para describir el espacio, el espacio objetivo exterior y el espacio gestual (Pavis, 2000:159).

El espacio objetivo exterior, sería un espacio visible, habitualmente frontal, que puede llenarse y describirse. En él Pavis distingue una serie de categorías como:

-*El lugar teatral*: el edificio que acoge el espectáculo, así como su inscripción urbana o en el paisaje, incluso el lugar que eventualmente se ha definido como receptáculo de la representación. En el lugar, en el planteamiento de Pavis, institucionalmente teatral se observará la disposición

de los espacios interiores (sala, escenario) y exteriores (vestíbulo, hall), aunque entendemos que esta propuesta sería aplicable también a la disposición de las salas cinematográficas.

-*El espacio escénico*: como lugar que ampara las acciones de los actores y del equipo humano técnico, espacio que trasladado al ámbito del audiovisual se instalaría en el proceso del rodaje combinando tanto el espacio ante la cámara como el propio y más extenso del desarrollo de los trabajos del equipo técnico, aunque Pavis lo define específicamente para el espectáculo teatral.

-*El espacio liminar*: define la separación, “siempre inalienable” entre el escenario y la sala o los bastidores. El límite se marca “con las luces de la rampa, candelas, o el «círculo de atención» que el actor traza mentalmente para aislarse de la mirada del otro”. Esta frontera adquiriría caracteres distintos en el ámbito de la sala cinematográfica, entre los asientos de los espectadores y la pantalla que da acceso al contenido audiovisual, cuando menos por la ausencia de luz, la oscuridad que separa y une simultáneamente al espectador y la pantalla. Sin embargo en otros modelos de acceso al audiovisual, a través de dispositivos móviles o en el salón doméstico donde se ubica la televisión, adquiriría una importancia mayor como nexo y separador simultáneo entre el espectador y el contenido.

En este sentido adquiere importancia la reflexión de Pavis, afirmando que la jerarquía de los espacios puede modificarse, siendo lo importante precisar “desde qué punto de vista se realiza la descripción: desde dónde asistimos al espectáculo, qué vislumbramos en él, qué se nos escapa y qué verán los demás por su parte”.

Manteniendo la mayor flexibilidad posible para aprehender los espacios, “nos dirigimos cada vez más claramente hacia la concepción del espacio gestual” (Pavis, 2000:159-160).

El espacio gestual, frente al espacio objetivo exterior, sería el otro tipo general de importancia para Patrice Pavis. El espacio gestual sería aquel “que crean la presencia, la posición escénica y los desplazamientos de los actores; un espacio «emitido» y trazado por el actor, inducido por su corporalidad, un espacio evolutivo susceptible de extenderse o de replegarse”. Traslado al campo audiovisual nos instalaría de nuevo en el inicio del proceso, en el rodaje o grabación, y sería asimilable al propio de las acciones ejercidas por los actores para interpretar a sus personajes ante la cámara, eso sí, con una diferencia importante, las acciones de los actores teatrales tienen una continuidad necesaria para el desarrollo de su trabajo en directo ante los espectadores que acuden a la sala. En el cine o en otro tipo de contenidos audiovisuales de ficción o no, el cuerpo del actor y su campo de acción es parcelado de inicio por la planificación, asistiendo además a una serie de repeticiones propias del objetivo de alcanzar la toma idónea decidida por la entidad directora, es decir, este espacio se fragmentaría en el audiovisual y se

multiplicaría temporalmente, las veces que sean necesarias hasta alcanzar la toma idónea o utópicamente perfecta.

Pavis (2000:160) entiende una serie de manifestaciones distintas de este espacio gestual:

- El terreno cubierto por el actor en sus desplazamientos.
- La experiencia kinestésica del actor que puede apreciarse “en su percepción del movimiento, del esquema corporal, del eje de gravitación y del *tempo*-ritmo”, que es trasladada al espectador.
- La subpartitura en la que se apoya el actor, con los puntos de referencia, marcas, y de orientación dentro del espacio, junto con los momentos de mayor fuerza que le anclan en el espacio apoyados en una temporalidad concreta, proporcionando “un recorrido y un trayecto que se inscriben en el espacio” de igual forma “que el espacio se inscribe en ellos”.
- La proxémica como marco “de la codificación cultural de las relaciones espaciales de los individuos”.
- El espacio centrífugo, propio del actor, que “se constituye desde el cuerpo hacia el mundo exterior”.

Para Pavis (2000:160), el espacio dramático en el teatro, aquel que refleja las circunstancias de la historia contada, de los personajes y del lugar en el que transcurre dicha historia, no compete al análisis específico del espectáculo aunque sí que incide necesariamente en el espacio escénico teatral.

Para finalizar con su reflexión sobre el espacio, Pavis (2000:163) incide, antes que en otros tipos de espacio, en otras posibles maneras de abordar el mismo, conceptualarlo o vivirlo.

-El espacio *textual*, que no debe confundirse con el espacio dramático (lo que el texto dice del espacio), “es una metáfora para la enunciación del texto en el espacio-tiempo, para su arquitectura rítmica”, tratándose de “la manera en que el espectador inscribe en el espacio su recitación del texto”.

-El espacio *interior* sería “la representación de un fantasma, de un sueño, de un sueño despierto” que son sugeridos por la puesta en escena. El escenario se convertiría en un espacio carente de realidad, capaz “de figurar los mecanismos del sueño en los que el espectador podrá proyectarse”.

-El espacio *ergonómico* del actor, su ámbito laboral y vital, comprendería “la dimensión *proxémica* (relaciones entre las personas), *haptogénica* (manera de tocar a los demás y a uno mismo) y *kinésica* (movimiento del propio cuerpo)”.

-El espacio de *instalación*. Describiendo, en la propuesta de Pavis, el espacio teatral distinguiéndolo del espacio arquitectónico o de instalación, contando con “la presencia y los desplazamientos de los actores”, contando con que ocasionalmente el teatro, y apostillaríamos el rodaje audiovisual constantemente, “se instala a veces en un lugar, o en un edificio, como si se

tratara de una instalación”, lo que hay que considerar si se quiere entender cómo funciona su espacio-tiempo”.

Al igual que los contenidos audiovisuales han entrado con fluidez en las representaciones teatrales estudiadas por Pavis, integrándose en el desarrollo de las acciones o sirviendo incluso de fondo escénico de importancia para la aprehensión de la trama por parte de los espectadores teatrales, lo mismo ha ocurrido con la entrada del audiovisual en el ámbito museístico.

Los seres humanos viven en un espacio que “es entendido y analizado como dotado de sentido, como lugar donde se despliega una significación” (Zunzunegui, 2003:19).

En su trabajo sobre el *Museo*, Santos Zunzunegui propone “no distinguir entre continente (la arquitectura) y contenido (las obras)” sino acercarse al Museo “como a un *discurso sincrético que se realiza en el espacio*”. El paso de la *extensión* al *espacio* permite el establecimiento de una “*semiótica topológica*”, construyendo un enunciado que se articula para su comprensión.

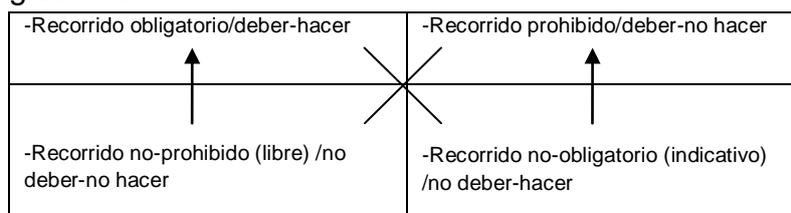
El Museo se organiza como un espacio físico organizado en el que se expresa el discurso de un sujeto colectivo, un espacio formado por un sincrético conjunto de elementos, desde el edificio que lo acoge hasta la colección que comprende piezas de diversos orígenes y fechas de factura, junto con posibles planteamientos escenográficos, elementos que conjugados forman una unidad que opera con un ritmo espacial, que se expresa mediante la construcción de uno o más recorridos diseñados para “uno o varios *usuarios modelos*” (Zunzunegui, 2003:54).

La arquitectura, el lugar de fundación y el programa museográfico, es decir, el espacio, la ubicación y las obras, se erigen como las tres partes constitutivas fundamentales del Museo (Gilberto Botti, 1987:58) conformando una estructura “en la que los elementos formales preconfiguran la acción de los visitantes y revelan la del sujeto colectivo que la destina”.

El Museo también es un espacio que manifiesta los valores profundos que caracterizan la cultura de una sociedad, entendiendo por tal su particular «universo semántico», pudiendo catalogar de esta forma al museo como un *espacio cognoscitivo* (Zunzunegui, 2003:54-55).

Zunzunegui establece una tipología de recorridos posibles en espacio museístico.

La representación gráfica y la nominación de los valores de la categoría serían los siguientes:



Cuadro 11. Tipología de recorridos. Fuente: Zunzunegui (2003)

El espacio de la exposición museística busca situarse “en el eje de los subcontrarios (recorrido libre o indicativo)” eliminando ciertas posiciones fuertes que obligan o prohíben, las propias de “la *prescripción* y de la *prohibición*”, aunque eso no impida que sí que existan espacios-zonas no visitables, propios de la organización de la logística, como los servicios administrativos, lugares de almacenaje o de conservación, así como otras zonas de paso obligado, como cuando menos, las de entrada y salida (Zunzunegui, 2003:149).

La importancia de las ideas de Santos Zunzunegui en nuestra propuesta radica en la cada vez más habitual inserción de, o bien, obras en sí mismas de neto carácter audiovisual, exhibidas a través de medios muy diversos en el espacio museístico (monitores, pantallas propias de las salas de cine independientemente del tipo de soporte en el que sean proyectadas, dispositivos móviles, realidad aumentada, *videomapping*, etc..) o bien apoyos audiovisuales que apoyan el discurso y la comprensión de obras o elementos de otro cariz, y que pueden ser exhibidas de las mismas múltiples formas expuestas anteriormente para obras propiamente audiovisuales.

Otro tipo de espacios están llegando al audiovisual, o mejor diríamos han llegado para quedarse alterando los modos tradicionales tanto de producción de contenidos, como del acceso a los mismos (distribución), o incluso su visionado (exhibición). Son aquellos relacionados con las nuevas tecnologías, con los nuevos medios.

El entorno virtual es un término utilizado para referirse a los espacios digitales, y puede definirse como “la relación de todos los registros de memoria y demás elementos que condicionan el funcionamiento de un sistema”.

Este entorno virtual conecta cinco propiedades de este tipo de sistemas: digitalización, sintetización, tridimensionalidad, simulación e interactividad, de las que cuando hablamos de la narración digital interactiva, de aquella narración en la que el usuario disfruta de una posición activa en la misma gracias a su interacción mediante una interfaz, resulta un espacio que propone una experiencia nueva al usuario ya que se trata de un espacio: artificial, creado por la imagen sintética y tridimensional, y, finalmente, se genera por un ordenador (Peña Timón, 2001:108-109).

Para Peña Timón, el espacio narrativo audiovisual puede tener tres formas:

- Fotomimético, como “representación fotográfica de la realidad”.
- Como representación mimético-infográfica de la realidad.
- Infográfico-abstracto, que sería una recreación mental de los abundantes mundos posibles.

En la narración digital interactiva pueden producirse dos tipos de espacio, el implícito, que se da fuera de los límites propios del ordenador (a los que añadiríamos otros posibles dispositivos móviles de naturaleza similar), y el espacio explícito, que se produciría en las actividades inmersivas mediante la

realidad virtual, y solamente en este caso para Peña Timón (2001:109), aportando “un espacio de síntesis totalmente explícito”..

Como otros caracteres generales del entorno virtual a los que alude Peña Timón, habla del mismo como espacio de representaciones que no se construye con imágenes *en* movimiento (como espacios analógicos), sino más bien como imágenes *del* movimiento. Por ello no hablaríamos de espacio como contexto, “sino de espacio como espacio de intratexto y de hipertexto”.

El usuario, como sujeto que percibe y conoce el espacio como entorno virtual, puede ser el mismo que lo construye. Tal sería el caso en los juegos interactivos, como “narraciones digitales interactivas únicas” y generalmente irrepetibles. En los simuladores, ya no solo lo construye, sino que incluso lo habita, viviendo (en) ese espacio “como si fuera una extensión natural de su cuerpo, de su pensamiento y de su voluntad”. Éste sería el caso de la realidad virtual (Peña Timón, 2001:109).

La digitalidad de la imagen abre nuevas posibilidades en cuanto al componente espacial, absolutamente unido a lo temporal en la imagen digital, un tipo de imagen caracterizada por la continua transformación del espacio y del tiempo de los objetos, de los personajes y de los entornos, mutaciones efectuadas en el interior del encuadre, el cual actúa como unidad mínima de significación en la imagen digital.

El espacio se temporaliza, tanto por la duración medible en segundos como por los objetos que “se mueven, se transforman y se desplazan simultáneamente en diferentes velocidades y direcciones”, gracias a la ruptura con las leyes de la física.

El encuadre pasa a ser un elemento determinante del montaje, acompañando al elemento temporal que ocupaba el rol predominante de la edición en el mundo no digital, actuando “como si el tiempo en el cine se hubiera encuadrado”.

Los caracteres del tiempo-espacio y el movimiento en el encuadre temporalizado se definen por:

- Desplazamiento de la unidad espacio-tiempo desde la secuencia hacia un conjunto de capas yuxtapuestas en un único encuadre.
- Facilitar la combinación de los elementos espacio-temporales en el interior de una escena.
- Propiciar la sensación inmersiva gracias a la disposición de los elementos mostrados en la pantalla.

Castellanos Cerda (2011) propone una descripción de las articulaciones posibles entre espacio y tiempo en el cine digital (por oposición al analógico tradicional), partiendo de dos lógicas de inicio: “la dinámica espacial y los vectores temporales”.



Cuadro 12. Articulaciones espacio-temporales en el cine digital. Fuente: Castellanos Cerda (2011)

2.3.4 El componente temporal en el universo audiovisual

Las características de la visión como un sentido espacial son indudables, pero los factores temporales la afectan de manera considerable por tres motivos expuestos por Aumont (1992:32).

1. La mayoría de los estímulos visuales cambian con la duración o se producen de manera sucesiva.

2. Nos movemos constantemente, por lo que nuestros ojos, acompañan este movimiento, variando con ello la información visual a la que accedemos y que recibe nuestro cerebro.

3. La percepción no actúa como un proceso instantáneo, a lo que se añade que la velocidad de las operaciones perceptivas es muy variable, desde procedimientos muy lentos a otros extremadamente rápidos, pero en cualquier caso "el tratamiento de la información se hace siempre en el tiempo".

Aumont (2009:38) no restringe la percepción del espacio a lo meramente visual, ya que nuestro sistema visual no tiene un órgano especializado en la percepción y cálculo de las distancias, en nuestra vida diaria lo exclusivamente visual no será lo que defina nuestra percepción del espacio. El cuerpo humano y su desplazamiento están ligados a la idea que nos hacemos del espacio que nos rodea. "El concepto mismo de espacio es, pues, de origen táctil y kinésico tanto como visual".

La comunión espacio-temporal nos conduce a la noción de cronotopo propuesta por Mijail Bajtin, que aunque procedente del ámbito de lo literario puede perfectamente extrapolarse al campo cinematográfico según Gómez Tarín (2003:161) o Robert Stam (2001:238).

El cronotopo (crono=tiempo, topo=espacio) se expresa como una unidad de significación espacial y temporal. Como demuestra Bajtin "ciertas estructuras espacio-temporales concretas en literatura limitan las posibilidades narrativas", configurando las caracterizaciones y moldeando un simulacro

discursivo de la vida y del mundo. La cinematografía ilustra el pensamiento de Bajtin acerca de la clara relación existente entre tiempo y espacio, ya que en el cine toda variación en uno de los componentes implica modificaciones consecuentes en el otro. El cronotopo moldea el modo en que la historia de la ficción accede al espacio y tiempo, y ese marco de trabajo regido por ciertas estructuras espacio-temporales configura “un simulacro discursivo de la vida y del mundo”, adecuándose esta idea, tanto a la literatura como al cine, y consecuentemente añadiríamos, al audiovisual en general, ya que las instancias que regulan el componente espacio-temporal se fusionan en un todo “cuidadosamente meditado” (Stam, 2001:238-239).

Los cronotopos crean una figura simbólica, partiendo de datos definidos, que actúa como “una imagen del mundo tan concreta como abstracta” que permite metaforizar el espacio apoyándose en una experiencia temporal. Partiendo de propiedades contrastadas del tiempo y del espacio, Pavis propone una tipología, aplicada eso sí, a su campo de análisis sobre el espectáculo. Así de la combinación de dos o más propiedades de una paleta en la que en el espacio pueden encontrarse caracteres como abierto, cerrado, grande, pequeño, global, fragmentario, etc...mientras que en el tiempo podrían incluirse conceptos como infinito, limitado, largo, corto, ininterrumpido, interrumpido...surgen cuatro cronotopos fundamentales, que son (Pavis, 2000: 167,169):

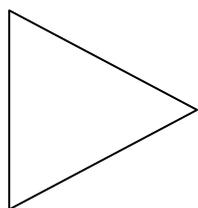
1 espacio grande <i>tempo</i> rápido	2 espacio grande <i>tempo</i> lento
3 espacio pequeño <i>tempo</i> rápido	4 espacio pequeño <i>tempo</i> lento

Cuadro 13. Cronotopos fundamentales de la representación espectacular. Fuente: Pavis (2000)

La dificultad que existe para la observación de la interacción que afecta al espacio y al tiempo, con el añadido del tercer componente, la acción, surge porque operan como una unidad que atrae hacia sí al resto de la representación, ubicándose en la intersección del escenario con el mundo posible de la ficción. Esta afirmación, válida para Pavis dentro del ámbito teatral, pensamos que puede hacerse extensible al propio de la pantalla cinematográfica como nexo/frontera, incluso aunque el contenido visionado sea el propio de un producto documental.

Patrice Pavis utiliza la figura de un triángulo que fácilmente ilustra “la interdependencia de los tres vértices del trinomio y la necesidad que tiene cada uno de recurrir a los otros dos para definirse:”

El tiempo: Se manifiesta de manera visible en el espacio



La acción: Se concreta en un lugar y un momento dados.

El espacio: Se sitúa donde la acción tiene lugar; se efectúa con una determinada duración.

Fig. 5. Elementos del espectáculo: espacio, tiempo y acción. Fuente: Pavis (2000).

Considerado en sí mismo de manera individual, cada vértice produciría un arte distinto (Pavis, 2000:157-158):

- Sin espacio, el tiempo sería pura duración, la música, por ejemplo.
- Sin tiempo, el espacio sería el propio de la pintura o la arquitectura.
- Sin tiempo y sin espacio, la acción no puede desarrollarse.

Nuestra experiencia nos forma para orientarnos en el espacio, facultándonos para distinguir entre las tres dimensiones perpendiculares del mismo, pero sin embargo nos enseña, y de una manera no profunda, únicamente una dimensión temporal, que deambula fluyendo entre el pasado y el futuro, aunque se manifieste netamente como una “fuerza irresistible e irreversible” que sin embargo, a menudo parezca incluso no transcurrir “en un espíritu absorto por el presente” (Martin, 1958:211).

La cámara de cine se convierte en un arma capaz de dominar el tiempo, ya que puede acelerar o retardar el devenir de los sucesos, o incluso invertir el orden en que suceden los acontecimientos.

El cine puede lograr hacer perceptibles acciones y situaciones extremadamente lentas mediante la *aceleración*, con el potencial interés científico de esta técnica, mientras que el *ralentí* convierte en visibles movimientos muy rápidos, pudiendo también otorgar a las acciones, desde el punto de vista dramático, “una impresión singular de potencia (...) o el esfuerzo intenso y continuo”. La *inversión* del tiempo, por su parte, ha sido frecuentemente usada como recurso cómico.

Es decir, “el cine transforma libremente el tiempo”, pudiendo perturbar totalmente la noción de sucesión o de causalidad. El film “une satisfactoriamente el curso de la conciencia y la duración subjetiva de los seres humanos” (Martin, 1958:212-214).

Martin coincide con Balazs, en que “el montaje introduce una triple noción de tiempo”: el de la *proyección* (o duración del film), el de la *acción* (como duración de la historia diegética) y el tiempo de la *percepción*, como “impresión de duración sentida por el espectador, eminentemente variable y subjetiva”.

Es preciso distinguir entre los conceptos de fecha y duración. La primera ubica temporalmente lo que vemos, mediante diversas técnicas (intertítulos, calendarios, etc...), mientras que la segunda, de mayor interés, “pone en juego procedimientos propiamente fílmicos”. El vocablo duración puede entenderse desde dos significados posibles. Primero “se puede querer insistir en el *discurso* del tiempo” acentuando su transcurso suprimiendo “los tiempos débiles” y condensando el mismo mediante procedimientos técnicos. O al contrario puede querer expresarse la *permanencia* del tiempo, resaltando la duración del tiempo y “acentuando los momentos en que prácticamente no pasa nada, pero cuya duración es vivida intensamente” (Martin, 1958:215).

Puede incluso ocurrir que quiera sugerirse una *duración indeterminada*, en la que no sea posible definir la duración del periodo transcurrido.

Se pueden establecer diversos tratamientos para trabajar el transcurso normal del tiempo en la acción.

El *tiempo condensado* es la forma más habitual evidenciando “una continuidad única y lineal en el entrelazamiento múltiple de la realidad corriente” y suprimiendo después los “tiempos débiles de la acción”, es decir, aquellos “que no participan directa y útilmente en la definición y progreso de la acción dramática”, condensando el tiempo y experimentando ante un film “la impresión de plenitud privada, que es uno de los factores de la potencia de encantamiento del cine”.

Como segunda opción, el tiempo fiel, en el que se respeta “el transcurso del tiempo íntegramente presentando sobre la pantalla una acción cuya duración sea idéntica a la del mismo film” (Martin, 1958:216-219).

En tercer lugar, el tiempo abolido, en películas en las que se presenta “una concepción muy audaz del tiempo en la diégesis”, aquellos films en los que, por ejemplo, el tiempo del film semeja al tiempo propio de la conciencia, “cuyas percepciones exteriores reales y las motivaciones psíquicas más profundas surgidas del propio individuo se suscriben en el mismo plano de conciencia vivida”, inscribiendo en el mismo plano tanto los “sucesos presentes” como los recuerdos o los proyectos de la imaginación (Martin, 1958:221).

Para finalizar, el *tiempo invertido* (que se basa en el concepto del flash-back) (definido por Jean Mitry como un “plano generalmente muy breve, que retrotrae a una acción pasada, con relación al acontecimiento representado” (Mitry, 1970:121), el procedimiento más interesante para interpretar el tiempo en el ámbito de la narración fílmica, en opinión de Marcel Martin (1958:222). El flash-back crea “una temporalidad *virtual, interior, sorprendentemente maleable, prodigiosamente densificada* y, sobre todo, admirablemente *dramática*, que aumenta la unidad de tono de la acción y que permite con toda naturalidad la introducción del relato subjetivo en primera persona” (Martin, 1958:230-231).

El tiempo, como elemento esencial de la puesta en serie, “permite establecer una cronología de una secuencia de sucesos” afectando a dos realidades, al tiempo “que se corresponde con la exhibición de la película” y al de la propia ficción, “contenido en el relato y (re)construido por el espectador” (Gómez Tarín y Marzal Felici, 2015:325).

Sobre este último, Casetti y Di Chio (2009:134) parten de una concepción del tiempo como un devenir, frente a un tiempo-colocación que data puntualmente un acontecimiento. El tiempo-devenir, de mayor importancia para estos autores, por su cariz de imparable fluir, en el que los acontecimientos tomados conjuntamente se disponen según un orden, se muestran a lo largo de una duración y se presentan según una frecuencia, coincidiendo con Genette (1989) en estos tres factores.

El orden temporal concreta el esquema de la disposición y sucesión de los hechos a lo largo del flujo temporal, pudiendo distinguirse cuatro posibles maneras. Como un *tiempo circular*, en el que el punto de llegada del relato es siempre idéntico al de origen”, como *tiempo cíclico*, en el que el punto de llegada resulta análogo al de origen, *tiempo lineal* si el punto de llegada es diferente al de partida, y finalmente el *tiempo anacrónico*, cuando se pierde completamente el hilo del orden entre idas y venidas temporales, dando como resultado “una estructura temporal paradójicamente «no cronológica»”.

El tiempo lineal puede ser vectorial o no, siendo del primer tipo “cuando sigue un orden continuo y homogéneo”. Si la sucesión se orienta hacia delante, de un momento llamémosle «t» a un momento «t+1», existirá una vectorialidad *progresiva* que es la más habitual en los metrajes. Si la sucesión se dirige hacia atrás, hablaremos de una vectorialidad *inversa* (de un instante «t» a otro «t-1»). Los *palíndromos* serían una situación anómala a medio camino entre la progresiva y la inversa, definible en aquellos textos que “aunque lanzados hacia atrás, parecen caminar hacia delante”. El tiempo *no vectorial* se caracterizaría “por un orden dishomogéneo, fracturado, privado de soluciones de continuidad”, pudiendo manifestarse como flash-backs (equiparable a la analepsis literaria) o como *flashforwards* (similar a la prolepsis literaria) (Casetti y Di Chio, 2009:134-137).

La duración determina “la extensión sensible del tiempo representado”. Para afrontar la representación fílmica, puede operarse esta cuestión desde dos frentes, por un lado, debe encontrarse la “duración adecuada para la legibilidad de cada encuadre” y por otro puede jugarse “con los grados de dificultad o de facilidad de lectura” mediante la presentación de ciertos encuadres, o bien demasiado cortos para ser leídos con comodidad, o demasiado largos, generando el peligro de una aburrida lectura y relectura del mismo.

Aparte de la puesta en escena (contenido) y la puesta en cuadro (filmación), la puesta en serie interviene también en la definición de la duración. “La duración temporal aparente de un intervalo entre dos escenas parece ser,

por un lado, directamente proporcional a la distancia espacial de la escena que se interpone entre las dos, y por otro lado, inversamente proporcional al dinamismo de la escena interpuesta”.

Se puede diferenciar entre *duración real* como extensión efectiva del tiempo y la *duración aparente* como sensación perceptiva de dicha extensión. Esta última, puede dividirse en *duración normal* y *anormal*. La normal se daría cuando la extensión temporal de un acontecimiento coincide (aproximadamente) con la duración real del mismo (con la técnica del plano-secuencia como herramienta más fidedigna, aunque un empleo intencionado y adecuado de la planificación de una escena puede alcanzar la misma meta).

El plano-secuencia se plantea como una toma en continuidad de un acontecimiento, en la que la propia continuidad espacial asegura la coincidencia de la temporalidad representada con la presuntamente real. Los autores definen “como *natural absoluta* la duración puesta en juego por el plano-secuencia”.

La escena, al contrario que el plano-secuencia actuaría como un conjunto de encuadres “concebidos y montados con el fin de obtener una artificiosa relación entre el tiempo de la representación y el de lo representado, y, por lo tanto, un efecto de continuidad temporal”. A diferencia del plano-secuencia, la escena no se apoya en la homogeneidad espacial sino que mediante el montaje “se opera primero una descomposición y luego una recomposición del tiempo, manipulando sus nexos internos con el fin de lograr una presentación lo más realista posible”. La duración resultante se define como *natural relativa*.

La *duración anormal* se dará cuando el tiempo se dilata, no coincidiendo la amplitud temporal del hecho representado con la del acontecimiento real. La contracción y la dilatación serían sus modalidades posibles, a su vez planteables de dos maneras. La contracción puede ser mensurable (la *recapitulación*) o bien no mensurable (la *elipsis*), y la dilatación puede darse por extensión (la *expansión*) o por suspensión (la *pausa*) (Casetti y Di Chio, 2009:137-140).

La *recapitulación* puede ser *ordinaria* (“a cargo de los procedimientos normales de montaje que operan elipsis de mínima incidencia”) o *marcada*, “activada por procedimientos de abreviación temporal con una sensible intervención en el flujo cronológico”, siendo esta última, si se quiere, la verdadera *recapitulación*. También aluden los autores a las conocidas como «secuencias de episodios», “en las que una serie de encuadres rápidos, separados como mucho por fundidos encadenados o vertiginosas panorámicas, muestran aspectos seleccionados de una determinada sucesión temporal” (Casetti y Di Chio, 2009:140).

La *elipsis* trabaja a través de un corte limpio cuando “el relato pasa de una determinada situación espaciotemporal a otra, omitiendo completamente la porción de tiempo comprendida entre las dos”, operando “en un nivel de

profunda discontinuidad del tejido fílmico” ejerciendo abundantes efectos “sobre la dinámica perceptiva y cognitiva del espectador”.

La extensión se produce cuando el tiempo de la representación tiene una duración mayor que la del hecho real, con posibilidades tales como el ralentí, la interpolación de insertos distintos, la vuelta atrás, la dilatación obsesiva de determinados elementos descriptivos, o el montaje alternado. La pausa se manifestaría “cada vez que se detiene el flujo temporal”, con el caso más evidente del fotograma fijo mientras persiste el tiempo de la proyección (Casetti y Di Chio, 2009:141-142).

La duración depende físicamente “del metraje de la película y de la cadencia de proyección” mientras que narrativamente, depende de la historia y el relato (Gómez Tarín y Marzal Felici, 2015:325).

La frecuencia alude a las posibles repeticiones de un acontecimiento a lo largo del devenir temporal del metraje. En función del número de repeticiones podremos hablar de frecuencia *simple*, si únicamente se representa una vez lo que ha sucedido en una ocasión, o frecuencia *múltiple* cuando se repite n veces lo que ha sucedido n veces. El tercer tipo de frecuencia sería la *repetitiva* en la que se repite n veces lo que ha sucedido una única vez (con distintas variaciones estilísticas o narrativas, utilizando diversas posiciones de cámara o diferentes puntos de vista). El cuarto y último tipo sería el de la frecuencia *iterativa o frecuentativa*, que utiliza “la sucesión de diversos acontecimientos para informar de su cotidiana repetición” (Gómez Tarín y Marzal Felici, 2015:325), incluyendo una única vez aquello que ha sucedido n veces (o más bien lo que el film afirma que ha sucedido n veces) (Casetti y Di Chio, 2009:143).

Casetti y Di Chio (2009:144-145) establecen una serie de cuadros generales clasificatorios:

Tiempo como colocación «Se desarrolla en...» -época -año -periodo	Tiempo como devenir «Se desarrolla por...» -orden -duración -frecuencia
Tiempo como devenir	
<i>Ejes de organización</i>	<i>Categorías analíticas</i>
Orden	-circular -cíclico -lineal -acrónico

Duración (aparente) -Normal -Anormal	-natural absoluta -natural relativa -resumen -elipsis -extensión -pausa
Frecuencia	-simple -múltiple -repetitiva -iterativa/frecuentativa

Cuadro 14. Temporalidad de la representación. Fuente: Casetti y Di Chio (2009).

Estos tres aspectos del tiempo en el contenido audiovisual, son repetidos por otros autores como Bordwell y Thompson (2010:493-497), para quienes la duración en el interior de una película narrativa es el aspecto de la manipulación temporal relacionado con la duración que se presenta en el *argumento* y que se supone que opera en la *historia*, el orden es “el aspecto de la manipulación relacionado con la secuencia en que los hechos cronológicos de la historia se disponen en el argumento” y la frecuencia se define como “el aspecto de la manipulación temporal que implica el número de veces que un hecho de la *historia* se muestra en el *argumento*”. A estos le añaden el concepto de tiempo de visión, relacionado con el proceso de la exhibición, que sería “el tiempo que dura una película cuando se proyecta a la velocidad adecuada”.

Sánchez Noriega insiste en estos conceptos aludiendo a un doble aspecto en cuanto a la duración, uno similar al tiempo de visión de Bordwell y Thompson, asimilándolo incluso al componente físico de los metros de celuloide que sirven de base para un film, pudiendo dar lugar a largometrajes, medimetrajes y cortometrajes en función de la mayor menor duración de los mismos (aunque esta división puede establecerse incluso acogiendo a las normas legales que clasifican formalmente los productos audiovisuales en largometrajes y cortometrajes, no atendiendo al número de metros de negativo sino únicamente a la duración temporal, sobre todo en la actualidad en la que el soporte del negativo cinematográfico tiene un uso cada vez menor en la producción audiovisual).

La otra concepción de la duración propuesta por Sánchez Noriega (2010:720) se encuadra en la narratología, como uno de los tres elementos del tiempo del relato en relación con la historia, junto al orden y la frecuencia.

Tiempo del relato que se entiende como el tiempo interno a dicho relato, es decir, “la relación que existe entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso” según el orden, la duración y la frecuencia (Sánchez Noriega, 2010:743).

En relación a la duración este autor establece una tipología en función de si el tiempo del relato (TR) es igual, mayor o menor al tiempo de la historia (TH), definiendo las siguientes opciones:

-*Sumario*: cuando el relato condensa la historia y, por ello, “el tiempo del relato (TR) es menor que el tiempo de la historia (TR<TH)”. Se busca agilizar el relato condensando los hechos de la diégesis de menor importancia o claramente reiterativos subrayando el paso del tiempo utilizando técnicas diversas.

-*Dilatación*: como técnica inversa a la propuesta por el sumario, sintetizado en TR>TH, por el que “se emplea más tiempo en narrar unos hechos que el que esos hechos ocupan en la historia, teniendo como referente la vida real o la conciencia que el receptor tiene de la duración de los mismos” (Sánchez Noriega, 2010:51).

-*Escena*: Si existe coincidencia temporal entre el relato y la historia (TR=TH), “lo que equivale a caracterizar el fragmento como isócrono”.

-*Elipsis*: Como un procedimiento retórico, inverso a la pausa, en el que se omite un fragmento de la historia dentro del relato (TR=0, TH=n). Es una figura persistente en la mayor parte de los relatos, con una importancia radical ya que “un relato es tanto lo que explicita de la historia como lo que omite, de ahí que se diga que se silencia del relato lo que no tiene ningún interés o lo que tiene demasiado”.

Según la materia que se omite, pueden ser: *elipsis temporal* y *paralipsis* o *elipsis parcial*, si se prescinde de un elemento de la diégesis; en función de que se indique o no su duración, *elipsis determinadas* o *indeterminadas*; o pueden ser *explícitas*, *implícitas*, e *hipotéticas*, respectivamente según se señalen en el relato de manera nítida, si han de ser inferidas por el espectador o si solo son localizables a posteriori.

Las elipsis eliminan tiempos muertos en el interior de una secuencia, suprimiendo los planos innecesarios (*elipsis de montaje*) o extirpando lo innecesario entre secuencias (*elipsis de continuidad*), buscando explicitar el paso del tiempo y sintetizar la evolución de los personajes y sus relaciones, así como las circunstancias del contexto histórico y social en el que se mueven.

Puede hablarse también de elipsis parcial, cuando lo que se omite es el audio de la banda sonora (y no únicamente la imagen o elementos importantes de la misma) sin que se extirpe el fragmento de la historia.

La elipsis en definitiva es “una figura retórica que establece un diálogo, un juego de deducciones y complicidades con el narratario”.

-*Pausa*: Cuando un fragmento del relato transcurre con una duración indeterminada, mientras que el tiempo de la historia tiene una duración cero (TR=n, TH=0). Aunque en rigor, “la pausa cinematográfica es la detención de la imagen en un fotograma fijo, la anulación del tiempo diegético por la que el cine se convierte en fotografía”, descripciones que se apoyan en el movimiento de la

cámara y “*excursus* e intrusiones del autor sin carácter narrativo” pueden igualmente considerarse como pausas (Sánchez Noriega, 2010:52).

En cuanto a la frecuencia, o número de veces que un hecho de la historia se presenta en el relato, Sánchez Noriega (2010:52,53,725) distingue tres tipos en relación al relato, que puede ser *singulativo* si un suceso de la historia aparece en el relato el mismo número de veces (hay ajuste entre relato e historia), relato *repetitivo*, si un hecho sucede una vez pero se cuenta varias (realizado con el objetivo dramático de subrayar un hecho concreto por su importancia, el estético resaltando diversos puntos de vista en los relatos multifocalizados o incluso puede usarse retóricamente), y si sucede varias veces pero sólo se cuenta una será *iterativo* (buscando por ejemplo mostrar conductas habituales que señalan rasgos constantes de los diversos personajes).

Respecto del orden, mientras la historia sigue un orden causal y cronológico, el relato o bien puede mantener dicho orden lineal respetuoso con el orden de la historia o presentar los hechos alterados mediante el uso de analepsis (flash-backs) y prolepsis (*flashforwards*), es decir, relatos no lineales en los que el orden del discurso no coincide con el de la historia, por existir “ciertas anacronías o fragmentos que alteran el orden cronológico propio de la historia” (Sánchez Noriega, 2010:734). El flash-back se da “cuando los hechos narrados han tenido lugar con anterioridad al ahora desde el que son contados”, y por el contrario, el *flashforward*, “si los hechos sucederán con posterioridad”.

Los flash-backs vienen motivados en el cine clásico por la memoria de los personajes, aunque su función esencial no sea definir a los mismos, siendo importante además que quede perfectamente explicada la causa que les genera con el fin de evitar el desconcierto en los espectadores que pudiera provocar la ruptura de la “ilusión de estar participando en las vidas de los personajes”, ilusión tan necesaria para el desarrollo del modelo clásico.

Las alteraciones en el orden de la historia obligan a que el espectador realice una serie de actividades específicas, entre las que se incluye la denominada «integración temporal» mediante el que se fusionan “la percepción del presente, la memoria del pasado y las expectativas del futuro”, a la que se añade, en el espectador del modelo clásico, la integración del presente con el pasado para poder “formar hipótesis definidas acerca de sucesos venideros de la historia”. Por ello los flash-backs de este tipo de cine no se ciñen al punto de vista de un personaje concreto, lo importante es no apartarse de la “cadena causal en marcha”, son alteraciones temporales que no rompen ni el relato ni la ilusión del espectador o su inmersión en la trama (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997:47-48).

Las anacronías cuentan con un *alcance*, o “distancia temporal desde el ahora al tiempo anterior o posterior al que se hace referencia”, y una *amplitud* que se refiere al periodo temporal abarcado.

Sánchez Noriega distingue también entre anacronías *externas*, si el momento narrado es previo al del inicio del relato o posterior a su conclusión, *internas*, si dicho momento “se enmarca en el tiempo del relato base”, o mixtas, “si el arco temporal abarca tanto un tiempo dentro del relato primero como fuera de él”.

Finalmente Sánchez Noriega (2010:50-51) se acoge a la clasificación de Gerard Genette, según la que, en función de si interfieren o no en la historia interrumpida, diferencia entre anacronías *homodiegéticas* y *heterodiegéticas*. Entre las homodiegéticas se distinguen las *completivas*, “cuya función es rellenar lagunas necesarias para la comprensión del relato”, *repetitivas*, cuando ayudan a recordar o subrayar informaciones conocidas previamente, e *iterativas* si aluden a hechos habituales. El concepto de *silepsis* correspondería “a la ruptura de la continuidad temporal del relato con un inserto de carácteracrónico”, es decir, un segmento del discurso que no tiene una relación cronológica propiamente dicha con la historia.

Sánchez Noriega (2010:742-743) también tiene en cuenta la importancia del tiempo del autor y el del receptor, como determinantes para la interpretación de la obra, ya que ambos comparten (o pueden compartir) una cultura o un momento histórico, pudiendo comprenderse por ello el mayor o menor envejecimiento, o al contrario, la gran actualidad, con la que se visionan determinados largometrajes al cabo de muchos años de haber sido producidas.

Los términos de orden, duración y frecuencia planteados por Genette surgen de las relaciones entre el tiempo diegético (el propio de la historia) y el tiempo representado (el del discurso) y del proceso de selección necesario para la construcción del relato, que obliga a escoger de que tramo temporal de la historia se habla, cómo se hace y durante cuando tiempo (fragmento del devenir de la acción o hecho elegido). Con la selección temporal incluida en el contenido, implícitamente surge la parcela temporal que no se incluye.

La duración alude a la formulación respecto del texto literario de Genette, aunque el propio autor ha propuesto denominarla como velocidad en un texto posterior a *Figuras III*, “dado que ningún relato (...) avanza con un paso absolutamente constante”. Un relato oral posee su propia duración, pero uno escrito no tiene duración como tal hasta la propia pero variable del acto de lectura (Genette, 1998:25). Pensamos que en el caso de la exhibición tradicional cinematográfica estaríamos próximos al caso del relato oral, con una duración concreta, pero si hablamos de nuevos modelos de acceso al contenido audiovisual, el concepto de velocidad podría ser un elemento adicional interesante, por la interactividad del usuario. En el cine el tiempo de lectura coincide escrupulosamente con el de representación, debido a la rigidez del aparato proyector que sigue una cadencia estricta de 24 fotogramas por segundo, por ello se puede considerar de una manera directa la relación entre el tiempo representado y el tiempo diegético. Este planteamiento de Zunzunegui seguiría siendo correcto en el caso de la exhibición del cine digital,

aunque si pensamos en contenidos emitidos por televisión, para poder continuar con este razonamiento habría de asumirse un visionado absolutamente «cautivo» de los telespectadores siguiendo lo emitido sin interrupciones ni distracciones, situación poco probable en el modo habitual del consumo televisivo, ni de incluso la oferta (inserciones de spots publicitarios, etc...). La misma falta de relación estricta entre tiempo representado y diegético podemos encontrarla en los nuevos modelos de consumo, a través de internet o de dispositivos móviles, en los que el usuario está facultado para acceder cuándo y dónde lo desee (con la única dificultad de la propia de la red que distribuye la señal), así como a interrumpir, fragmentar, o interactuar libremente desde cualquier punto temporal posible del contenido (Zunzunegui, 2010:184-185).

Zunzunegui coincide con Bettetini en que el único acto reproductivo del que es capaz el cine es la reproducción temporal, el registro pasivo del tiempo. El cine debe ser estudiado “como un aparato que produce tiempo y que produce significación a través del tiempo”, no limitándose a generar una temporalidad simbólica, ya que “significa y expresa a través de una temporalidad concreta” que debe analizarse. La película organiza espacialidades distintas en una dimensión temporal a través de la que se verifica el disfrute de la misma (Bettetini, 1984:30). Si que puede tenerse en cuenta, sin embargo, que con la conversión de la realidad en imágenes dinámicas pueden producirse algunas alteraciones temporales derivadas del necesario uso del aparato cinematográfico, como el uso de lentes que deforman los caracteres de la percepción visual humana o la monovisión que ofrece la pantalla, que son condicionantes que alteran el modo de percepción temporal del espectador, habituado a ejercerlo con suma libertad en su vida diaria, en todas las direcciones visuales que su cuerpo le permite (Zunzunegui, 2010:184).

En todo relato se plantea una doble temporalidad, la propia de los acontecimientos que son relatados y la perteneciente al acto de relatar. En la *diégesis*, “el contexto del universo construido por la ficción (...) un hecho puede definirse por el lugar que ocupa en la supuesta cronología de la *historia*, por su duración y por el número de veces en que interviene”, aunque el narrador no está obligado a aplicar estrategias predefinidas para ello. “Así pues, su relato tiene una temporalidad específica, distinta a la de la historia”.

Gaudreault y Jost (2001:112-113) también enmarcan estos dos ejes en los repetidos niveles de orden, duración y frecuencia, incidiendo, eso sí, por versar su trabajo en el relato cinematográfico, en que por comprender abundantes relatos, orales o escritos (mediante rótulos, voces, etc...) la película puede gestionar la temporalidad de manera semejante a la de los textos literarios (novela), aunque con el añadido de estar apoyado en una banda permanentemente manifiesta, la de la imagen. Por ello, a la hora del análisis,

hay que contar a la vez con el tiempo novelesco y el cinematográfico. Definen los tres niveles como:

-Orden: “confrontando la sucesión de los acontecimientos que supone la diégesis al orden de su aparición en el relato”.

-Duración: “comparando el tiempo que dichos acontecimientos deben tener en la diégesis y el tiempo que tardamos en narrarlos”.

-Frecuencia: “estudiando el número de veces que tal o cual acontecimiento se halla evocado por el relato, en relación al número de veces que se supone que sobreviene en la diégesis”.

Para estos autores, en las obras literarias o las filmicas, como en la vida, existe, en cuanto al orden, un paso del tiempo que podemos entender “como el desplazamiento, de izquierda a derecha, del punto 0 sobre el eje x-y” a lo que denominan el *relato original* (Gaudreault y Jost, 2001:113).

Las alteraciones o saltos que se realizan en el orden del relato, se apoyan a menudo en el film en las palabras que simultáneamente “nos permiten comprender la vuelta atrás, su alcance y su amplitud”.

Desde los meros rótulos del cine mudo, o el recurso de la mirada al vacío de un personaje, apoyado en un fundido a negro o una sobreimpresión, utilizado para expresar la idea del regreso al pasado en el cine de los orígenes, se llega al film sonoro, como doble relato, en el que “el orden temporal a menudo es el complejo resultado de mezclar lo que los actores interpretan visualmente y lo que un narrador cuenta verbalmente”, mediante por ejemplo el uso de la voz en *off* que “permite datar y medir las analepsis”.

Lo que conocemos en cine como flash-back habitualmente combina “una vuelta atrás del nivel verbal y una representación visual de los acontecimientos que nos cuenta el narrador”, pudiendo tener un alcance variable, desde pequeños episodios a casi la totalidad del film (por ejemplo en el caso de la película de 1950, dirigida por Billy Wilder *El crepúsculo de los dioses*) (Gaudreault y Jost, 2001:115-117).

Gaudreault y Jost (2001:122-123) se plantean una serie de problemas que atañen al orden del relato cinematográfico. Así, en el cine, las acciones simultáneas, de los acontecimientos sincrónicos, deben tratarse de una manera particular, “puesto que son las que cuestionan la dimensión diacrónica de un modo más directo que la novela”. Frente a ésta el cine articula múltiples «lenguajes de manifestación», potenciados por la “pluralidad de las materias expresivas” que ponen al espectador ante una abundancia de signos y acontecimientos simultáneos, de forma que “la *simultaneidad* de acciones diégticas está íntimamente vinculada con la *sucesividad*”.

Existen cuatro formas para expresar la simultaneidad:

- 1-La copresencia de acciones simultáneas dentro de un mismo campo.
- 2-La copresencia de acciones simultáneas dentro de un mismo cuadro.
- 3-La presentación de acciones simultáneas de forma sucesiva.
- 4-El montaje alterno de las acciones simultáneas.

Estos autores (Gaudreault y Jost, 2001:124) muestran también las posibles relaciones temporales que, en el interior de una secuencia, pueden producirse al yuxtaponer dos planos. Si contamos con dos planos, A y B, que se suceden en la pantalla dentro de una secuencia que describe una acción concreta, el tiempo de la acción que se describe en el segundo plano, el B, puede referirse a uno de los tres segmentos temporales siguientes:

- *encabalgamiento temporal*: si se refiere a un segmento temporal que transcurre simultáneamente a una parte o a la integridad del plano A.

- *enlace en continuidad*: cuando alude a un segmento temporal que sucede de forma estrictamente continua al de la acción descrita en el plano A.

- *elipsis*: si se refiere a un segmento temporal que, a pesar de ser sucesivo al plano A, se separa de él por un intervalo más o menos importante.

Respecto de la duración, ambos autores inciden en la diferencia respecto de lo literario de la dilatación temporal, categoría de clara mayor pertinencia en el campo cinematográfico. Recuerdan además, que las relaciones durativas, que estudian al nivel de la secuencia se pueden extrapolar a una escala mayor, la de toda la película, hecho que puede aplicarse también a la categoría de la frecuencia, en la que del nivel de la secuencia podemos elevar el análisis al del relato fílmico global, o incluso referirnos “tanto al relato verbal (oral o escrito) como a la imagen” (Gaudreault y Jost, 2001:128-131).

El cine es un arte del presente, frente a otras propuestas como la novela (“cuya esencia es haber pasado”) y junto a manifestaciones artísticas como la fotografía. Es un arte “que no puede dejar de evocar constantemente *la presencia* de objetos”. Esta idea de Albert Laffay, para quien la fotografía es exacta, manifestando “el encajonamiento de las cosas unas en otras y una presencia que (...) no pide permiso” traduciendo es este sentido el presente, (Laffay, 1966:58-59) es compartida por Gaudreault y Jost (2001:109), para quienes frente a lo verbal que nos ubica en un plano temporal diverso en función del tiempo empleado, “la imagen cinematográfica sólo conoce un único tiempo”, el presente.

Para Roland Barthes (2002:40) la fotografía nos sitúa no en una conciencia de *estar ahí*, sino antes bien, en una conciencia de *haber estado ahí*, encontrándonos con una nueva categoría espacio-temporal, de “localización inmediata y temporalidad anterior”, derivando a una ilógica unión del *aquí* y del *entonces*. En el cine, frente a la fotografía, el espectador se acerca más a la sensación de un estar-allí viviente, (Metz, 2002a:34), “en el tiempo mismo de la existencia” (Laffay, 1966:24), oponiéndose también a la novela, que nos coloca en lo irrevocable, siendo esto aún más evidente en el caso de los relatos novelescos históricos, “lo que una vez ha sido no puede serlo ya, pero no puede no haber sido” (Laffay, 1966:58).

La diferencia entre la novela y la película “se encuentra en la percepción del tiempo”. Mientras el espectador camina al mismo paso de la duración de las

imágenes, en el proceso de la lectura no se establece paralelismo alguno entre el tiempo del lector y el de los personajes (Laffay, 1966:66).

Laffay (1966:65-68) distingue entre el tiempo imaginario, el convencional y el real, en relación al juego que se establece entre la novela y su lector, el teatro y el asistente a la obra, y la película cinematográfica y su espectador. Piensa que “siempre que *en la medida en que los acontecimientos son visibles* adquieren exactamente el tiempo que ocuparían en la realidad”. Es decir, los elementos cinematográficos “poseen un ritmo sobre el tiempo universal, el tiempo verdadero, mientras que el tiempo de una novela es un tiempo *imaginario*” en el que el lector establece una medida en la que el tiempo empleado en leer una frase “*vale por* cierto periodo cuya longitud no tiene ninguna relación con el tiempo que empleo realmente en medirla con los ojos”.

En el teatro el tiempo es *convencional* (como lo es el espacio), queriendo Laffay señalar con esto “que se trata de un imaginario particularmente complaciente, un imaginario lúcido” al cual el asistente se presta voluntariamente por juego, aunque a primera vista pudiera parecer que el desarrollo de la acción por parte de los actores físicos sea el que marca el tiempo, las acciones de los mismos concentran el valor simbólico, superando el mero resumen de los acontecimientos.

Tiempo imaginario para la novela, tiempo convencional para el teatro, tiempo real para los elementos cinematográficos, Laffay observa que similares diferencias se hallan en el modo en el que aparecen las cosas en cada una de las tres artes. Parecería “que la esencial verdad del cine” le obliga a seguir “paso a paso” a los sucesos y acontecimientos reales.

La complejidad del cine nos obliga a replantearnos afirmaciones absolutas, sobre lo cinematográfico como hecho del presente o del pasado. Así Metz señala que si bien la imagen fílmica está siempre en presente, el filme, frente a ella, ¿no estará siempre en pasado como la novela por tratarse ambas en definitiva de relatos? Los espectadores que acuden a la sala saben que les van a contar una historia que ya está empaquetada y confeccionada, asumiéndolo e incluso, en opinión de Metz (2002b:82), desean que sea así como base del fenómeno del amor por el cine. Aunque en el cine, como ocurre en la vida, el tiempo, al contrario que el espacio, no se percibe, y si se hace es captando el tiempo como cambio espacial. La percepción directa del tiempo (del tiempo que transcurre) sólo se produce cuando “está vacío”, como espera o aburrimiento (Metz, 2002b:80). Aportaríamos que la sala iluminada de un cine, en los minutos previos al inicio de una proyección, ejemplificaría esta afirmación temporal de Metz, mutando cuando el espacio, el entorno, desaparece por la oscuridad que avisa del inicio de la proyección, del comienzo de una nueva percepción, distinta a la previa, del tiempo.

Gaudreault y Jost (2001:110) plantean, acerca del status temporal de la imagen, que la película “como objeto estaría en pasado por la mera razón de que ha filmado una acción que *ha sido*; la imagen fílmica estaría en presente

porque nos daría la sensación de que, con todo, sigue la acción «en directo». Ambas afirmaciones no contradicen la realidad de la temporalidad cinematográfica, “el primero se refiere a la *cosa filmada*, el segundo a la *recepción fílmica*”.

Resulta sencillo admitir que “la cosa filmada” mantiene la huella de un suceso pasado, frente a la cuestión relativa a la imagen fílmica que precisa un análisis mayor. La imagen fílmica *actualiza* aquello que muestra, aunque “el hecho de actualizar un proceso (...) es una propiedad del modo indicativo y no del presente”. El uso del indicativo significa *plantear* el proceso, lo justo sería “definir la imagen cinematográfica por su modo: el *indicativo*”, aunque la lengua no sólo puede situar la acción en un plano temporal, de modalizarla, ya que “puede plantearla como terminada o no”, siendo una cuestión de aspecto. En cualquier caso, todos los procesos se desarrollan con una cierta duración que implica la existencia de un punto de inicio, un lapso para su realización y un punto final.

La imagen fija fotográfica “remite menos al pasado que a lo terminado” ya que “no nos confiere la ilusión de que se desarrolla delante de nosotros” mientras que la imagen cinematográfica “sorprende por el hecho de que muestra el proceso narrativo mientras éste tiene lugar delante de nosotros”, independientemente de que podamos considerar o no que nos remite a un momento pasado de la realidad, el del tiempo del rodaje o filmación. La imagen cinematográfica “*se toma su tiempo*”, tanto el correspondiente al del fenómeno que se interpreta ante la cámara, como el de su restitución.

Por ello “la imagen cinematográfica se define menos por su cualidad temporal (el *presente*) o modal (el *indicativo*) que por esta característica *aspectual* que es el ser *imperfectiva*, mostrar el curso de las cosas”. Surge aquí la paradoja del doble relato cinematográfico ya que, aunque las palabras nos presenten los hechos como ya ocurridos, la banda visual no puede evitar mostrárnoslos mientras están sucediendo (Gaudreault y Jost, 2001:110-111).

Jean Leirens (1957:14) detecta una debilidad en “la coraza del cine”, que es la noción del tiempo tal y como “se impone a la conciencia del espectador”, noción temporal que en el cine es sumamente ambigua, coincidiendo en su opinión con autores mencionados previamente, ya que no existe un único tiempo, sino tiempos que “guardan entre sí las relaciones más estrechas”, relaciones que únicamente pueden separarse gracias a una operación del espíritu. La duración del film, la duración de la acción que sucede dentro de él y la forma del relato (en presente o en pasado), son tiempos diversos que “interfieren y actúan sobre la sensibilidad del espectador”, pero incluso hay otro tiempo diferente, más interior, que no deja de estar unido de alguna forma a todos los demás.

En el cine se dan dos situaciones que indefectiblemente van unidas en el momento de la proyección, el hecho de estar *dado* enteramente de antemano y la posición “esencialmente pasiva” del espectador frente al metraje que visiona,

pudiendo darse dichos condicionamientos en otras formas artísticas aunque, para Leirens, nunca los dos a la vez.

“El espectáculo está dado”, ya que la película que visionamos es “tributaria del pasado (...) es algo ya hecho y que se rehace”. Todas las imágenes que componen un film fueron compuestas hace tiempo e inmovilizadas, de ahí la visión equivocada del film como presente. Aunque podamos figurarnos que la imagen que observamos coincide con la singularidad de nuestro presente, no podemos evitar que nuestro subconsciente sienta que dicho presente “está ocultamente viciado por alguna cosa”. Estamos seguros como espectadores, de poder re-encontrar de nuevo la imagen cinematográfica idéntica a la ya vista, siendo esto posible porque “representa un *falso* presente, un presente virtual, que en realidad es un pasado”.

Por ello la relación establecida entre espectador e imagen cinematográfica tiene una muy particular y difícilmente definible naturaleza.

Resulta tranquilizador asumir que la imagen no tiene nada de efímero, como pudiera pasar con paisajes que vemos sabiendo que no vamos a volver a percibirlos visualmente, ya que la visión efímera “posee un carácter dramático, está henchida de un prestigio que disminuye ante el sentimiento de la posible repetición”, independientemente de que el espectador se pregunte o no si esas imágenes del film “están *destinadas* a reaparecer” (Leirens, 1957:14-15).

Seymour Chatman (2013:113) encuentra que, aunque sea habitual hablar del cine como un arte que sólo puede ocurrir en presente, es tan solo el cine en estado puro, sin haber pasado por el proceso de montaje, el que está radicalmente unida al tiempo real, pero resulta obvio que prácticamente la totalidad de las películas pasan por la criba de una edición que utiliza las elipsis como técnica rutinaria de trabajo. El director asume que el espectador cómplice va a saber completar y rellenar los tramos temporales elididos por demasiado obvios. El estilo del cineasta marcará el volumen y carácter de dichas elipsis que serán cubiertas por espectadores cada vez más entendidos y alfabetizados audiovisualmente.

La falsa presencia de la imagen cinematográfica, se puede confirmar si comparamos la televisión y el cine, ya que la diferencia entre ambos, solamente va a existir en relación con el problema del tiempo, “coincidencia perfecta de la acción y del tiempo del espectador (sincronismo)” en el caso televisivo (otorgando en el momento de su reflexión Leirens a la televisión, el carácter de contenidos realizados y emitidos en directo, hecho que no siempre es así en la actualidad) y discontinuidad o anacronismo en el caso de la película.

El espectador televisivo “tendrá la ilusión de asistir a una especie de génesis del acontecimiento” en la que el imprevisto puede surgir en directo ante él. En el caso de los noticiosos (según la terminología empleada por Leirens) “el espectador no tiene la sensación de asistir a la historia que se desarrolla,

sino a la que ya está hecha”, como ocurre en el caso cinematográfico, siendo el noticioso “la materia cinematográfica que sufre más la impresión de un presente ficticio, aunque no “reconozcamos” los acontecimientos filmados”, con el añadido de que “el margen de lo imprevisto se reduce considerablemente (...) por el conformismo de la censura y de los comentarios”.

La falta de disponibilidad de la película para el espectador, no es la coacción que le obliga a adaptarse a un determinado proceso de exhibición, (aunque el visionado de los contenidos cinematográficos en la actualidad puede y suele producirse a través de soportes domésticos como el DVD, el Blu-ray u otros archivos digitales que eliminan el problema de la disponibilidad) para Leirens el motivo determinante “proviene de la certidumbre automática (en el sentido en que se habla de automatismo de nuestros gestos habituales) que tiene el espectador, de que cada imagen de la película volverá semejante a lo que es y a lo que ha sido y en condiciones similares de representación”. Esta idea de seguridad le cubre al espectador “contra el riesgo del tiempo perdido, en lo que éste tiene de único e irremplazable”. Lo ficticio del presente cinematográfico valida la idea del carácter ficticio del pasado cinematográfico. Si la imagen que un espectador acaba de ver, va a reaparecer exactamente en las mismas condiciones, “es evidente que no puede ser arrojada a un pasado real (...), en la pantalla, toda la noción del tiempo está contaminada de un carácter de virtualidad” (Leirens, 1957:16-18).

El cine es, de “entre las artes capaces de expresar la sensación de la duración”, la única que se apoya en una base irreal. El carácter hipnótico de este espectáculo está unido, para Leirens (1957:30), a la cuestión del tiempo cinematográfico, ya que “la libertad únicamente se preserva en el presente real”, el tiempo de lo que se está haciendo.

Este matiz negativo del problema temporal en el cine, “se suscitará con mayor agudeza a medida que el espectador se embote”. Mientras que en el cine de los orígenes los espectadores se asustaban ante la llegada del tren a la estación, como espectadores neófitos que creían (o tendían a hacerlo) en la contemporaneidad de la imagen, esta ilusión va disipándose con rapidez, aunque durante años el espectador tolerará tanto el desmesurado juego escénico de los actores o incluso las “películas de arte”, aunque el énfasis sea precisamente “anticinematográfico” ya que esconde un gesto encasillado y no efímero. “El espectador que gusta del ademán enfático, es un espectador que (siempre inconscientemente) siente la imagen más como un presente que como un pasado”, pero el público contemporáneo a Leirens “no soportaría ya el gesto enfático en la pantalla”, imponiéndose cada vez más la sensación de una imagen perteneciente al pasado, sensación que no reemplazará nunca abiertamente (en opinión de Leirens) a la de la imagen en presente, operando de manera subterránea minando sordamente “nuestra conciencia”. Fruto de ello algunos géneros irán languideciendo rápidamente en el cine, no por una cuestión de moda, sino de “un problema de libertad ligado al tiempo”. “Las

situaciones están previstas, el espectador se ahoga; tiene la impresión de que nada nuevo puede suceder” (Leirens, 1957:30-31).

En relación al tiempo del contenido televisivo es reseñable el trabajo de Casetti y Di Chio (1999:279-280), que tomando como base estudios previos sobre el uso del directo en la televisión (Prat, Rizza, Violi y Wolf) y sobre la ficción serial (Calabrese), plantean que la representación del tiempo en los programas televisivos puede abordarse desde dos distintos puntos de vista:

-1- Desde la perspectiva del *orden* como disposición de los acontecimientos a lo largo del eje temporal, el tiempo representado puede ser:

1-1 *Vectorial*, si se representa la progresión temporal de A a B, ocurriendo esto en la ficción serial abierta, en la que cada capítulo remite al siguiente.

1-2 *Anacrónico*, cuando no existen relaciones cronológicas representadas que puedan definirse. Esta situación se produce en la ficción serial cerrada “en la que cada capítulo no remite a los sucesivos capítulos”, proyectándose en este caso el tiempo textual en la dimensión “cotextual”, ya que lo importante es la “relación temporal entre los programas dentro del flujo de la programación”.

-2- Desde el componente de la *duración* como extensión del acontecimiento a lo largo del eje temporal, el tiempo representado puede clasificarse en:

2-1 *Continuo*, si el evento es grabado en absoluta continuidad según se desarrolla la acción ante las cámaras, sin cortes o procesos de edición posterior.

2-2 *Discontinuo*, si no existe continuidad entre el desarrollo del evento y su grabación, produciéndose cortes y pausas a lo largo de la misma.

Debido a que el tiempo textual sólo adquiere sentido en relación con un *tiempo contextual*, es decir, en función de la recepción del programa televisivo por los telespectadores, se hace preciso añadir nuevas categorías que completen la tipología. En este sentido el tiempo del programa podría ser:

2-3 *Contemporáneo*, si como ocurre en las transmisiones que se realizan en directo, el tiempo de la grabación (o captura de la imagen) y es simultáneo al de la transmisión.

2-4 *No contemporáneo*, si los tiempos de grabación y de transmisión no son simultáneos, lo que ocurre por ejemplo en las transmisiones *en diferido* que han sido grabadas de manera continua o en las transmisiones *grabadas*, en las que el modo en que se graba es discontinuo, por lo que transmisión y grabación no coinciden.

Los autores observan que las categorías planteadas únicamente son textuales en parte, ya que pueden implicar tanto formas textuales anómalas como la ficción serial o aludir también a factores textuales como la relación con el tiempo de la recepción.

Por ello consideran que es preciso superar el análisis textual en dos sentidos, centrándose en el análisis del flujo por una parte, y por otra

haciéndolo en el análisis “de las relaciones entre el texto y el contexto para estudiar la relación entre el tiempo televisivo y el tiempo de la vida”, con todo lo que esta conlleva (Casetti y Di Chio, 1999:280-281).

Para Bettetini (1984:13-15) la representatividad fundamental del cine se reduce al presente, pero por una cláusula restrictiva, ya que en lo fílmico, al contrario que los verbos en su uso literario u oral, no puede conjugarse gramáticamente ni pasado ni futuro, aunque existan técnicas sustitutivas que puedan “falsear” estas carencias mediante el uso de flash-backs o *flashforwards*. Por ello el cine vive en la ambigüedad del presente de la acción fílmica, un presente virtual e incluso falso.

El tiempo del cine se configura y construye como un objeto finalizado destinado a la fruición directa durante la lectura del espectador que acontece sólo y a lo largo del tiempo que lo instituye como objeto.

El espectador choca en su visionado con la sensación de *dureté*, avanzada por Laffay en su *Lógica del cine*, que Bettetini interpreta en su doble sentido de *dureza* y de *duración*. Dureza identificada con la ilusión de realidad que provoca el film, que puede reducirse por “la toma de conciencia de su artificiosidad”. Duración que existe indefectiblemente y de la que, al contrario que la dureza, el espectador no puede escapar, duración que debe ser vivida en toda su extensión para que, mediante la «lectura» el espectador pueda transformarla “en duración propia, en experiencia vital temporalmente predeterminada y heterodirigida”, adentrándose en un mundo caracterizado tanto por su diferencia en relación al “universo referido-representado, como por su densidad totalizadora y, sobre todo, por su necesidad y no alterabilidad respecto a la operación de lectura”, un mundo que discurre en un tiempo en el que el espectador se ve obligado a vivir (Bettetini, 1984:17-18, 23).

Todo acto comunicativo se desarrolla en el tiempo, un tiempo, el del discurso cinematográfico, que no permite la respuesta del espectador, el feed-back que sin embargo puede producirse por ejemplo en los actos comunicativos orales. La instancia productora rige temporalmente el discurso gracias, entre otros aspectos, a la aludida *dureté* de la diégesis fílmica que hace más dificultosa “la percepción de un sujeto hablante y facilita la de una organización material ya operante”, la película tiende a ser vivida como parte del mundo pero no “como discurso sobre el mundo”. El espectador recorre “la secuencia de significantes de la diégesis con un tiempo suyo” pero subordinado a los tiempos propios de la diégesis, en una situación completamente opuesta al tiempo de la lectura de un texto escrito (Bettetini, 1984:20-23). Esta subordinación temporal del espectador muta radicalmente con los nuevos medios de acceso al audiovisual en los que, bien sea por el tipo de soporte doméstico que se utilice (DVD, Blu-ray, etc...) que permite la interrupción del discurso por la acción del usuario con su mando, bien sea por modelos de acceso en los que el mismo usuario interactúa escogiendo el camino que decide recorrer de entre los posibles, variando con ello el tiempo del discurso.

El tiempo, para Bettetini (1984:30-31), es la “*materia de la expresión cinematográfica*” que se estructura con una continuidad definida que es la propia del discurso fílmico, y con un resultado final, que el cine como aparato cinematográfico produzca tiempo, un tiempo que es además concreto.

Un tiempo, que ya desde el inicio de la carrera por capturar el movimiento, ya desde los aparatos previos al cinematógrafo de los Hermanos Lumière, era el objetivo buscado para lograr representar con perfección lo contingente mediante la grabación pura del tiempo. Las imágenes son almacenadas, el propio tiempo presente es almacenado y archivado, convirtiéndose por ello en pasado. Pero este instrumento de archivo deviene inmaterial, no volviendo a existir hasta su proyección para los espectadores presentes, convirtiéndose en una experiencia de la presencia, y es esta experiencia la que se archiva, la de un presente que se revive y a la vez está imbuida de historicidad (Doane, 2012:45, 47).

2.3.5 Fuera de campo y elipsis. Las dimensiones ausentes

La visión humana, la pantalla cinematográfica, el monitor de televisión o la pequeña superficie rectangular que permite el visionado de contenidos en nuestro teléfono, comparten tres parámetros que los limitan. Estos son el cuadro, el marco y el borde, que operan tanto en la fase del rodaje o la grabación (en la que se trabajará en el ámbito de lo profílmico), como durante el acto de la proyección a un doble nivel, el propio de la pantalla como objeto sobre el que se proyecta el metraje y el perteneciente al espectador que disfruta de la película en la oscuridad de la sala de cine o en el salón de su domicilio. Estos parámetros son explicados en la figura siguiente:

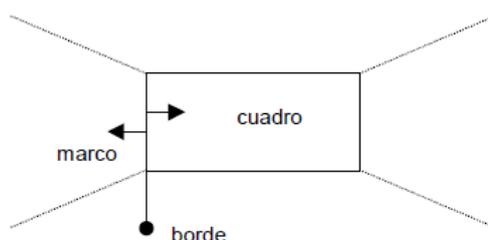


Fig. 6. Disposición de los componentes de la pantalla. Fuente: Gómez Tarín (2006).

El marco participa desde el comienzo del proceso, durante el rodaje, estableciendo una línea divisoria, generalmente trazada como un rectángulo de proporciones diversas, definiendo y escogiendo de esta manera, las personas que ejercen la función de dirección y/o fotografía, la parcela del profílmico que va a quedar en su interior, adaptándose a las especificaciones de la *entidad física mecánica* que es la propia del aparato de la cámara cinematográfica o videográfica, aparatos que cachearán con una determinada relación de aspecto (16:9,4:3) esa realidad construida ante el objetivo (u ocasionalmente ni siquiera tratada) por el equipo humano.

De igual forma, en el posterior y definitivo momento de la exhibición ante los espectadores, el artefacto emisor o proyector de la imagen en movimiento rehabilita y re-enmarca ese material para los asistentes a la sala o los telespectadores de la pantalla de televisión, eso sí, no respetando siempre las decisiones originales del ente productor en cuanto a la relación de aspecto. El nuevo marco para el espectador de la sala, va a dejar de regirse por líneas concretas desde el mismo momento en el que las luces se apaguen, y pasar a sustentarse en las difusas propias de la visión y de las condiciones en las que se halle el espectador (la oscuridad de la sala o la luminosidad de la estancia en las casas, con posibles perturbaciones no controlables que existen en ambos espacios por la presencia e intervención de otros espectadores u objetos).

El cuadro pues, puede entenderse como la “ventanilla del aparato de toma de vistas” que define por extensión, el de la imagen filmica y de la pantalla (Mitry, 1970:76).

Como afirma Román Gubern (1994:129-130), la cultura occidental ha impuesto *contra natura* “la abstracción del encuadre rectangular”, aunque el contorno del área de la visión binocular humana se oponga a estas formas por sus redondeados bordes, añadiéndose además que lo estático del encuadre, como posición normalizada de visionado, choca con el movimiento físico propio de la naturaleza del cuello y los globos oculares. Además, frente a la imprecisión de los bordes en la visión periférica humana, se trabaja con la asumida convención de la nitidez uniforme de la imagen. El marco rectangular de la pintura occidental, que heredaron posteriormente el arte fotográfico y el cinematográfico, “vulnera por lo tanto de un modo flagrante el formato y las características de la visión natural”.

Se distinguen varias formas de encuadres, casi siempre rectangulares aunque al principio fuesen casi cuadrangulares, que acogen diversas opciones estéticas relacionadas con la forma, proporciones y dimensiones del encuadre de la imagen cinematográfica (Villain, 2005:17-18).

En el negativo cinematográfico, el *formato* de la película se define como “la longitud total de la película expresada en milímetros”, 8, 16, 35 o 70 mm, como formatos más habituales.

Las *dimensiones* de la imagen en el rodaje “se caracterizan por la huella impresa hasta los límites de la ventana de la cámara”. Debido a la forma rectangular de la ventana, la dimensión se define por la altura y longitud del rectángulo impreso, expresadas en milímetros. La definición dimensional fue considerada durante muchos años como un dato suficiente, pero a partir de los años cincuenta, se percibe una afinidad creciente por imágenes más anchas y por ello más adecuadas para cierto tipo de cine espectáculo, propio de los géneros de aventuras, western o péplum, además de utilizarse estos nuevos formatos panorámicos como incentivo comercial. Fruto de este cambio de tendencia se consideró de mayor utilidad definir la dimensión mediante la

proporcionalidad entre la altura y la longitud, con independencia de la mayor o menor superficie de las imágenes.

Los formatos de imágenes no comprendidos entre 1,30 y 1,37 son considerados *panorámicos*, aunque puedan serlo en mayor o menor grado, es decir, que su longitud supere a su altura en proporciones mayores a la clásica de 4 a 3 (por ejemplo el Cinemascope de formato 2,55 o el Vistavisión, cuyo formato alcanza el 1,85 frente al formato clásico de la película de 35 mm que es 1,66).

El formato de la película no condiciona necesariamente el formato de la imagen, ya que la disposición de las perforaciones del negativo, y la orientación vertical u horizontal del mismo, pueden repartir la superficie útil de distinta manera.

Incluso por medios ópticos se puede comprimir la imagen en el sentido longitudinal, permitiendo que una imagen anamórfica quepa en una superficie rectangular normal, y simplemente descomprimiendo durante la proyección pueda obtenerse una imagen panorámica contenida en la pantalla en un rectángulo lo suficientemente alargado. Son los llamados procedimientos por anamorfosis o en *scope* (Villain, 2005:17-19).

Podríamos incluso hablar de un doble cuadro que se genera cuando el metraje cinematográfico se emite a través de un medio que no es el inicialmente destinado para él, la televisión.

En este sentido, el pase de películas de formato alargado a través de la televisión, genera dos posibilidades de conformación, bien sea alineando los bordes laterales del film con los propios de la pantalla televisiva, bien sea llenando la totalidad de dicha pantalla, sacrificando la imagen a ambos lados, derecho e izquierdo (Villain, 2005:23). Entre ambas opciones nos topamos con un hecho cierto, la necesidad de “soluciones” más adecuadas para la exhibición de metrajes producidos específicamente para un medio y redireccionados hacia otros. Sí que es cierto que, con la dependencia económica que tiene el sector cinematográfico del medio televisivo para poder afrontar la financiación de una película, en el momento del rodaje se tienen cada vez más en cuenta por parte de los técnicos fotográficos el seguro destino secundario de su trabajo para el visionado a través del aparato televisivo (sea mediante emisión o acceso a través de soportes físicos como DVD o Blu-ray), de tal forma que la preparación del encuadre y del aparataje de la cámara se intenta adecuar al visionado, tanto del espectador en sala, como del telespectador televisivo.

Para Bazin (2008:183) “la pantalla no es un marco como el de un cuadro” pictórico, sino un orificio que sólo permite percibir una parte del acontecimiento, desvelando tan solo un fragmento de la realidad representada, realidad que continua existiendo fuera del marco, en otros espacios propios del decorado por los que, por ejemplo, el actor sigue su camino. El de la pantalla,

es un espacio centrífugo frente al del lienzo “que polariza el espacio hacia dentro y lo corta de la realidad que representa” (Villain, 2005:113).

Aunque para los espectadores puedan resultar conceptos similares, ya en origen el cuadro se distingue del marco, “el cuadro obedece a una composición durante el profílmico, cuando está limitado por el marco, es un continente y no un limitador” (Gómez Tarín, 2006:129).

La pantalla bidimensional es “un corte sobre un universo imaginario que puede o no actualizarse en la imagen”, es decir, el cine puede que no nos ofrezca la integridad de su posible universo en el interior del cuadro enmarcado, mostrándonos tan sólo una imagen parcial del mismo, pero el mundo imaginario que nos sugiere como espectadores sigue estando allí, a pesar de la parcialidad del cuadro enmarcado, Y aunque la mirada al interior de ese mundo sea móvil, por las características fisiológicas de la visión humana, y con límites difuminados, sigue siendo ubicua. Pero esta ubicuidad que podría otorgar cierto rango de dominio a cargo de la mirada del espectador, lo cierto es que no es la voluntad del mismo la que va a imperar, la mirada “está prefijada” y no puede ser actualizada (Gómez Tarín, 2006:135).

Para Aumont (1997:81) “el marco es lo que hace que la imagen no sea ni infinita ni indefinida”, detiene la imagen pero mediante una convención cultural que no deja de recordarnos que más allá de la pantalla continua el universo imaginario de la película que visionamos. El marco no forma parte del campo, es un operador de una vista determinada y una apertura a lo imaginario, es un *marco-ventana* y tampoco es una entidad que habla, ni siquiera como *marco-límite* (Aumont, 1997:83-84). El marco, límite de un campo, centra la representación dirigiéndola hacia un conjunto espacio-temporal donde se concentra lo imaginario, definiendo además la distancia hasta el tema filmado, en la que se instala la cámara, (Aumont, 1997:25) distancia que era siempre similar en el cine de los orígenes con el objetivo de poder representar a los personajes de pie en su integridad. Pronto se varió la ubicación de la cámara, y por ello la distancia al personaje fotografiado, alejándolo e insertándolo de esta forma en el ámbito espacial o decorado que le rodeaba, o por el contrario acercándose y tomándolo parcialmente. De esta forma se estableció una, burda en opinión de Aumont (2009:162), tipología basada en la escala de tamaños del plano.

La imagen cinematográfica está configurada para hacer palpable “la movilidad virtual o actual, del marco, que es el encuadre” (Aumont, 2009:164).

El término encuadre surge en la cinematografía para definir un trabajo material y mental (existente tanto en la pintura como en la fotografía) “por el cual se llega a una imagen que contiene un cierto campo visto desde un cierto ángulo, con ciertos límites precisos”, y esta operación se realiza «paseando» sobre el mundo existente ante la cámara una pirámide visual imaginaria, y ocasionalmente fijándola (Aumont, 2009:162,164).

El marco cubre una serie de funciones, que son las que posibilitan el cumplimiento de la convención cultural que viene cumpliendo desde hace dos milenios. Éstas han sido enunciadas por Aumont (2009:154-156) de la siguiente manera:

-Funciones visuales: el marco separa perceptivamente la imagen de su exterior, la singulariza suavizando la brusquedad de la transición a la vez que define la oposición dentro/fuera.

-Funciones económicas: se delimita comercialmente el producto audiovisual al empaquetar el contenido valorizándolo..

-Funciones simbólicas: el marco es un «índice» que informa al espectador de la naturaleza como imagen de lo que ve y de que debe verse de una manera determinada que establece la convención cultural. Así, si hablamos de la imagen cinematográfica se infiere que esta dispone de cierto valor artístico distinto, por ejemplo, al valor que otorgaríamos a la imagen enmarcada televisiva, más desacralizada.

-Funciones representativas y narrativas: el marco se constituye como una abertura a un mundo imaginario, el propio de la diégesis, reconstituyendo la repetida metáfora de León Battista Alberti del marco como «ventana abierta al mundo».

-Funciones retóricas: el marco puede comprenderse en muchos contextos como una entidad discursiva autónoma, aunque sea difícilmente separable en ocasiones de los valores simbólicos.

Gómez Tarín (2006:139) discute parcialmente esta propuesta al detectar una contradicción entre las funciones visual y representativa, ya que para este autor el marco, en lugar de suavizar la diferencia entre interior y exterior, lo que provoca es una ruptura abrupta que confirma el final de la imagen en una funcionalidad más próxima a la simbólica, ya que el marco diseña un recorrido de lectura, una forma de hacerla y una dirección de sentido.

Gómez Tarín (2006:137) sintetiza su posición ante los diversos conceptos planteados de la siguiente manera:

	Relación con:		Espacio (E) – Tiempo (T)		
	Rodaje	Proyección	Continuo	Discontinuo	Actualizable
Marco (marco-ventana)	X	X		E	
Borde (marco-límite)	X	X	E		
Encuadre	X		E		T
Toma	X		T		E
Campo	X	X	E		
Plano		X	E		T

Cuadro 15. Cuadro comparativo de los componentes espacio-temporales en relación con la actividad productora y exhibidora. Fuente: Gómez Tarín (2006).

La intervención en el rodaje y la proyección definen las dos primeras columnas, mientras que las restantes, relacionadas con el componente espacio-temporal, en el que la discontinuidad espacial del marco viene dada por la clara separación entre el espacio imaginario que se muestra en la pantalla y el real, que «encierra» al imaginario, no siendo afectados por lo temporal. La continuidad espacial del resto de los conceptos procede del borde como frontera definida y de la abstracción espacial permanente que se produce en el interior del encuadre y del campo. Por su parte, el encuadre puede ser actualizado temporalmente por el movimiento que puede acompañarlo.

Para Sánchez Noriega (2010:712,718) el cuadro se identifica con el fotograma como espacio de la película (entendida como soporte físico) que es impresionado, y cuenta con unas proporciones determinadas. La realidad a la que responde sería el denominado campo, que se define como espacio situado ante la cámara, que va a ser impresionado en el cuadro físico del fotograma, y cuya amplitud dependerá de la distancia de la cámara a lo rodado y del tipo de objetivo usado en la toma. Sería la parcela del espacio dramático que queda filmada aunque igualmente se identifica con el conjunto de dicho espacio.

Jean Mitry (1970:51) define por su parte el campo como el “espacio visto por la cámara y limitado por el «cuadro»”, espacio de amplitud variable en que a igual distancia de la cámara su importancia va a estar en función del tipo concreto de objetivo que se emplee, es decir, del tamaño en la imagen que adquieran los elementos rodados.

El campo, para Gómez Tarín y Marzal Felici (2015:345) se acercaría más como concepto a la imagen fílmica como espacio imaginario incluido en el encuadre.

Hay que recordar la diferencia en cuanto a los términos cuadro y campo, cuando hablamos técnicamente del soporte videográfico. Así el cuadro o *frame* sería cada una de las imágenes que componen el soporte físico grabado. Así si tomamos un ejemplo de una grabación de video tomada a 25 imágenes por segundo, el cuadro o *frame* sería cada una de esas 25 imágenes. Sería el equivalente al fotograma cinematográfico. El campo (*field*) no equivaldría en video al área de espacio imaginario, sino al modo en que se forma la imagen en la pantalla. El campo sería la mitad de una imagen magnética completa, es decir la mitad de un cuadro. En un modelo de 25 imágenes o cuadros (*frames*) por segundo, existirán 50 campos (*fields*) por segundo (Musicco Nombela, 2007:25).

Desde las pinturas paleolíticas, que evitaron tanto la existencia de un cuadro que las enmarcase, como la del campo, hasta la imagen figurativa occidental imperante, que asocia ambos términos, se ha recorrido un largo camino. Aunque el cuadro suela ser confundido o asimilado con el concepto de campo, la equivalencia sólo podría ser posible si se produjese una identidad absoluta entre los elementos de ambos hasta el más mínimo detalle, es decir, si la absoluta totalidad de los elementos del campo es trasladada al cuadro

(Gauthier, 2008:24-26), siendo el campo el espacio que se percibe como objeto de representación, perteneciendo al espacio del referente, de lo que sabemos de lo real y contando con el recurso de al menos tres elementos característicos, aunque no indispensables para la existencia de la imagen. Estos son la compacidad (que opera las relaciones de semejanza), la profundidad (que gestiona la perspectiva) y el trabajo efectuado con la luz (mediante los códigos del modelado) (Gauthier, 2008:57-58).

Para Gubern (1994:271) como una de las características que define el plano, (junto al encuadre, la angulación, la iluminación, el movimiento, la duración y el sonido) el campo “se refiere a la representación del espacio visual longitudinal enfocado con nitidez” permitiendo por ello “una mayor o menor profundidad óptica de la imagen”. Así, al aludir a un concepto técnico como el de la profundidad de campo, va a existir una dependencia clara de una serie de variables tecnológicas controlables en diverso grado por el director de fotografía u operador cinematográfico, y con ello también, de la evolución propia del aparato técnico. Estas variables se tratan de la apertura de diafragma, la distancia focal del objetivo concreto elegido o la sensibilidad de la película (en el caso de rodarse en soporte cinematográfico). No olvidemos que en el caso de tratarse de una cámara videográfica, incluso estas variables van a depender de las características concretas del artefacto capturador de imágenes.

Para Ramón Carmona (2005:99-100) cada *plano* define un *campo*, entendiéndose éste “como la porción de espacio imaginario contenida en el interior del *encuadre*”, que funciona como límite del campo. Aunque a la imagen encuadrada se la pueda atribuir un carácter plano, el campo parece extenderse en profundidad, la denominada profundidad de campo, que depende de una serie de parámetros como la distancia focal, la apertura del diafragma y, en fotografía, la velocidad de obturación, variables que han buscado con sus avances y evolución técnica la convergencia entre la percepción de la pantalla y la percepción natural, colocando al espectador en una situación más próxima a la imagen de la que tiene en la realidad y obligándole a una postura más activa (Bazin, 2008:95).

A la vez que se extiende en profundidad, el campo desborda el borde por los lados del rectángulo que lo conforma.

Tan cierta es la aseveración de Pascal Bonitzer (2007:10) sobre la imposibilidad de rodar sin planos: “desde que hay encuadre, hay delimitación de un campo y (al menos) de un plano”, como cierta es la importancia, para la comprensión global del espectador, de determinados planos no filmados o de ciertos fragmentos espaciales anexos no rodados, que quedan fuera del campo encuadrado.

Para Sánchez Noriega (2010:726) el fuera de campo estaría formado por las áreas no visualizadas del plano, enunciando dichas áreas: las cuatro laterales que corresponden a los márgenes del encuadre, la propia de la

cámara y la que se sitúa detrás del decorado. También lo lleva al terreno de la acción dramática, cuando diálogos, o personajes u objetos que son mirados, pero quedan fuera de lo que la cámara encuadra, mantienen un valor narrativo ya que intervienen en el relato. El autor resalta la importancia de esta técnica por su capacidad para sugerir e incitar la imaginación de los espectadores.

Coinciden Bordwell y Thompson (2010:493) en la enunciación de seis áreas que no podemos visualizar en la pantalla pero que si que forman parte de la escena. Corresponderían a las áreas anexas a cada uno de los cuatro lados del cuadro (los laterales, por arriba y por abajo), al espacio tras la cámara y al situado detrás del decorado.

Gómez Tarín y Marzal Felici (2015:168-169) inciden al definir la idea del fuera de campo, sin olvidar el componente físico, en la capacidad de sugestión de un espacio fílmico, sugerido por el campo visual, que acoge a “todo aquello que no se halla representado icónicamente en el plano”. Los elementos que el espectador puede visualizar en el campo, le incitan a imaginar un espacio, que aunque no sea percibido, existe y de hecho tiene una importancia esencial para poder construir un espacio habitable gracias a las relaciones que se establecen entre el campo y el fuera de campo fílmico contiguo. A este fuera de campo, entendido como colaborador necesario para la construcción del espacio fílmico global, se le añade el existente en la fase final del proceso, la exhibición. Por ello aluden al fuera de campo espectral que se puede definir “como aquel espacio presente en la existencia física del espectador en la sala, en el contexto material y social de la proyección de un film”. Tampoco estos autores, como el resto, olvidan los espacios del fuera de campo que se constituyen como áreas físicas contiguas al campo, las situadas a la izquierda y derecha del borde, así como arriba y abajo, junto a las sitas tras el decorado y en el espacio de la filmación ubicado detrás de la cámara.

Estas seis áreas fueron inicialmente definidas por Noël Burch, al resaltar la doble naturaleza espacial del cine, la perteneciente al espacio presente en el campo y la del que está fuera de él. La explicación del primero es tan simple como la del hecho de estar constituido por todo aquello que el espectador puede ver en la pantalla, siendo más complejo el análisis del segundo, de aquello que está fuera de campo. Burch (2008a:26) divide éste en seis segmentos, cuatro de ellos determinados por los cuatro bordes del encuadre, simplificándolo, como “las proyecciones imaginarias en el espacio ambiente de las cuatro caras de una «pirámide»”. El quinto no puede medirse “con la misma (falsa) precisión geométrica” pero Burch asume como obvia la existencia de un espacio fuera de campo, ubicado detrás de la cámara, distinto de los segmentos espaciales situados alrededor del encuadre. El sexto correspondería al segmento espacial sito detrás del decorado o tras algún elemento del mismo. El límite extremo de este segmento estaría detrás de la línea del horizonte.

Burch se pregunta sobre los medios por los que estos segmentos intervienen en el metraje, y lo hace aplicando su análisis a la película “Nana” dirigida por Jean Renoir en 1926 como ejemplo del que se pueden extrapolar sus conclusiones a la globalidad cinematográfica.

Los segmentos espaciales están definidos por (Burch, 2008a:27-29):

1-Las entradas y salidas de campo. Sobre todo afectan a los laterales derecho e izquierdo, así como los elementos que entran desde detrás del aparataje del decorado y desde detrás de la cámara. Con la entrada de un personaje desde alguno de estos segmentos, el espacio del que procede toma cuerpo en la imaginación de los espectadores.

2-La mirada «off», hacia un personaje u objeto situado fuera de los bordes, tras algún elemento del decorado o en el espacio propio de la cámara, dota de importancia a ese espacio imaginario. Burch distingue la mirada hacia la cámara, de la mirada hacia el objetivo que directamente interpelaría al espectador no al espacio fuera de campo tras la cámara.

3-Mediante los personajes de los que parte de su cuerpo queda fuera del encuadre, sería la tercera forma de determinar el espacio fuera de campo, en relación al plano fijo y mudo. El decorado que se extiende alrededor del campo también define el fuera de campo, pero en este caso lo haría de manera totalmente inoperante, ya que acompañaría mentalmente al espectador en su percepción del motivo de atención principal, el del fragmento del cuerpo del personaje.

Para Burch (2008a:30) también podría hablarse, en relación al fuera de campo, de una distinción entre el espacio concreto y el imaginario. Imaginario sería aquel espacio fuera de campo que todavía no ha sido percibido o visualizado por el espectador, por ejemplo si un personaje entra en campo a través de una puerta proviniendo de una estancia fuera de campo que todavía no ha sido mostrada al espectador. Cuando dicha estancia sea mostrada, se hará concreta para el espectador, por lo que cualquier posible entrada en campo de un personaje que procede de la misma, se definiría como un espacio concreto (ya conocido por el espectador) que queda fuera de campo.

El fuera de campo, como conjunto de elementos (personajes, decorados, etc...) no visibles, sólo adquiere entidad propia en función de la existencia de su anexo visible, el campo que le otorga la capacidad al espectador de imaginar lo que no puede percibir. Aunque estos espacios sean, uno visible y otro no, se puede considerar que ambos pertenecen al “mismo espacio imaginario perfectamente homogéneo” al que denominan espacio fílmico o escena fílmica. Frente a la opinión de Burch que distingue entre un espacio fuera de campo concreto y otro imaginario, Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1989:24-26) apoyan la idea del carácter imaginario del campo, por su intangibilidad a pesar de tratarse de espacios visibles, así como también inciden en la homogeneidad y reversibilidad entre campo y fuera de campo, ambos de igual importancia para la construcción del espacio fílmico, pero sus

planteamientos sólo los encuentran aplicables al cine narrativo y representativo, en films que “cuentan una historia y la sitúan en un cierto universo imaginario que materializan al representarlo”.

El fuera de campo «humaniza» al cine, explicitando y usando a su favor, las limitaciones propias del aparato visual humano que impide una visión global de todo lo que nos rodea. Lo que está a nuestras espaldas, demasiado lejos u oculto permanece en un espacio off que puede ser conocido pero no visto (Gubern, 1994:11-12).

Para Gubern (1994:266-268) “el corolario del encuadre es el espacio *off*”, invisible o fuera de campo, en donde los personajes ausentes continúan viviendo aunque sus vidas no sean vistas ni representadas. La invisibilidad del fuera de campo no lo convierte en “un espacio neutro, pasivo o asignificante” ya que este espacio off o fuera de campo “o bien es silenciado por omisión significativa (por censura), o bien es puesto de relieve por la omisión”, convirtiéndose en un contenedor, en una reserva de personajes según las palabras de Gubern, similar a la de los bastidores del teatro que acogen a los personajes-actores ausentes, en ciertos momentos, del escenario.

La enunciación cinematográfica se basa en “dos grandes sistemas de oposiciones binarias” que contraponen representación (presencia) a omisión (ausencia). Estas son

 Espacio encuadrado-Fuera de campo

 Tiempo seleccionado-Tiempo omitido (elipsis)

La vida de los personajes que prosigue fuera de campo, en el espacio representado de la ficción en off, finaliza completamente con el off que se inaugura al acabar la película, como punto conclusivo “que restituye a la narración fílmica su estatuto de mentira o de fabulación evanescente”.

Bonitzer (1976) propone por su parte la existencia de un fuera de campo «anti-clásico», heterogéneo al campo, y que puede definirse como el espacio de la producción, aunque otros autores proponen denominarlo como fuera de cuadro, para distinguir este concepto del de fuera de campo, situado plenamente en la ilusión. El fuera de cuadro es el que se instala el espacio de la producción sería aquel en el despliega su trabajo y capacidad el equipo técnico, el de realización e incluso el trabajo de escritura del guion (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 1989:26,29).

Lo visible no es lo único que puede analizarse desde el punto de vista de fuera de campo. También lo es lo audible. Según la fuente de procedencia el sonido puede ser diegético o no diegético, en función de si la fuente tiene o no que ver “con el mundo de lo representado”. El sonido diegético puede así mismo clasificarse de la manera siguiente:

-In: Dentro del campo.

-Off: Fuera de campo aunque relacionado con aquello que vemos

-Out: En el interior del personaje.

-Over: Exterior a los personajes y de existencia compartida con otros elementos diegéticos. (Gómez Tarín, 2006:147)

Carmona (2005:106-108) distingue entre sonido diegético, si la fuente sonora está relacionada con algún elemento presente en lo representado, y no diegético, en caso contrario. El primero a su vez puede dividirse en *in* o en campo y *off* o fuera de campo, en función de si la fuente de emisión está o no presente dentro del encuadre, e *interior* o *exterior* según provenga del interior del personaje o pueda ser compartible con otros personajes. A su vez el sonido diegético interior será *out* y los sonidos no diegéticos serán considerados *over*.

Se hablará de sonido *en campo* o *in*, si se asocian a la visión de la fuente sonora, de sonido *fuera de campo* u *off*, si su origen no es visible en el encuadre aunque imaginariamente se ubique en el mismo tiempo de la acción aunque en un espacio contiguo, de sonido *out* cuando independientemente de que la fuente esté o no presente dentro del encuadre, acompaña y se ajusta al modo por el que se desarrollan las imágenes encuadradas, y finalmente, de sonido *over* cuando éste procede de una fuente invisible ubicada fuera de la diégesis.

Aplicando su análisis a la voz humana, Carmona establece cinco categorías: *in*, *out*, *off*, *through* y *over*.

-Voz *in*: la que cómo tal interviene en la imagen.

-Voz *out*: la que irrumpe en la imagen desde una fuente-personaje no visualizado en el encuadre.

-Voz *off*: la propia por ejemplo de un monólogo interior o de un personaje que narra un flash-back, no presente en el encuadre

-Voz *through*: la emitida por algún personaje presente en el encuadre, pero del que no se visualiza la boca de la que procede.

-Voz *over*: la instalada en paralelo a las imágenes, sin relación con las mismas, y que procede de una fuente exterior, distinta a la propia de los elementos de la diégesis.

García Jiménez (2003:103-104) usa como criterio diferenciador de la posición de la fuente sonora, su relación con el contenido visible de los planos del discurso cinematográfico, videográfico o televisivo, para acabar delimitando tres casos posibles:

1-cuando la fuente del sonido aparece en la imagen formando parte de la historia, se tratará de un sonido *in* propiamente diegético.

2-si la fuente sonora no aparece en la imagen, se tratará de un sonido *off*, que puede o no ser diegético. Se pueden dar varios casos distintos:

2-1 diegético-elíptico: la fuente del sonido que percibe el espectador, no aparece en la imagen en ese momento pero lo ha hecho con anterioridad. El sonido es escuchado por alguno de los personajes de la historia.

2-2 diegético-citado: si la fuente no ha aparecido anteriormente en la imagen pero, gracias a las referencias aportadas, resulta sencillo para el

espectador identificar su lugar de procedencia. El espectador y alguno de los personajes escucharán al mismo tiempo el sonido.

2-3 diegético-suspensivo: se produce cuando el espectador que escucha el sonido no dispone todavía de información suficiente para identificar su origen, aunque dispondrá de ellos con posterioridad. El espectador percibirá en algún momento del relato el sonido, junto con alguno de los personajes.

2-4 extradiegético: se producirá en los casos en los que la fuente del sonido no ha aparecido con anterioridad ni lo hará posteriormente, careciendo el espectador de la información necesaria para su identificación. Tampoco será accesible para los personajes. Se trata del sonido en off propiamente dicho.

3- cuando la fuente y el origen del sonido se ubican claramente fuera de la historia. El sonido no será percibido por ninguno de los personajes ni formará parte de la diégesis. Se trata del sonido *over* que será siempre de naturaleza extradiegética.

El espacio sonoro se genera por la capacidad con la que cuenta el sonido “para representar el espacio tridimensional en la imagen” apoyándose en las cualidades y características diversas del audio grabado (Sánchez Noriega, 2010:722).

El sonido, en definitiva, tiene una gran importancia para la construcción global del espacio fílmico como unidad, gracias a la homogeneidad sonora que provoca en el espectador la imposibilidad de distinguir entre un sonido emitido dentro del campo y otro emitido fuera del mismo (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 1989:25).

Mediante la técnica del montaje o edición se genera la unidad espacio-temporal del metraje, operando con la *unidad* cinematográfica denominada plano. El cambio de uno a otro, su suma produce lo que Noël Burch (2008a:13) denominó articulación espacio-temporal.

El tiempo como pareja de baile permanente del espacio, tanto del presente como del ausente, opera de la misma manera con su presencia y con su ausencia, mediante la elipsis.

Ésta se define como la “supresión en un texto audiovisual de diálogos, elementos visuales o de un fragmento de la historia” bien sea por su falta de interés, por cierto pudor, con el fin de dinamizar el ritmo o el de dotar de mayor ambigüedad al metraje. En cualquier caso, para Sánchez Noriega (2010:721) esta técnica parte del supuesto “de que es tan importante lo que se dice como lo que se omite”.

Otras definiciones abundan en posturas similares, aunque incidiendo en la reducción de la duración del argumento que se produce al omitir determinados intervalos de la duración de la historia (Bordwell y Thompson, 2010:493). Frente a la continuidad temporal se sitúa la elipsis, que o bien puede omitir tramos de tiempo muy variables, desde segundos a siglos, pero que no afectan al desarrollo narrativo por lo que se encubren funcionando

invisiblemente a los ojos del espectador, o, de manera opuesta, se pueden emplear elipsis que afectan a la narración, en las que el espectador debe percatarse del paso del tiempo. Para ello el montaje emplea desde los encadenados, fundidos o cortinillas entre planos hasta, cuando lo que se pretende es mostrar un periodo largo o un proceso a gran escala, la secuencia de montaje institucionalizada por la continuidad clásica, que condensa una larga serie de acciones en un intervalo de tiempo breve (Bordwell y Thompson, 2010:276).

A través del mecanismo de montaje o puesta en serie, se produce tanto la creación y construcción del espacio de la ficción (o del documental) que contempla el espectador, como el de la manipulación efectiva sobre el tiempo de dicha ficción. Así, mediante las elipsis temporales y las referencias hacia un fuera de campo existente, independientemente de que sea mostrado o no, se transmite el imaginario que construye cada espectador.

La elipsis, como contracción no mensurable del tiempo, “opera en un nivel de profunda discontinuidad del tejido fílmico”, ejerciendo un fuerte efecto “sobre la dinámica perceptiva y cognitiva del espectador”, provocando en el espectador la necesidad de completar el vacío temporal mediante una interpretación, innecesaria en el otro tipo de contracciones temporales que plantean Casetti y Di Chio (2009:140-141), las mensurables o recapitulaciones. En estas últimas distinguen entre la *recapitulación ordinaria*, en la que para poder trabajar con las técnicas del montaje se utilizan elipsis de mínima incidencia, no evidentes, que buscan eliminar las acciones o hechos de trascendencia reducida o nula, y la *recapitulación marcada*, en las que se condensan los acontecimientos, con una neta intervención en el desarrollo cronológico, y con la visibilidad informativa para el espectador de elementos de decoración o ambientales que marcan el paso del tiempo (calendarios, relojes, paso del día a la noche, cambio de estacionalidad...). Aluden también a las llamadas «secuencias de episodios» en los que se enseñan aspectos de una determinada sucesión temporal de hechos, mediante el montaje rápido de una serie de planos de corta duración que condensan un recorrido vital del personaje o de los acontecimientos, de más larga duración.

De entre la categorización en la que se puede trabajar con la yuxtaposición de planos, planteada por Ramón Carmona (2005:111) basándose en Burch, y que define la relación temporal establecida entre ellas, junto a la rigurosa continuidad y al retroceso definido e indefinido, incluye la elipsis definida y medible, y por oposición, la elipsis indefinida. La primera sería asimilable, a la recapitulación planteada por Casetti y Di Chio y la segunda a la que estos autores denominan propiamente elipsis.

De los cuatro ritmos narrativos principales de la literatura planteados por Genette, la pausa, la escena, el sumario y la elipsis, la aplicación de la última a la cinematografía es estudiada por Gaudreault y Jost en relación al relato, diríamos que en su aplicación en la primera fase de trabajo, el guion. El silencio

textual y con ello narrativo de ciertos hechos acaecidos según la diégesis, que sería la explicación del concepto de la elipsis se puede trasladar a una fórmula $TR=0$ y $TH=n$, con lo que $TR < \infty TH$, que se lee de la siguiente manera: el tiempo del relato (TR) equivale a cero mientras que el tiempo de la historia (TH) lo hace a una duración indeterminada n, por lo que el tiempo del relato resulta ser infinitamente menos importante que el de la historia. La elipsis intervendrá entre dos acciones distintas operando pues entre dos secuencias. Siguiendo su razonamiento general, por el que estudian los ritmos narrativos aplicándolos a nivel de la secuencia y el del metraje total del film, en su traslado de la formulación de la elipsis a la duración de la película completa, y no solamente a la de la secuencia, dicha elipsis resultaría ser un concepto contradictorio, puesto que si la duración del film fuese nulo, simplemente no existiría como tal ($TR=0$, $TH=n$) (Gaudreault y Jost, 2001:128,130).

La economía diegética puede ser uno de los objetivos buscados con el uso de la elipsis temporal, mediante la eliminación de las partes más o menos extensas de la acción que son consideradas poco o nada útiles, pero así mismo una de las metas puede ser el alcanzar una fluidez y adecuación rítmica mayor de la representación diegética de la acción, mediante la utilización de la elipsis como recurso de montaje (Bettetini, 1984:55-56).

Esta búsqueda de la economía narrativa, es tan antigua como el relato literario, aunque su uso, incluido el cinematográfico, sí que ha visto una evolución con el uso de elipsis especialmente amplias y bruscas en la narración moderna. Desde el mínimo tamaño posible de la elipsis cinematográfica, el que se produce con la transición simple de dos planos mediante el *corte*, para generar la impresión de continuidad en la proyección, hasta la elipsis propiamente dicha, hay una diferencia de niveles. Para Seymour Chatman (2013:95-96) la verdadera elipsis es la segunda, la cual alude a “una discontinuidad narrativa entre la historia y el discurso”, mientras que el corte sería una simple manifestación de la elipsis “como proceso en un medio específico”, el cinematográfico, similar al espacio en blanco de la página impresa, o con mayor exactitud, el corte *puede* implicar una elipsis, pero representando simplemente un cambio espacial que conecte una misma acción.

Para Marcel Martin la elipsis forma parte del hecho cinematográfico, ya sea por el simple hecho de que si hay actividad artística, hay un necesario proceso de elección, aunque éste tenga lugar en el nivel elemental de la eliminación de los tiempos inútiles o débiles de la acción. Junto a este tipo de elipsis inherentes al proceso decisorio de la obra artística, para Martin existen otras a las que llama *expresivas*, por apuntar a un efecto dramático o soler estar dotadas de un significado simbólico.

Este autor establece una serie de categorías entre las que están las elipsis de estructura, motivadas por razones dramáticas, de construcción del relato. Para Martin la mayoría de las ocasiones se producen en busca de

suscitar un sentimiento de angustia en el espectador, el *suspense* (según la terminología del autor), disimulando “un movimiento decisivo de la acción” Pueden también perseguir el evitar la ruptura de la unidad tonal del relato, omitiendo “un incidente que no se corresponde con el entorno general de la escena”. Estas elipsis serían de algún modo *objetivas*, pues intencionadamente se le oculta información al espectador, aunque también se puede hablar de las subjetivas, cuando “es el *punto de escucha* de un personaje” lo que se presenta al espectador, justificándose de esa forma una elipsis sonora.

Otras elipsis podrían ser denominadas como simbólicas, cuando la omisión de un elemento de la acción no tiene como objetivo generar suspense en el espectador, sino que buscan generar un significado más amplio y de mayor profundidad.

Para finalizar, las elipsis de *contenido*, están causadas por motivos de *censura social*, en las que la crudeza o negatividad (supuesta añadiríamos) de determinados actos o imágenes, obligaban a un respeto hacia los tabúes sociales o las normas de censura, que definían la forma de contar estos actos ocultando total o parcialmente ciertas situaciones mediante la elipsis, incluso de elementos sonoros. Para Martin, sin embargo, “la elipsis no debe castrar sino podar” (Martin, 2002:83-93). Pensamos que este tipo de elipsis de contenido, tan desafortunadamente habituales en determinados momentos históricos, quizá hoy en día hubieran podido integrarse en el grupo de las simbólicas, al desaparecer en buena medida en el cine actual, los elementos censores externos (quizá menos los autocensores) o la presión social sobre ciertos temas o tabúes sociales.

La reducción del tiempo de la historia en el desarrollo de la narración fílmica es lo que habitualmente se conoce como elipsis, aunque para Bordwell (1996:82-84) existen dos maneras diferentes de afrontar el problema de la reducción de la duración de la historia. La que propiamente se puede denominar elipsis se produciría “cuando el argumento omite segmentos discretos del tiempo de la historia”, mientras que la segunda opción es la de la compresión por la que, aunque la duración del argumento y de la historia sean mayores que el tiempo presentado en pantalla, éste gestiona las acciones de tal manera que el espectador no puede percibir ninguna pérdida temporal, “el tiempo no se elide sino que se condensa”. La compresión, frente a la elipsis, es un método de uso menos habitual.

La elipsis como proceso normalizado, se apoya en rasgos estilísticos perceptibles, como fundidos y encadenados, el uso de la música, etc... que operan como indicios de su presencia para el espectador. Así, las típicas secuencias de montaje del cine clásico hollywoodiense son comprendidas por el espectador medianamente avezado, como un breve resumen de un listado más largo de acontecimientos, que mediante el uso de la elipsis, evita partes discretas del tiempo de la historia, no necesariamente medibles.

Los huecos dejados por las elipsis admiten variedades diversas, pudiendo ser permanentes o temporales, enfocados o difusos, y destacados o suprimidos, pudiendo contener el periodo omitido información significativa generándose intencionadamente una narración supresiva que incentive la participación del espectador, mediante las hipótesis que pueda plantearse sobre los tramos temporales suprimidos.

Elipsis y compresión son dos de las maneras en las que, mediante la reducción de la historia, la narración puede manipular la duración de la historia, junto a la inserción y la dilación, como modalidades de expansión de la duración de la historia, y finalmente la equivalencia, en la que todas las duraciones se igualan. El cuadro siguiente resume la propuesta de Bordwell.

Equivalencia:		Duración historia=Duración argumento=Duración de proyección.
Reducción:	Elipsis	Duración historia>Duración argumento Duración argumento=duración proyección Una discontinuidad en el argumento marca una parte de la duración de la historia omitida.
	Compresión	Duración historia=Duración argumento Duración historia y argumento>Duración proyección No hay discontinuidad en el argumento, pero la duración de pantalla condensa la duración de argumento e historia.
Expansión:	Inserción	Duración historia<Duración argumento Duración argumento=duración proyección Una discontinuidad en el argumento marca el material añadido.
	Dilación	Duración historia=Duración argumento Duración historia y argumento<Duración proyección No hay discontinuidad en el argumento, pero la duración de pantalla extiende la duración tanto de la historia como del argumento.

Cuadro 16. Tratamiento del tiempo en relación con la historia, el argumento y la proyección. Fuente: Bordwell (1996).

Burch (2008a:15), en su enumeración de las distintas relaciones posibles entre dos emplazamientos sucesivos y entre dos duraciones sucesivas, definen la elipsis como el *hiato* que se produce entre las continuidades temporales que son los planos.

Junto a estas cinco relaciones temporales se puede hablar, según Carmona (2005:111), de tres tipos de articulación espacial entre dos planos contiguos: la continuidad espacial con o sin continuidad temporal (en función de la proximidad clara, en términos diegéticos, de dos espacios distintos, a lo que Burch denomina discontinuidad espacial simple), y finalmente la discontinuidad espacial normal.

Gubern (1994:314-315) incluye a la elipsis en su enunciado de las nueve categorías cronológicas que clasifican las posibilidades representativas de la temporalidad en el cine de ficción narrativa:

1-Tiempo consecutivo.

2-Tiempo posterior tras lapso omitido, que se correspondería con la elipsis.

- 3-Tiempo simultáneo (base en el trabajo con las acciones paralelas).
- 4-Flash-back, como evocación del pasado.
- 5-Flashforward, como anticipación del futuro.
- 6-Tiempo indeterminado.
- 7-Movimiento acelerado.
- 8-Movimiento retardado (ralentí)
- 9-Inversión del movimiento (retroceso del tiempo)

Para Gubern las tres últimas serían las específicas de la cinematografía, por su relación con el aparato técnico, mientras que el resto serían adaptaciones de convenciones propias de la narración literaria. De esto puede deducirse la importante relación del concepto de la elipsis, no sólo con un procedimiento técnico como el montaje o edición en postproducción, que opera con el material bruto rodado, sino también con otra fase esencial y germinal del proceso audiovisual, la literaria propia del guion. La elipsis trabajaría fundamentalmente pues, en dos niveles, al inicio del camino audiovisual y al final del mismo, en el guion y en el montaje.

Si se aplican estas categorías a los cambios espaciales que posibilita el montaje, se obtendrían once posibles combinaciones espacio-temporales, seis de ellas mediante el cambio de espacio y cinco mediante el cambio de plano:

Cambio de espacio	Muestra una acción que transcurre consecutivamente a la representada en el plano anterior.
Cambio de espacio	Muestra una acción que transcurre posteriormente a la representada en el plano anterior, tras un lapso omitido.
Cambio de espacio	Muestra una acción que se supone simultánea a la representada en el plano anterior.
Cambio de espacio	Muestra una acción que se supone anterior a la representada en el plano precedente (flash-back).
Cambio de espacio	Muestra una acción que se supone posterior a la representada en el plano precedente, como anticipación del futuro (<i>flashforward</i>).
Cambio de espacio	Muestra una acción que transcurre en un tiempo indeterminado.
Cambio de plano	Muestra el mismo espacio del plano anterior, pero representando una fase posterior de la misma acción (jump cut).
Cambio de plano	Muestra el mismo espacio del plano anterior, pero representando una acción posterior discontinua (elipsis).
Cambio de plano	Muestra el mismo espacio del plano anterior, pero representando una acción pasada (flash-back).
Cambio de plano	Muestra el mismo espacio del plano anterior, pero representando una acción posterior como anticipación del futuro (<i>flashforward</i>).
Cambio de plano	Muestra el mismo espacio del plano anterior, pero representando una acción que sucede en un tiempo indeterminado.

Cuadro 17. Combinaciones espacio-temporales. Fuente: Elaboración propia.

Las elipsis acompañan esencialmente al proceso cinematográfico, tanto en el rodaje como en la reproducción del material rodado, al estar «presentes» en las ausencias intercaladas entre los fotogramas, en los espacios en negro que los conjuntan. El espectador es el que dota de movimiento a las imágenes, completando el material no presente, tanto en el mero proceso de la visión como en el de la comprensión de lo visto, trasladándose pues la cuestión mecánica y tecnológica a todas las uniones existentes en el metraje, especialmente las establecidas entre las distintas tomas, y es ahí donde se ubica la necesaria articulación tanto para un discurso abierto, como para la sutura (Gómez Tarín, 2006:188).

Para finalizar, en el M.R.I., en el discurso transparente hegemónico que genera e impone sentido, las elipsis son utilizadas para aligerar el relato, suavizando la sucesión de los fragmentos temporales, imponiendo la idea de lo ausente como algo alejado y de poca o nula importancia. Lo esencial es lo que está presente tanto espacial, como temporalmente. Frente a ello, otro modelo de discurso, el que opera mediante el desvelamiento, genera sentido también, pero no lo impone. Las elipsis, aún como entidades de ausencia de tiempo, desvelan y visibilizan sus mecanismos, multiplicando las posibilidades de interpretación. Lo ausente no puede desligarse de lo presente, siendo plurisignificante pero mediante una significación no explícita, sino implícita.

Son dos modelos que pueden convivir y conviven de hecho, incluso dentro del mismo film, del mismo producto audiovisual, imbricándose.

Gómez Tarín (2006:194-195) establece en relación a lo enunciado, una serie de parámetros sobre las elipsis, independientemente de la perspectiva que se adopte:

1-La elipsis está en relación directa con la continuidad como carácter constitutivo del plano. Todo plano es un fragmento espacio-temporal que forma parte de un espacio mayor y de duración temporal superior en el que se inserta.

2-La elipsis impregna la materialidad del plano. La mayoría de los componentes de la imagen muestran ausencias, tanto a nivel de la propia imagen y del sonido, como también al nivel de figuras de estilo, retóricas y elementos sitios en el fuera de campo.

3-Uno de los lugares preferentes de las elipsis es el punto de unión elegido entre dos planos.

4-Todo proceso de elección de un plano, de entre los posibles, genera una elipsis. Si algo se muestra asumimos que algo diferente se oculta. Esta operación genera la inquietud permanente acerca de la necesidad real de aquello que se muestra.

5-El relato cinematográfico es disperso por naturaleza, intercalado por numerosos huecos provocados por el uso constante de la elipsis como técnica, depositándose en el espectador la facultad de dotarle de coherencia según su capacidad de participación y distanciamiento. El trabajo hermenéutico de los

espectadores se basará tanto en lo presente como en lo ausente, tanto en lo mostrado como en lo que no se muestra.

6-La elipsis es el fundamento indispensable del universo imaginario (diégesis) que acompaña a la película, desbordando todos sus límites como una totalidad “que se despliega desde el mismo instante que el discurso se organiza a partir de imágenes y sonidos”.

Como conclusión, la información que un espectador puede recibir durante el visionado de cualquier producto audiovisual, no dependerá únicamente de la presencia explícita de elementos espaciales y temporales, sino que también estará en función, y no necesariamente en menor medida, de las ausencias de esos elementos inscritos *in absentia* en el corpus audiovisual (acercando el término legal a lo que en ocasiones no puede mostrarse por causas ajenas a la producción), las elipsis temporales y los fuera de campo espaciales.

3.METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

“Hasta cierto punto no existen más que análisis singulares, cuya gestión, amplitud y objeto resultan por completo adecuados para el film concreto del que se ocupan.” (Aumont y Marie, 1990:23).

A esta cita añadiríamos que también para el fin buscado. En nuestro caso, y para llegar al objetivo de encontrar un modelo de trabajo que tenga en cuenta el componente espacio-temporal, tanto presente como ausente, en el momento de la producción de un contenido audiovisual destinado a su visionado a través de un dispositivo móvil en el lugar en el que se ha realizado el rodaje del mismo, seguiremos una serie de pasos que podríamos agrupar en tres grandes fases.

3.1 Metrajes sobre Burgos

Nuestro objetivo es localizar un contexto espacial que haya sido cubierto audiovisualmente, que faculte al análisis de dichos contenidos y que implique una serie de condiciones de partida:

-La reunión de metrajes que tuviesen por un lado como destino un visionado tradicional, como por otro, un acceso a los contenidos disponible a través de nuevos medios como los dispositivos móviles.

-La inclusión del matiz histórico en su desarrollo.

Por ello nos hemos centrado en el área del centro histórico de la ciudad de Burgos y en parte del material que ha recogido audiovisualmente este espacio.

a- Se ha optado en primer lugar por el visionado y análisis de un cortometraje realizado en 1911 por Segundo de Chomón, titulado *Burgos* y que muestra diversos puntos de esta ciudad en dicho año de principios del siglo XX.

Este producto fue, tanto realizado por los métodos propios del cine de los orígenes como pensado para su exhibición mediante los mismos sistemas tradicionales, es decir, a través de su proyección en una sala cinematográfica.

En el momento de su realización este metraje tenía un carácter contemporáneo al de sus potenciales espectadores de inicio, pero a pesar de ello se centró en aspectos básicamente monumentales e históricos de la localidad representada audiovisualmente.

Pero un visionado actual del contenido adquiere otro carácter, el de documento que opera como un audiovisual de época que refleja la aparente realidad histórica de la ciudad burgalesa en el año 1911. De esta forma se combina la existencia de un espacio definido y estable, compartido entre el momento de producción del contenido y el del visionado actual, junto a un salto temporal que convierte, hoy en día, al metraje de Chomón en un contenido histórico.

En su trabajo, de tono documental, Segundo de Chomón plantea un paseo por la ciudad de Burgos (“Voyage”, viaje, es el subtítulo que acompaña al cartón inicial del metraje), en un montaje que esencialmente podría definirse como un catálogo de vistas turísticas de la localidad. Para ello se apoya básicamente en el aspecto monumental de la ciudad, recorriendo diversas puertas de la antigua muralla de Burgos, así como recurriendo a una casi permanente presencia en plano del edificio de la Catedral burgalesa. Tangencialmente se muestra a los habitantes burgaleses de la época, como “figurantes” añadidos a lo que parece ser lo realmente importante, el aspecto monumental e histórico.

b- Como segundo objeto de análisis, y como producto pensado y facturado con destino a su visionado a través de los nuevos medios, en este caso mediante un dispositivo móvil, se trabajará con un proyecto presentado por el Archivo Municipal de Burgos, denominado *Burgos de puerta a puerta*, en el que se plantea una actividad didáctica que propone un recorrido por las puertas de la antigua muralla de Burgos, trayecto en el que a través del uso de los teléfonos móviles de los participantes y la aplicación *layar*, se accede a la información que se considera pertinente, mediante la lectura de una serie de códigos QR con dichos dispositivos móviles.

Gracias a estos códigos, el alumnado que participa en la actividad y para el que está diseñada la actividad, puede acceder mediante la tecnología de la realidad aumentada a datos concretos que aluden al origen y devenir histórico de cada una de las puertas de acceso abiertas en la antigua muralla de Burgos, tanto las actualmente existentes como las lamentablemente desaparecidas en nuestros días. Los datos se presentan en diversas diapositivas que se despliegan en la pantalla de los dispositivos móviles cuando se produce la lectura del código QR en la localización física del recorrido en la que existía o sigue existiendo la puerta correspondiente de la antigua muralla burgalesa, aunque también puede accederse a la información desde la aplicación Layar en cualquier otra posible ubicación.

Este recorrido se inicia con el visionado de un video explicativo y de presentación de la actividad, audiovisual realizado frente a una de dichas puertas, en concreto la del Arco de Santa María.

Así mismo, en el planteamiento inicial de esta actividad, se propone el acceso a dos videos realizados por TvUBU mediante sus correspondientes enlaces, contenidos que forman parte de una serie titulada *Historia en piedra* a la que puede accederse por Internet, ya que se encuentran colgados en el canal con el que esta televisión cuenta en la plataforma Youtube. En concreto se propone el enlace a los capítulos 2 y 3 de dicha serie, que están dedicados a las puertas de la antigua muralla de la ciudad de Burgos.

Se procederá al análisis, tanto del video de presentación de la actividad como de los dos metrajes que forman parte de la serie *Historia en piedra*.

c- Se realizará el desglose por planos de cada uno de los metrajes visionados (tanto en esta fase como en la siguiente) así como su posterior análisis en relación a dos conceptos concretos, los de elipsis y fuera de campo. Para ello se seguirá la tipología planteada por el profesor Francisco Javier Gómez Tarín en su libro *Discursos de la ausencia. Elipsis y fuera de campo en el texto fílmico*, trabajo ya iniciado en su tesis doctoral.

La propuesta de este autor divide pormenorizadamente ambos conceptos, estableciendo hasta 69 modalidades posibles en cuanto a la elipsis y 93 respecto del fuera de campo.

Para facilitar la categorización de las elipsis y fueros de campo localizados siguiendo la clasificación del profesor Gómez Tarín, se procederá a la aplicación de un número a cada uno de los ítems clasificatorios, simplificando los mismos aplicando la inicial FC, a los correspondientes a los fueros de campo, y la inicial E, a los pertenecientes a las elipsis. Este listado se adjunta en los anexos IV y V. De igual forma, en los anexos II y III se muestra un esquema para explicar gráficamente las propuestas de Gómez Tarín, de las que en el anexo I se reflejará un resumen de las mismas.

Para el desarrollo eficaz de este trabajo, serán elaborados unos cuadros en las que se establecerán una serie de columnas y filas. En la columna número 1 se incluirá el código de tiempos que define el momento de inicio y de finalización del plano analizado. Las columnas 2 y 3 especificarán el tiempo y el espacio geográfico en el que se desarrolla la acción descrita, que figurará en la 4ª columna. En la última se enunciarán los fueros de campo y elipsis planteados en el plano analizado. Entre un bloque de análisis y el siguiente se incluirá una fila en la que se definirán las elipsis intermedias entre planos.

IN/OUT	TIEMPO	ESPACIO	ACCIÓN	FUERA DE CAMPO/ELIPSIS
--------	--------	---------	--------	------------------------

Cuadro 18. Cuadro de análisis. Fuente: Elaboración propia.

La búsqueda de las elipsis y fueros de campo presentes (ausentes) en los audiovisuales tratados seguirá el criterio de intentar eludir aquellos elementos que resulten comunes a cualquier producto audiovisual, independientemente del tema tratado por los mismos, y el de priorizar aquellos que se consideren esenciales por aportar datos relevantes en relación al contenido temático propuesto, al mensaje trasladado a los posibles espectadores o al momento de producción del mismo.

Aprovechamos para resaltar en este momento, que el hecho de enmarcar una elipsis específica (o de un elemento fuera de campo) en una u otra categoría, no implica que pueda ser entendida o clasificada de otra u otras formas distintas. La tipología propuesta por Gómez Tarín, a pesar de su amplitud o quizá por dicho motivo, no plantea la exclusividad clasificatoria. Así, una elipsis, puede ser entendida como marcada y explícita por ejemplo, y de igual forma, y por su función retórica, narrativa, deconstructiva o discursiva, ser adscrita a otra categoría.

Igualmente, esta tipología puede aplicarse a las secuencias completas o a planos concretos de la misma. La llamada al fuera de campo se puede generar dentro de una secuencia y de cada plano que la compone, así como la ocultación o supresión de tramos temporales puede producirse entre dos secuencias, dentro de cada una de las mismas, o entre dos planos consecutivos y/o además en el interior de uno de ellos.

El plano será la unidad de trabajo sobre la que se aplicará el análisis en nuestro caso.

El análisis del hecho cinematográfico se ha abordado de muy distintas maneras atendiendo a cuestiones de muy diversa índole. No en vano tal y como señalan Aumont y Marie en su libro *Análisis del film*, el estudio de la obra depende de la concepción que sobre ella mantiene el investigador ya que no existe una teoría unificada del cine ni, tampoco, un método universal de análisis (1990: 13). De esta manera, se puede abordar el conocimiento de la misma desde la observación de sus códigos y sus significados siguiendo las teorías establecidas por Genette (Cuevas, 2005), atendiendo, según indican Borwell y Thompson (2010), a las estructuras de la narración, haciendo hincapié en su relación con el psicoanálisis y en el significado subyacente según ejemplificó Fernando Cesarman en su estudio de Buñuel (1976) o entendiéndolo como un todo, propuesta defendida, entre otros por el profesor Ramón Carmona (2005).

Pero, además de por sus características internas, los productos cinematográficos pueden ser analizados en relación al tiempo y a la sociedad que los crea y los consume. De esta manera, autores como Robert Rosenstone (1997) o Pierre Sorlin (2004) siguiendo los planteamientos de historiadores como Marc Ferro (1980), analizan las producciones cinematográficas en relación al momento histórico tanto que representan como, sobre todo, en el que son creadas.

Para la realización del análisis necesario para llegar a la “extracción” de los elementos a clasificar, elipsis y fuera de campo, se aplicarán pautas establecidas por Francesco Casetti y Federico di Chio en su libro *Como analizar un film* (2007), aunque adaptándolas a las características específicas del trabajo de investigación.

Así, ambos autores plantean dos grandes etapas generales, una primera de descomposición y la segunda dirigida a la recomposición de los elementos obtenidos:

1-Descomposición.

En la primera etapa se establecen dos posibles fases: la segmentación y la estratificación.

1-a-Segmentación: En la misma se procede a la subdivisión del objeto audiovisual en sus distintas partes. Se busca fragmentar el film en unidades de contenido suficientemente amplio y cerrado sobre sí mismo. Casetti y Di Chio descomponen la linealidad, estableciendo diversos tipos de segmentos: episodios (como partes marcadamente diferenciadas de una historia),

secuencias (como unidades de contenido), encuadres (un segmento de metraje rodado en continuidad), e imágenes (como porciones de la filmación uniformes). El tercer tipo de segmento es el que se aplicará en este trabajo.

1-b-Estratificación: indagación transversal de las partes individuadas o examen de sus componentes internos.

Consiste en quebrar la compactibilidad del contenido y en examinar los diversos estratos que lo componen, operando transversalmente para diferenciar los componentes de los segmentos aislados. Para articular este proceso se puede operar en dos fases:

-Identificación de una serie de elementos homogéneos que se repiten a lo largo del metraje.

-Articulación de la serie, yendo más allá de la homogeneidad de la misma para definir la peculiaridad de los elementos, distinguiendo las oposiciones de dos o más realizaciones o las variantes de una misma realización.

Al no focalizar nuestro estudio en un único contenido audiovisual, organizaremos la estratificación en dos fases. Una primera etapa a realizar dentro de cada producto fílmico y una segunda en la que procederemos a relacionar entre sí las capas procedentes del conjunto del corpus a analizar, durante el proceso de extracción de conclusiones.

2-Recomposición

En palabras de Casetti y Di Chio (2007:45), la recomposición comporta “una reagregación de los elementos diferenciados en la descomposición” volviendo a trazar una línea que ponga a punto un modelo que reorganice en una estructura los principales elementos reencontrados, descubriendo la lógica que los une.

Los pasos que deberíamos seguir en ese proceso de recomposición serían particularmente cuatro: la enumeración, el ordenamiento, el reagrupamiento y la modelización.

2-a-Enumeración o catalogación sistemática.

2-b-Ordenamiento, o asignación de una relación de orden a los distintos elementos que constituyen el texto.

2-c-Reagrupamiento, o periodo en el que comenzamos a distinguir el núcleo central o estructura del film. Para ello procederíamos a través de una serie de operaciones: unificando por equivalencia u homología (dos elementos que pueden superponerse se hace uno), después la sustitución por generalización (de dos elementos similares se extrae uno que los engloba) o la sustitución por inferencia (de dos elementos relacionados se extrae uno que deriva de ambos), y finalmente la jerarquización (de dos elementos de distinto rango se privilegia el de mayor alcance). En resumen, se cancela y se abstrae, se elimina y se amplía, para llegar a una imagen restringida del texto.

2-d-La modelización o logro de una representación modelo, capaz de sintetizar y explicar el fenómeno investigado, modelo que puede inscribirse en lo figurativo o en lo abstracto y en lo estático o lo dinámico.

Casetti y Di Chio (2007:48-49) trabajando con cada uno de los modelos, definen dos tipos, los figurativos y los abstractos. El figurativo es el “que proporciona del texto analizado una especie de “imagen” total”, mientras que en el abstracto, por el contrario “se presenta una fórmula desnuda”, que reduce el texto y sus estructuras a “un conjunto de relaciones puramente formales, expresables en un lenguaje, por así decirlo, lógicomatemático”. También la categorización se produce en modelos estáticos y dinámicos, previendo este último la evolución, el devenir de los elementos.

Combinándose ambas parejas puede llegarse a cuatro tipos de modelos:

- modelo estático-figurado
- modelo estático-abstracto
- modelo dinámico-figurado
- modelo dinámico-abstracto

Por las características de este proyecto de investigación, prescindiremos de esta segunda fase, la recomposición aplicada a cada producto audiovisual individualizado, ya que nuestro objeto será la puesta en relación de los intersticios localizados entre y dentro de los segmentos generados en la primera fase, aplicando dicho proceso al bloque de productos audiovisuales analizados.

d- El montaje final del cortometraje *Burgos* (1911) de Segundo de Chomón recoge una serie de localizaciones específicas de la ciudad de Burgos. Algunas de ellas son retomadas en la actividad denominada *Burgos de puerta a puerta*. Enunciaremos las localizaciones coincidentes que son utilizadas tanto en el metraje de Chomón como en la actividad *Burgos de puerta a puerta*, analizando la forma de trabajarlas audiovisualmente, teniendo en cuenta su distinto destino, el correspondiente a Segundo de Chomón dirigido a una exhibición tradicional propia del cine de los orígenes, habiendo sido creado los pertenecientes a la actividad *Burgos de puerta a puerta* para su visionado a través de los nuevos medios, tanto vía Internet como para su trabajo mediante el uso de dispositivos móviles siguiendo un itinerario físico que se corresponde con el contenido a visionar. El análisis tendrá lugar desde el punto de vista de los conceptos de elipsis y fuera de campo.

3.2 Metrajes sobre las necrópolis del Alto Arlanza

a- Registro del corpus de productos audiovisuales que han utilizado el tema de las necrópolis altomedievales de la zona del Alto Arlanza, así como el contexto de las antiguas aldeas junto a las que se construían, en el Alto Medioevo, como referente para el desarrollo de la trama.

El listado de los metrajes que componen el corpus de estudio es el siguiente:

-Video exhibido en la web y en el espacio museístico del *Centro de Visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*, situado en la localidad burgalesa de Palacios de la Sierra.

-Video sobre la necrópolis del Comunero de Revenga, exhibido en el Museo de los Dinosaurios de Salas de los Infantes.

-Cortometraje documental titulado *El mensaje*, dirigido por Juan García Atienza en 1976.

b- Tras el desglose por planos de dichos metrajes se procederá al análisis de los mismos en relación al componente espacio temporal ausente (fuera de campo y elipsis), siguiendo la tipología propuesta por el profesor Gómez Tarín y los criterios enunciados en el apartado anterior.

3.3 Desarrollo

Extrapolación de los datos obtenidos en la primera fase de análisis para la aplicación de los mismos al caso específico del conjunto formado por la necrópolis altomedieval de Cuyacabras y el eremitorio de Cueva Andrés.

Para ello se tendrá como objetivo detectar las características, en relación a los aspectos espacio-temporales presentes y ausentes, que debería tener la producción de contenidos destinados a su visionado a través de los nuevos medios de acceso al audiovisual, en concreto, mediante un dispositivo móvil que permita la implementación de tecnologías como la realidad aumentada y la movilidad activa del espectador que faculte a que dicho visionado se produzca en el mismo lugar en el que suceden las situaciones reflejadas audiovisualmente. Este proceso se basará en:

a- Los datos obtenidos en la fase primera de análisis de los metrajes que sobre la ciudad de Burgos hizo Segundo de Chomón y los propuestos por la actividad *Burgos de puerta a puerta*.

b- El análisis realizado sobre los contenidos audiovisuales que han usado como elemento temático las necrópolis altomedievales de la zona del Alto Arlanza.

c- El estudio comparativo de los datos espacio-temporales generados en el primer grupo de análisis, en relación a un visionado realizable mediante un dispositivo móvil en localizaciones comunes entre los metrajes analizados.

d- Aplicación de la información obtenida a la generación de propuestas audiovisuales aplicadas al conjunto de la necrópolis de Cuyacabras y eremitorio de Cueva Andrés, definidas para el visionado a través de un dispositivo móvil en dicho conjunto.

Se aportará la información fotográfica necesaria para apoyar el discurso, tanto propia como la correspondiente a los metrajes analizados, de la que será incorporada un listado, así como de los cuadros utilizados, en el anexo VI.

4.4. Conclusiones

Enunciación de las conclusiones obtenidas.

Para continuar con la metodología a emplear en este trabajo, consideramos necesario exponer como Gómez Tarín extendió en propuestas posteriores, la labor iniciada en su tesis doctoral, en la que planteaba como uno de sus objetivos el establecimiento de una tipología para la elipsis y el fuera de campo partiendo del análisis de una serie de textos cinematográficos. Pero igualmente asumió que la ambiciosa propuesta no podía pretender una respuesta totalizadora que recogiera “tanto a los aspectos formales como a los discursivos” y que abarcara “desde los tipos de código hasta las facetas enunciativas” (Gómez Tarín, 2003:442).

Cuando analizamos un plano o una secuencia de cualquier tipo de metraje nos enfrentamos a una primera decisión, la de evaluar aquello que está presente en el interior del cuadro o la de optar por el análisis de lo que queda fuera de sus límites. Mayoritariamente se ha seguido el primer camino, con el amplio abanico de posibilidades que surgen para afrontar la resolución del problema. En nuestro caso, hemos optado por el segundo, y esta decisión acarrea dos consecuencias inmediatas:

1-La existencia de un tiempo inscrito en la imagen en movimiento, bien sea como un lapso temporal durante el que transcurre la acción, o como una época histórica en el que ésta acaece, implica necesariamente que el resto de las acciones que se desarrollan, así como el resto de los periodos históricos no aludidos, queden ausentes de lo mostrado en la imagen.

2-Y de igual forma, la existencia de un espacio físico concreto en el que transcurre una acción, espacio que puede incluso quedar limitado por elementos propios del decorado que aumentan la restricción del mismo, implica que el resto de los espacios posibles del universo conocido (y añadiríamos, por conocer), así como los ocultados (parcial o totalmente) por las instancias decorativas, no figuran en el interior del cuadro contenedor.

Esto conlleva una abrumadora certeza, tanto el tiempo como el espacio no inscritos en el interior del cuadro son infinitos. No hay una posibilidad real de aludir a todo aquello que temporalmente no es utilizado audiovisualmente (elipsis) ni a todos los componentes espaciales que no figuran presentes en la imagen audiovisual.

Esta cruda realidad no imposibilita el desarrollo de este proyecto, así como tampoco lo hizo con las propuestas de Gómez Tarín. El motivo es que la importancia real de los componentes espacio-temporales ausentes no radica en la definición y enumeración de todo el universo espacial y temporal que queda excluido de la narración y el relato audiovisual, sino en la explicitación e intento de hacer corpóreos aquellos elementos, relativos al tiempo y al espacio, que cuentan con un especial significado en relación a los elementos espacio-temporales que sí están netamente presentes en la imagen animada.

Es decir, no buscamos mostrar el material completo del que, tras un proceso de decisión que puede venir determinado por múltiples objetivos o situaciones, la entidad autora ha escogido tan solo un reducido fragmento.

Nuestro propósito es evaluar y explicitar aquel subconjunto del total que podría haber sido utilizado de acuerdo a lo narrado y relatado, pero que no lo ha sido, siendo incluso este subconjunto es lo suficientemente amplio como para no poder abarcarlo con totalidad.

Las posibles bifurcaciones por las que puede derivarse un proceso de decisión autoral pueden explicarse con un mero ejemplo. Para ello tomaremos el caso de una película como *Ciudadano Kane*, dirigida en 1941 por el realizador novel Orson Welles, film reconocido y reconocible por todos.

La historia del magnate Charles Foster Kane podría, de inicio, haber sido realizada por otro director que hubiera podido (o no) apostar por un discurso más hagiográfico, enaltecedor e incluso cómico del personaje protagonista. Si el intérprete hubiera sido un actor distinto a Orson Welles, el discurso de nuevo hubiera podido ser (o no) distinto. Imaginemos un *Ciudadano Kane* protagonizado por Groucho Marx, Fred Astaire, Humphrey Bogart o John Wayne. El director, en función de su posición de poder, mayor o menor, frente a la entidad productora, hubiera podido escoger a cualquiera de estos actores u otros distintos. Obviamente, el discurso general del metraje hubiera variado radicalmente.

Siguiendo con el propio Welles como protagonista, la historia hubiera podido empezar por la muerte del poderoso personaje, o por el nacimiento, o por el momento en que apuesta por iniciar una carrera política o por la periodística o, entre otras múltiples posibilidades, hubiera podido comenzar por su relación sentimental.

Así mismo, la clara alusión a un personaje real como William Randolph Hearst, se hubiera podido evitar, eludir, o utilizarla con un discurso enaltecedor de dicho poderoso personaje, ocultando aspectos conflictivos de su vida (o no, o unos en concreto sí y otros no), mutándolos, o incluso inventarse subtramas ficticias que hubieran podido tener un afán denigrador del personaje u otro completamente opuesto.

Se hubiera podido, desde el apartado de la decoración, eludir la integración en los mismos de los techos de los decorados, o evitar el hábil empleo de los espejos para aludir a las múltiples caras de un ser humano o, por ejemplo, haber variado la morfología, tamaño e intencionalidad del gran cartel que en una de las secuencias muestra metafóricamente la enormidad empresarial, política y personal (su gran ego) del protagonista,...o no. O se hubiera podido utilizar otro elemento de atrezzo con el mismo objetivo global, parcial o completamente opuesto.

Para no extendernos más, desde el campo del montaje, se hubiera podido plantear una historia lineal, que se iniciase en momentos distintos de la vida o del nacimiento del personaje, frente al trabajo realizado mediante flash-backs en los que se juega con el componente temporal, o los mismos hubieran podido ser radicalmente distintos, extirpando del relato a ciertos personajes y su visión sobre el protagonista y/o incluyendo otros nuevos que aportasen otras

opiniones o abriesen el camino a subtramas distintas. Incluso se hubiera podido trabajar sobre todo con flash forwards en lugar de usar flash-backs.

En conclusión, si pretendemos mostrar la totalidad de las posibilidades que hubiera podido ofrecer el film *Ciudadano Kane* (1941), aunque no lo haga en el metraje final, nos hallaríamos de nuevo ante una ingente, e incluso diríamos potencialmente infinita tarea. El subconjunto de lo que ha quedado fuera de campo y eludido temporalmente en el aludido largometraje resulta pues inasumible.

Estaríamos reinventando y “reguionizando” el film, ofertando nuestra propuesta personal, de nuevo tan parcial como la definida por Welles, con el añadido de que tampoco conocemos en la inmensa mayoría de las ocasiones las posibilidades de guion, rodaje y montaje que realmente se plantearon los autores y su amplio equipo de trabajo durante los meses de producción de un largometraje o de cualquier metraje audiovisual.

Pero no solo somos incapaces de asumir y concretar la totalidad de los elementos, que del subconjunto posible aludido, quedan ausentes de la imagen, como fueras de campo espaciales, o del relato y de lo narrado como tramos temporales inmersos en un conjunto de elipsis. Tampoco conocemos, en la práctica, las motivaciones que han llevado a la entidad autoral a decidir que queda dentro del cuadro (y fuera de él) y que queda dentro del relato y de la narración (y con ello, lo que queda fuera).

Éstas causas pueden deberse a un amplio abanico que va, desde las intenciones ideológicas, si las hubiera, del autor o de la entidad productora, o incluso del propio sistema político en el que se produce el film, a la censura externa en determinados momentos históricos en algunas cinematografías, o la autocensura asumida, con una intención concreta o sin ella, por parte de la entidad autoral, pasando por motivos económicos, o estos mismos materializados en una menor disponibilidad de tiempo posible para la producción de una película o contenido audiovisual cualquiera (mediante la obligatoriedad de acometer un trabajo constreñido a un plan de rodaje excesivamente apretado), o por cuestiones logísticas simples, como permisos denegados o concedidos con ciertas restricciones para rodar en determinadas localizaciones, tamaño reducido de algunas de ellas, imposibilidad de colocar la cámara en el lugar idóneo para un plano determinado, lo que provoca que elementos del decorado queden fuera de campo, etc.. A esto incluso, le podemos añadir las situaciones en las que la entidad autoral, por cuestiones personales, físicas o de su mayor o menor conocimiento sobre determinados temas, no se plantean determinados elementos espacio-temporales posibles por lo que no pueden elegirlos al no entrar en su abanico de opciones. Obviamente también se pueden mencionar los trayectos entre la fase de guion y de rodaje, en los que secuencias escritas en guion o partes de ellas, no se ruedan, o el viaje final hacia la sala de edición en la que se vuelve a optar por la inclusión de una toma en lugar de otra rodada, por considerarla más

adecuada para el objetivo final, o hasta se eliminan completamente determinados planos, secuencias o subtramas rodadas en la fase de producción, pudiendo incluso extirparse la presencia de un actor (y lógicamente de su personaje) del montaje final que llega al público, por decisiones que pueden haber correspondido a la entidad autoral, a la productora, a la encargada del montaje o incluso al órgano censor.

Con esta enumeración de situaciones posibles y probables pretendemos mostrar lo banal de un intento totalizador que pretenda enumerar los posibles espacios que quedan fuera de campo así como los tramos temporales que no son tomados en cuenta en el desarrollo del metraje final de un producto audiovisual.

Pero frente a esta indefinición de hecho del que hemos llamado subconjunto de posibles de elementos espacio-temporales ausentes en un contenido audiovisual nos encontramos con la presencia de señales, marcas o indicios en el metraje que aluden a los elementos que intencionadamente se han dejado fuera de campo o no se han mostrado mediante el empleo de la elipsis temporal. Y van a ser éstas marcas las que nos van a permitir aludir al componente espacio-temporal ausente del metraje, indicios mayoritariamente intencionados que buscan plantear el juego con el espectador con el afán de que éste “lea o pueda leer” no solamente lo que puede ver y oír, sino también aquello que intencionadamente no se le muestra para, de esta forma, contar con una comprensión total del discurso que se le propone por parte de la entidad autoral. Incluso en ocasiones estas señales van a venir dadas en el metraje, sin intención de hacerlo, mostrando elementos que permiten concluir que no se han introducido otros por motivos de pudor, censura, o manipulación ideológica y política.

4. ANÁLISIS DE METRAJES

4.1 Burgos (Voyage) (Segundo de Chomón, 1911). Cuadro 19. Cuadro de análisis *Burgos* (Chomón, 1911). Fuente: Elaboración propia.

IN/OUT	TIEMPO	ESPACIO	ACCIÓN	FUERA DE CAMPO/ELIPSIS
0:00-0:06	Actualidad	Cartón actual	 <p>Cartón negro inicial con el texto en color blanco:</p> <p>“BURGOS (1911) Producció: Pathé-?- Realització: SEGUNDO DE CHOMON Color: Pathécolor ó Cinemacoloris * Procedència de la còpia: LES ARCHIVES DU FILM DU CNC Bois d’Arcy”</p> <p>Incorpora los datos de procedencia de la copia (Les Archives du Film du CNC). Plantea la duda existente sobre el sistema de trabajo empleado en el coloreado del negativo (Pathécolor o Cinemacoloris), así como se interroga sobre la posible empresa productora, Pathé. El texto del rótulo está escrito en el idioma catalán.</p>	<p>-E21: Cómo rótulo visionado en primer lugar y sin disponer de información adicional, el cartón actuaría simultáneamente como instrumento de elipsis formal entre los diversos planos y como comentario desde el fuera de campo perteneciente al espacio del ente productor. Este comentario sitúa al espectador en el espacio físico donde se ubica el paraje rodado al que va a tener acceso. En paralelo, los diversos cartones intermedios van a actuar como una elipsis que oculta el desplazamiento físico del equipo productor, durante el momento del rodaje, entre los diversos sets en la ciudad de Burgos. Aunque no afecte al proceso descriptivo de la ciudad, estos cartones eliminan el proceso físico del desplazamiento que un espectador viajero o turista, el potencial público de este metraje en 1911, debería realizar para acceder físicamente a los hitos rodados, una vez que este imaginario viajero hubiera llegado a la ciudad de Burgos. De igual manera, la ubicación en un año concreto y en un espacio físico concreto, Burgos, elimina el tiempo de desplazamiento previo que un espectador viajero tendría que emplear para llegar al lugar del que se le va a ofertar la información visual. Si entendemos este metraje como un “documental” de viajes propio del cine de los orígenes, actuaría de esta forma como una E48, eludiendo lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, el imaginario viaje del espectador potencial al lugar donde se desarrolla el metraje.</p> <p>Pero este cartón, que al verlo al inicio del metraje, puede entenderse como propio del material original, descubrimos al leerlo que corresponde a un añadido producido en un tiempo actual, en el que se describe y ubica temporalmente el mismo (el título original sería “Burgos voyage”, Viaje a Burgos, y no Burgos-1911), los posibles métodos usados para su coloreado, así como la previsible empresa productora (Pathé). Incluso se informa sobre el laboratorio de procedencia (y conservación) de este metraje propio del cine de los orígenes.</p> <p>Él material que sigue a este cartón, tal y como se tiene acceso a él hoy en día (a través de la plataforma youtube, no estando actualmente editado en soporte DVD), podría entenderse gracias al añadido de</p>

				<p>este cartón, como un flash-back (E51) conduciéndonos el cartón al material íntegro rodado y editado en 1911 en Burgos por el equipo de Segundo de Chomón para la productora Pathé.</p> <p>Entendemos, sin embargo, que el metraje debe analizarse como el material propiamente producido en 1911, es decir, a partir del recorrido que comienza con el siguiente cartón, ya el original planteado en su momento por Chomón.</p> <p>El cartón insertado en la actualidad, mantiene (en blanco y negro) la inestabilidad del cuadro que se repite en el resto de los cartones originales, en cierto sentido aludiendo a un FC17, como reencuadre permanente y no intencionado, por lo que no sería íntegramente asimilable a la propuesta de Gómez Tarín.</p> <p>Pero este intento actual de mantener la estética global del metraje a pesar de la inserción de un cartón contemporáneo, alude al FC74, al espacio de la producción del cine de los orígenes y a un espectador cómplice (FC2 y FC3), que asume el engaño, porque conoce las carencias y dificultades técnicas de este tipo de metraje perteneciente al cine primitivo. El espacio de la producción (FC74) de nuevo es aludido en este cartón, pero dirigiéndose en este caso a la entidad que “recuperó” el metraje.</p> <p>De igual manera este cartón introduce una elipsis temporal que sería la correspondiente al tiempo transcurrido entre el momento de producción y el del visionado actual de este metraje. Este tipo de elipsis no aparece tipificada como tal en la propuesta de Gómez Tarín, pero entendemos que puede resultar de sumo interés.</p>
			<p>ELIPSIS: E29. Por corte neto o jump cut, aunque no estrictamente, ya que el espectador no puede deducir con exactitud el tiempo transcurrido desde el momento de generación del cartón contemporáneo respecto del 1911 del metraje original, es decir la técnica, el corte directo, se corresponde con el ítem pero no en el sentido estricto propuesto por Gómez Tarín, que estaría más próximo a la E31 (hipotética) en la que el espectador debe inferir el lapso de tiempo transcurrido. / E62. Corte o jump cut, por su función narrativa según la continuidad espacio-temporal.</p>	

0:06-0:11	1911 (la inclusión tanto de este cartón como de los siguientes, es posterior a la del rodaje del metraje, por ello no necesariamente ha tenido que realizarse en el año 1911)	Cartón	 <p>Cartón con el título del metraje “BURGOS voyage”, así como figura el nombre de una empresa: “Films André Ghilbert, Paris”.</p>	<p>-E21: El título, Voyage (viaje) sitúa espacialmente en Burgos lo que se va a exhibir y de alguna manera nos informa, nos recuerda (aunque no explicitándolo), un tiempo físico, real e indeterminado, el de desplazamiento desde el centro de producción a la localidad de rodaje, aludiendo con ello al FC74, propio del aparataje de la producción, aunque actúa de manera cómplice con el espectador (FC2,FC3) ya que simultáneamente le propone cierto viaje mental, que es el que va a realizar con el visionado, así como le recuerda el tiempo “ahorrado” por el espectador, el viaje hecho por la entidad productora, no efectuado por la entidad espectral, en un ítem de elipsis perteneciente al ámbito de la experiencia “espectatorial” no catalogado por Gómez Tarín. Aunque de todas formas, por la inclusión del vocablo “viaje” (voyage) si puede enclavarse perfectamente en el ítem E48, al inscribir en el metraje la información sobre una acción acontecida y no visualizada antes del inicio del relato, el viaje con su consecuente tiempo de desplazamiento suprimido.</p> <p>La inclusión del término Burgos, nos informa así mismo sobre el lugar en el que se va a desarrollar el relato central, es decir, lo acontecido y no visualizado correspondiente al relato central, el E49, en una estrategia que va a mantenerse a lo largo del metraje, un rótulo que informa y anticipa la localización concreta que se va a mostrar a continuación. Podríamos equipararlo con un intento de “planificación” en el que primero se muestra el rótulo sobre el espacio en “plano general” para centrarse a posteriori en los diversos hitos monumentales de la ciudad, caminando de lo general a lo concreto, del metafórico plano general al de detalle.</p> <p>Cada uno de los cartones que anuncian lo que se va a mostrar en el plano o, en este caso, en la totalidad del metraje siguiente, de alguna manera operan introduciendo flash-backs (E51: lo acontecido no lineal, que ha ocurrido antes del punto de inclusión (analepsis o flash-back), que se visualiza, y corresponde al relato central o a subrelatos. El viaje, el metraje completo, sería un flash-back insertado en la mesa de montaje, así como las vistas animadas de cada uno de los monumentos o localizaciones que son anunciadas previamente por su descripción breve en un rótulo, operarían como flash-backs emanados desde el texto del cartón. Dichas descripciones entendemos que son asimilables al proceso mediante el que, en otros audiovisuales, un personaje locuta una frase que rememora un acontecimiento pasado</p>
-----------	---	--------	--	--

				<p>que pasa a visualizarse a continuación, normalmente introducido por un encadenado o un fundido, aunque en el metraje analizado el paso se produzca mediante corte directo.</p> <p>-FC64: En cierta forma, se fracciona la pantalla, incluyendo un marco dentro del propio campo del rótulo, marco que alude al escenario teatral (por lo que aludiría de alguna forma al mismo como FC62) que refuerza la interrelación de ambos medios en el cine de los orígenes.</p> <p>-FC74: Alude al espacio de la producción, a la nacionalidad francesa del metraje indicada por el idioma francés en el título y por la ubicación de la entidad productora, Films André Ghilbert, en París, independientemente del origen aragonés de Segundo de Chomón.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
0:11-0:13	1911	Catedral de Burgos y edificios anexos (Burgos)	 <p>Plano general de la Catedral de Santa María de Burgos y edificios anexos a la misma, desde una ubicación elevada, previsiblemente desde la zona del Castillo. El cimborrio de la misma aparece en la posición central enmarcado, por una parte de las agujas a la derecha del plano, mientras que por la zona izquierda limita la imagen la Capilla del</p>	<p>A pesar de tratarse de un plano “fijo” se percibe la inestabilidad del cuadro causada por la previsible endeblez del artefacto (cámara, trípode y fotograma) con el que se rodó el material. Dicho hecho nos lleva a intuir un no deseado FC5 en el ámbito de la unipuntualidad, cuando se produce un cierto desvelamiento de la continuidad espacial causado por el desplazamiento de la cámara. Al producirse este desplazamiento de manera no intencionada, podríamos equiparlo con la situación propuesta por Gómez Tarín para las elipsis no controladas de carácter tecnológico. Previsiblemente intervienen elipsis no controladas tecnológicas, en las que intervienen cortes de algunos fotogramas producidos por fallos mecánicos no deseados (E2). En cierto sentido se producen persistentes movimientos de reencuadre no intencionados pues vienen motivados por la inestabilidad del aparato, por lo que no sería íntegramente asimilable a la propuesta de FC17 de Gómez Tarín en cuanto a la intención pero sí por el resultado. Esta situación va a repetirse en el resto de los planos del metraje analizado.</p> <p>Como en todas las situaciones, la evidente opacidad de los edificios deja en fuera de campo aquello que está situado tras ellos, tras el decorado en el nivel físico (FC73).</p> <p>-FC14: La presencia parcial en el campo de objetos tales como las dos partes del monumento catedralicio, las agujas y la Capilla del</p>

			Condestable.	<p>Condestable, alude a la existencia completa del volumen de las mismas. La decisión de mantener un plano fijo nos plantea la pregunta del porqué no se ha optado (como en algunos de los planos siguientes) por establecer un ligero movimiento de cámara a modo de paneo que hubiera cubierto toda la extensión del edificio. Podríamos especular largamente sobre los motivos, que pudieran ir desde los problemas técnicos, la carencia de tiempo, la mayor inestabilidad del aparato cinematográfico por situarse en una zona elevada no protegida del viento, la existencia de edificios laterales no “apetecibles” estéticamente, la falta de pericia del camarógrafo, etc.</p> <p>La neta monumentalidad del plano, con ausencia de objetos móviles o de personas, elimina otras opciones relativas al fuera de campo.</p>
			ELIPSIS: E29: Se entiende implícitamente que se elude el tiempo de desplazamiento hasta la localización que anuncia el cartón que le sigue/ E62: según la continuidad espacio-temporal aludiendo también al desplazamiento del equipo realizador (con el que se identifica el espectador), que se oculta.	
0:13-0:24	1911	Cartón	 <p>Cartón con un texto en idioma francés (el resto de los cartones también va a estar redactado en este idioma):” Cette ville est une des plus intéressantes de l’Espagne, par les monuments qu’elle renferme: L’Église St. ESTEBAN et la porte du même nom.”.</p>	<p>-E21: El texto del rótulo nos remite al espacio o hito monumental que se va a mostrar a continuación, avanza la información sobre el mismo. Aunque no inserta marcas temporales definidas, como E49, alude a lo acontecido y no visualizado en el seno de la diégesis correspondiente al relato central (las imágenes de la Iglesia y de la Puerta de San Esteban), y que es sustituido y descrito por el texto, mientras que simultáneamente anticipa el desarrollo de la acción (del plano) posterior. Además anticipa no sólo el inmediato siguiente plano (el correspondiente a la iglesia) sino también el que sigue a éste retratando la Puerta de San Esteban, es decir establece tanto el orden lineal del montaje inmediatamente posterior, como el propio del desplazamiento físico realizado por el equipo productor (FC74).</p> <p>-FC2 y FC3: Alude al espacio de los espectadores del mercado potencial del producto, de nacionalidad francesa (por el idioma empleado para el público francés). Simultáneamente alude a los intereses previsibles de su público potencial, el del elemento monumental histórico y turístico, proponiéndole desde la entidad productora un imaginario viaje por la ciudad de Burgos.</p> <p>-FC64: Reenmarcado mediante dos líneas horizontales en la parte superior e inferior del campo, que alude a la interrelación entre el cine</p>

			El término “ESTEBAN” aparece escrito en castellano en lugar del vocablo francés Étienne.	<p>y el teatro, esencial en el cine de los orígenes, operando en este sentido como FC62 (<i>mise en abîme</i> a través de otro medio como el teatro).</p> <p>-FC74: Alude al espacio de la producción y a la nacionalidad de la entidad productora, francesa, por el idioma empleado.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
0:24-0:40	1911	Iglesia de San Esteban (y agujas de la Catedral anexas) (Burgos)	 <p>Plano general del conjunto de la Iglesia de San Esteban y las agujas de la Catedral de Burgos, tomadas desde una posición ligeramente elevada, en la ladera situada junto a la Calle San Esteban. Un grupo de personas intenta manejar un borrico en una posición más cercana a la cámara. Uno de ellos lanza lo que parece ser una piedra dirigida al animal con el objetivo aparente de incentivar su movimiento.</p>	<p>Se repite la inestabilidad del cuadro, a pesar de la fijeza del plano, con lo que existiría una leve y no intencionada alusión a un FC5 por desvelamiento de la continuidad espacial por desplazamiento con la cámara. Previsiblemente intervienen elipsis no controladas tecnológicas, en las que operan cortes de algunos fotogramas producidos por fallos mecánicos no deseados (E2). Estos dos ítems van a repetirse a lo largo de todo el metraje por lo que pasaremos simplemente a enunciarlos a partir de ahora.</p> <p>Por la esquina inferior derecha entran en campo un grupo de personas arrastrando un borrico (parte del grupo está presente en esa posición desde el inicio del plano). Podría clasificarse, dentro de la unipuntualidad, como un FC6 o desvelamiento de la continuidad espacial, en este caso por la entrada de personajes en campo. Parece existir una clara intención, por parte de la entidad productora, de combinar el estatismo del plano fijo monumental con el movimiento de unos personajes que acceden desde el fuera de campo, sin una aparente justificación. El lanzamiento hacia el animal, de lo que parece ser una piedra por parte de uno de los personajes, aumenta la sensación de movimiento dentro del plano, aunque no aluda a un potencial FC por producirse íntegramente la acción dentro de campo. Si tomamos el metraje desde el ámbito de la pluripuntualidad se trataría del FC13.</p> <p>-FC72: Simultáneamente estaríamos hablando de una alusión a un FC presente físicamente en el lateral derecho del cuadro.</p> <p>Nos detenemos para plantear la cuestión de la unipuntualidad o pluripuntualidad de este metraje. Estimamos que puede interpretarse a ambos niveles, ya que cada plano desarrolla una vista de un hito monumental independiente del resto (unipuntualidad), unido al</p>

				<p>conjunto tan sólo por el aspecto temático-espacial (su pertenencia a la ciudad de Burgos), y “cosido”, que no suturado, por el cartón que le antecede. Este engarce, por leve que sea, es el que permite su lectura desde la pluripuntualidad. Señalaremos que, sin embargo, hay cuatro conjuntos de planos que establecen cierta continuidad entre ellos para “describir” un espacio. Hablaríamos primero del que comienza con este plano y sigue con la Puerta de San Esteban, que han sido precedidos por un cartón que alude al conjunto de ambos (se tratarían de 2 planos a los que añadiríamos un tercero consecutivo que, erróneamente, termina de construir el conato de secuencia). En segundo lugar, dos planos de la Catedral de Santa María que son tomados desde dos ubicaciones de cámara en la calle Fernán González con muy escasa diferencia entre ellas, que se complementan con planos adicionales sobre el mismo edificio. El tercero lo componen dos planos que componen el Arco de Santa María, mientras que el cuarto grupo es el que “define” el Paseo de la Isla mediante dos planos que muestran uno de los pasillos centrales y el estanque de dicho paseo.</p>
			ELIPSIS: E29.Tiempo de desplazamiento entre la localización anterior y la siguiente /E62.Cambio de localización.	
0:40-0:46	1911	Puerta de San Estaban (Burgos)		<p>-E2/FC5</p> <p>-FC6: Dos personajes salen de cuadro, simultáneamente, una niña por el lateral derecho y otro (masculino) por la esquina inferior izquierda. Éste último, vuelve a entrar en cuadro de manera inmediata, incluso mirando con curiosidad directamente al espacio propio de la cámara (producción), aludiendo a un FC7 propio de la unipuntualidad de este tipo de metrajes pero también al FC74, el espacio físico de la producción. Si tomamos el metraje desde el ámbito de la pluripuntualidad se trataría del FC13 por las entradas y salidas de campo.</p> <p>Simultáneamente, por las salidas (y entrada) a través de los segmentos laterales derecho e izquierdo, se alude, en el nivel físico (dimensión espacio-temporal) al FC72, y potencialmente al FC83 (al contracampo espectadorial no específicamente marcado), aunque no es previsible que existiese esa intención ni por parte de los personajes, ni por parte de la entidad productora. Tomado en conjunto, desde la pluripuntualidad no plenamente desarrollada de este metraje, también</p>

			 <p>Plano lateral oblicuo de la Puerta de San Esteban. Al inicio del mismo aparecen dos personajes en los dos laterales opuestos del cuadro, mientras otro personaje, en el centro del mismo, está cavando con una azada en la base del arco. Al final, uno de los personajes se asoma por la esquina inferior izquierda para mirar a cámara, posiblemente el mismo que acaba de salir de cuadro por ese lado.</p>	<p>podríamos hablar de FC12, como mirada a cámara.</p> <p>-FC15: El muchacho que desde el fuera de campo al que accede, regresa asomando su cabeza por la esquina inferior izquierda, tiene una presencia parcial en campo, que alude al resto de su cuerpo, fuera de campo.</p> <p>La intencionada no frontalidad del plano permite que el mismo tenga una composición que recoge diversos elementos importantes de la Puerta de San Esteban, como son el propio arco, el corredor con ventanas sobre el mismo, la torre anexa y parte de la muralla, reforzando la idea de la búsqueda de vistas individuales que por sí solas “definan” un monumento, un intento de unipuntualidad permanente “cosida” ligeramente por los cartones intercalados entre los planos.</p>
			<p>ELIPSIS: E29. Tiempo de desplazamiento entre la localización anterior y la siguiente, que el espectador puede inferir que se refiere al paso de un lado de la muralla al otro, pero que en la realidad espacial de la ciudad, se corresponde a un desplazamiento considerablemente mayor /E62. Cambio de localización.</p>	
0:46-0:57	1911	Arco de San Martín (Burgos)		<p>-E2/FC5</p> <p>Se muestra desde uno de sus lados el Arco de San Martín, tras el que se sitúa en el plano real de la ciudad un monumento, el Solar del Cid, realizado en homenaje a uno de los personajes más insignes de la localidad, Rodrigo Díaz de Vivar, el Cid Campeador. No se muestra este monumento, ni existen referencias en el metraje al personaje del Cid, es decir, el Solar del Cid como monumento es un subrelato posible dentro de la diégesis que no se incluye en campo (FC90) y el propio personaje del Cid tampoco es incluido (E50) como posible elemento al que aludir, pero que no se visualiza. Los posibles motivos de esta decisión pueden ir desde el desconocimiento sobre la importancia histórica del personaje del Cid, por el escaso impacto visual del monumento del Solar hecho en su homenaje (no olvidemos que de la sucesión factible de vistas turísticas, el “reportero” que no</p>



Plano frontal. La cámara se sitúa en uno de los lados del Arco de San Martín, frente al mismo y a uno de los cubos de la muralla. Un sacerdote y un guardia civil, entre otros, lideran un grupo que discurre avanzando y mirando hacia la cámara (especialmente un niño extremadamente sonriente que se dirige directamente al objetivo), tras partir desde un punto fijo sito ante el arco (los componentes de la partida no avanzan desde el otro lado del arco aunque parecen querer dar esa sensación). El grupo está compuesto, además de por las “fuerzas vivas”, por unos lugareños a pie y otros montados sobre unos borricos. Un varón maduro lleva un hato de ramas con hojas. El último de los personajes es un muchacho que, sonriente,

conoce a fondo la zona se quedará con las más impactantes), así como por la no existencia en esos momentos de un monumento de considerable impacto visual como la estatua ecuestre en su honor, que fue confeccionada muchas décadas después. El Solar del Cid se erigió en 1784 en recuerdo del lugar en el que presumiblemente se encontraba la casa familiar de Rodrigo Díaz, mientras que la estatua ecuestre en su homenaje fue inaugurada en 1955 (décadas después del rodaje de Chomón) en la Plaza del Cid (Del Rivero 2007:14,55).

Es destacable que este plano (que corresponde al Arco de San Martín) es el tercero que sigue al cartón que aludía a la iglesia de San Esteban (presente en el primero de ellos), y a la Puerta de San Esteban (mostrado en el segundo). Puede entenderse que se ha incluido este plano en esta posición del montaje para “falsear” una descripción completa de la Puerta de San Esteban, simulando “contar” el mismo desde ambos lados de la muralla, aunque tanto el conocimiento de la geografía urbana burgalesa de un espectador actual (aludiendo a un FC2 y FC3) como la distinta disposición estética de la parte superior en ambos arcos puede fácilmente sacarnos de un posible error, intencionado o no, que puede haberse producido tanto en rodaje como en la mesa de montaje mucho tiempo después. Esto nos llevaría al terreno del espacio de la producción y su error o intento de falseamiento, como FC74.

Otra posibilidad, es que simplemente se haya ubicado en el montaje el plano de San Martín, tomando la decisión de no “anunciarlo” mediante la inserción de un cartón explicativo, por un motivo no conocido.

-FC6: una comitiva de personajes diversos, a pie y sobre cuatro borricos, parte de la zona central del campo, para ir saliendo ordenada y consecutivamente por el lateral izquierdo del cuadro. Uno de los personajes, un niño que inicialmente guía a pie un burro, repentinamente varía su camino para irse desplazando a lo largo del borde inferior del cuadro hasta salir por la esquina inferior derecha, mientras mira persistentemente a cámara. Si tomamos el metraje desde el ámbito de la pluripuntualidad se trataría del FC13.

La mayor parte de los personajes, mientras avanzan, mira directamente al espacio propio de la cámara (producción), aludiendo a un FC7 propio de la unipuntualidad de este tipo de metrajes pero

			<p>mira a cámara, mientras azuza al animal que monta.</p>	<p>también al FC74, el espacio físico de la producción, y potencialmente al FC83 (al contracampo espectacular no específicamente marcado), aunque no es previsible que existiese esa intención ni por parte de los personajes, ni por parte de la entidad productora. Tomado en conjunto, desde la pluripuntualidad no plenamente desarrollada de este metraje, también podríamos hablar de FC12, como mirada a cámara.</p> <p>Simultáneamente, por las salidas (y entrada) a través de los segmentos laterales derecho y el inferior, se alude, en el nivel físico (dimensión espacio-temporal) al FC72.</p> <p>-FC15: El muchacho que se desplaza a lo largo del borde inferior, tiene una presencia parcial en campo, que alude al resto de su cuerpo, fuera de campo.</p> <p>-FC54: La utilización de personajes representativos de los “poderes” municipales, como guardias civiles o sacerdotes, alude potencialmente a la importancia de estas entidades en la sociedad de la época, es decir, actuarían como representaciones metonímicas que emplean a personajes no diegéticos provenientes de la realidad burgalesa de la época. La concentración de personajes con cierto estatus social por su rol junto a gente del pueblo llano, parece querer condensar la sociedad burgalesa de la época en esta pequeña comitiva, siendo destacable el peso del género masculino en este intento de representación social. El género femenino aparece únicamente reflejado en dos mujeres, es decir, no se deja fuera de campo a las mujeres burgalesas, pero sí que se integran en menor número en esta “instantánea” social.</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	

0:57-1:02	1911	Cartón	 <p>Cartón (idioma francés): “Monastère de LAS HUELGAS datant du XII° siècle.”. Los términos “LAS HUELGAS” aparecen en castellano.</p>	<p>-E21: El texto del rótulo nos remite al espacio o hito monumental que se va a mostrar a continuación, anticipa la información sobre el mismo. Inserta marcas temporales definidas que aluden al origen del monumento que se va a mostrar (siglo XII), anticipando el desarrollo de la acción posterior, E49, lo acontecido y aún no visualizado en el seno de la diégesis correspondiente al relato central.</p> <p>-FC2 y FC3: Alude al espacio de los espectadores del mercado potencial del producto, de nacionalidad francesa (por el idioma empleado para el público francés). Simultáneamente alude a los intereses previsibles de su público potencial, el del elemento monumental histórico y turístico, proponiéndole desde la entidad productora un imaginario viaje por la ciudad de Burgos y en concreto por el Monasterio de las Huelgas.</p> <p>-FC64: Reenmarcado mediante dos líneas horizontales en la parte superior e inferior del campo, que alude a la interrelación entre el cine y el teatro, esencial en el cine de los orígenes, operando en este sentido como FC62 (<i>mise en abîme</i> a través de otro medio como el teatro).</p> <p>-FC74: Alude al espacio de la producción y a la nacionalidad de la entidad productora, francesa, por el idioma empleado.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

1:02-1:14	1911	Monasterio de las Huelgas (Burgos)	 <p data-bbox="613 643 1288 946">Plano general del Monasterio de Las Huelgas. Ligeramente contrapicado. Tres personajes están ubicados al fondo, en la base del edificio, y casi ocultos por las sombras. Podría tratarse de unas monjas por el tono blanco del pecho de sus vestimentas. Uno de ellos sale inmediatamente de cuadro por la izquierda, dos permanecen en plano, mientras otro agita una especie de mantón.</p>	<p data-bbox="1308 228 1397 252">-E2/FC5</p> <p data-bbox="1308 284 1991 451">-FC6: Aunque se trata de un plano general fijo del monumento Monasterio de las Huelgas, aparecen tres personajes al fondo del plano ejecutan una serie de acciones apenas perceptibles, entrando y saliendo de cuadro por el borde izquierdo, incluso apareciendo tan solo parcialmente sus cuerpos en cuadro (FC15). Si tomamos el metraje desde el ámbito de la pluripuntualidad se trataría del FC13.</p> <p data-bbox="1308 483 1991 563">Simultáneamente, por las salidas (y entradas) a través del segmento lateral izquierdo, se alude, en el nivel físico (dimensión espacio-temporal) al FC72.</p> <p data-bbox="1308 595 1991 754">La intencionada no frontalidad del plano permite que el mismo tenga una composición que recoge diversos elementos importantes del Monasterio de las Huelgas, reforzando la idea de búsqueda de vistas individuales que por sí solas “definan” un monumento, un intento de unipuntualidad permanente “cosida” ligeramente por los cartones intercalados entre los planos.</p>
			<p data-bbox="613 978 797 1002">ELIPSIS: E29/E62</p>	

1:14-1:16	1911	Cartón	 <p>Cartón (idioma francés): “Place de la Liberté.”</p> <p>El vocablo Liberté se ha mantenido en el francés original no sustituyéndolo por el término en castellano como si se ha hecho en otros cartones.</p>	<p>-E21: El texto del rótulo nos remite al espacio o hito monumental que se va a mostrar a continuación, anticipa la información sobre el mismo. Aunque no inserta marcas temporales definidas, anticipa el desarrollo de la acción posterior, E49, lo acontecido y todavía no visualizado en el seno de la diégesis correspondiente al relato central.</p> <p>-FC2 y FC3: Alude al espacio de los espectadores del mercado potencial del producto, de nacionalidad francesa (por el idioma empleado para el público francés). Simultáneamente alude a los intereses previsibles de su público potencial, el del elemento monumental histórico y turístico, proponiéndole desde la entidad productora un imaginario viaje por la ciudad de Burgos y en concreto por una de las plazas burgalesas.</p> <p>-FC64: Reenmarcado mediante dos líneas horizontales en la parte superior e inferior del campo, que alude a la interrelación entre el cine y el teatro, esencial en el cine de los orígenes, operando en este sentido como FC62 (<i>mise en abîme</i> a través de otro medio como el teatro).</p> <p>-FC74: Alude al espacio de la producción y a la nacionalidad de la entidad productora, francesa, por el idioma empleado. En este cartón para remarcar el espacio de la producción se incluyen dos iconos con dos figuras de gallos.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

1:16-1:25	1911	Plaza de la Libertad (Burgos)	 <p data-bbox="616 646 1288 949">Plano general, desde una ubicación ligeramente elevada, de la Plaza de la Libertad (Exterior de la Casa del Cordón), con carruajes y personajes de la población celebrando lo que parece tratarse de una jornada de mercado. Los carruajes ocupan la posición central de la plaza, mientras un grupo bastante numeroso de personas se sitúan junto a la pared del edificio de la Casa del Cordón.</p>	<p data-bbox="1310 231 1400 252">-E2/FC5</p> <p data-bbox="1310 287 1993 507">-FC6: Aunque se trata de un plano general fijo de la plaza, existe en su interior un gran movimiento de personajes que deambulan desarrollando sus actividades, y que salen y entran en campo, por y desde detrás de elementos propios del decorado. Si tomamos el metraje desde el ámbito de la pluripuntualidad se trataría del FC13. El matiz es que el acceso y la salida del campo visible no se producen por los bordes sino desde y por detrás de los elementos propios del decorado, en este caso los edificios de la parte izquierda de la imagen.</p> <p data-bbox="1310 542 1993 702">-FC73: Aunque se trata del plano general de una plaza (la de la Libertad ubicada realmente en el exterior de la Casa del Cordón), los personajes reales que se mueven en el mercado, desaparecen del campo, no por el lateral del cuadro, sino detrás de elementos propios del decorado, como las esquinas de edificios o los carruajes situados en la propia plaza.</p> <p data-bbox="1310 737 1993 874">Anticiparemos que esta localización se corresponde con la parte exterior de la Casa del Cordón, por lo que hubiera podido trabajarse en montaje intentando construir el espacio completo de dicho monumento, ya que de manera inmediata se va a introducir un plano perteneciente al interior de la propia Casa del Cordón.</p>
			<p data-bbox="616 981 795 1005">ELIPSIS: E29/E62</p>	

1:25-1:41	1911	Arco de Fernán González (Burgos)	 <p data-bbox="616 901 1288 1324">Plano general del Arco de Fernán González, con una ligera panorámica de derecha a izquierda para poder cubrir las columnas del mismo. Varias personas deambulan con normalidad, entrando y saliendo del plano. Un grupo de niñas permanece en la zona central mientras observan la cámara. El paneo aprovecha el movimiento del grupo infantil, siguiéndolo y continuando con una de las muchachas que se aparta del grupo, saliendo del cuadro por la izquierda y volviendo a entrar. Unas niñas se perciben más a lo lejos a través del hueco</p>	<p data-bbox="1310 231 1400 255">-E2/FC5</p> <p data-bbox="1310 287 1993 646">-FC6: Unos personajes adultos acompañados de un borrico avanzan de izquierda a derecha, por la parte inferior del plano, hasta salir del mismo. La cámara se centra inicialmente en su movimiento hasta su casi total salida del cuadro. Si tomamos el metraje desde el ámbito de la pluripuntualidad se trataría del FC13 e igualmente operaría el FC15 al ser tomados parcialmente (la parte superior de sus cuerpos). Antes de que los adultos salgan completamente del plano, la cámara comienza un paneo de derecha a izquierda (FC18), acompañando el desplazamiento de unas niñas (que parecen seguir las indicaciones de la entidad realizadora) y aprovechando de esta manera para mostrar el Arco de Fernán González en su integridad, de columna a columna. Algunas niñas salen ocasionalmente de cuadro aunque regresan al mismo.</p> <p data-bbox="1310 678 1993 933">Parte de las niñas miran directamente al espacio propio de la cámara (producción), aludiendo a un FC7 propio de la unipuntualidad de este tipo de metrajes pero también al FC74, el espacio físico de la producción, y potencialmente al FC83 (al contracampo espectadorial no específicamente marcado), aunque no es previsible que existiese esa intención ni por parte de los personajes, ni por parte de la entidad productora. Tomado en conjunto, desde la pluripuntualidad no plenamente desarrollada de este metraje, también podríamos hablar de FC12, como mirada a cámara.</p> <p data-bbox="1310 965 1993 1101">-FC73: En último término, al fondo de la imagen y por el hueco del arco se perciben algunos personajes en la distancia que desaparecen del campo, volviendo a reaparecer ocasionalmente, al moverse y ubicarse en una zona ocultada por el tronco de un árbol y por el propio arco, eje central del plano.</p> <p data-bbox="1310 1133 1993 1212">Simultáneamente, por las salidas (y entrada) a través de los segmentos laterales derecho e izquierdo, se alude, en el nivel físico (dimensión espacio-temporal) al FC72.</p> <p data-bbox="1310 1244 1993 1300">El plano correspondiente al Arco de Fernán González no es anticipado por un cartón previo que informe sobre dicho monumento.</p>
-----------	------	----------------------------------	---	---

			del arco.	
			ELIPSIS: E29/E62	
1:41-1:43	1911	Cartón	 <p>Cartón redactado en francés: “Intérieur de la CASA DEL CORDOUX.”. El término “CASA” aparece en castellano.</p>	<p>-E21: El texto del rótulo nos remite al espacio o hito monumental que se va a mostrar a continuación, anticipa la información sobre el mismo. Aunque no inserta marcas temporales definidas, anticipa el desarrollo de la acción posterior, E49, lo acontecido y no visualizado aún en el seno de la diégesis correspondiente al relato central.</p> <p>-FC2 y FC3: Alude al espacio de los espectadores del mercado potencial del producto, de nacionalidad francesa (por el idioma empleado para el público francés). Simultáneamente alude a los intereses previsibles de su público potencial, el del elemento monumental histórico y turístico, proponiéndole desde la entidad productora un imaginario viaje por la ciudad de Burgos y en concreto por el interior de la Casa del Cordón.</p> <p>-FC64: Reenmarcado mediante dos líneas horizontales en la parte superior e inferior del campo, que alude a la interrelación entre el cine y el teatro, esencial en el cine de los orígenes, operando en este sentido como FC62 (<i>mise en abîme</i> a través de otro medio como el teatro).</p> <p>-FC74: Alude al espacio de la producción y a la nacionalidad de la entidad productora, francesa, por el idioma empleado. En este cartón para remarcar el espacio de la producción se incluyen dos iconos con dos figuras de gallos.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

1:43-1:54	1911	Interior de la Casa del Cordón (Burgos)	   <p data-bbox="616 1161 1288 1345">Plano del interior de la Casa del Cordón. Un personaje al fondo del patio, atraviesa lateralmente por un camino el jardín circular central, para avanzar hacia el término medio, apareciendo ligeramente desde detrás de una columna, que le</p>	<p data-bbox="1310 231 1400 252">-E2/FC5</p> <p data-bbox="1310 288 1995 507">El plano fijo del patio (actualmente cubierto) de la Casa del Cordón burgalesa, muestra el mismo con una columna en primer término, en el tercio lateral derecho. Un personaje realiza un recorrido rodeando el patio, comenzando desde el fondo central del plano, dirigiéndose hacia la derecha del mismo, para virar en dirección hacia la cámara. En su recorrido, es ocultado hasta en tres ocasiones, una primera por un arbusto, y las dos siguientes por la columna sita en primer término, lo que se inscribiría en el FC73 (fuera de campo detrás del decorado).</p> <p data-bbox="1310 544 1995 815">El personaje, mientras avanza y al colocarse en una posición frontal, mira directamente al espacio propio de la cámara (producción), aludiendo a un FC7 propio de la unipuntualidad de este tipo de metrajes pero también al FC74, el espacio físico de la producción, y potencialmente al FC83 (al contracampo espectadorial no específicamente marcado), aunque no es previsible que existiese esa intención ni por parte de los personajes, ni por parte de la entidad productora. Tomado en conjunto, desde la pluripuntualidad no plenamente desarrollada de este metraje, también podríamos hablar de FC12, como mirada a cámara.</p> <p data-bbox="1310 852 1995 900">-FC17: Se produce un pequeño reencuadre cuando surge el personaje por última vez desde detrás de la columna.</p> <p data-bbox="1310 936 1995 1096">Es reseñable que anteriormente se ha utilizado un plano en el que aparece el plano general de la Plaza de la Libertad, que espacialmente se encuentra anexa a este patio. La no yuxtaposición de ambos planos parece indicarnos la falta de una pretensión, por parte de la entidad productora, de construcción de un espacio imaginario próximo a la realidad física de la localización.</p>
-----------	------	---	--	---

			vuelve a ocultar por completo momentáneamente, para reaparecer de nuevo en su avance en dirección a la cámara. Existe un ligero reencuadre final.	
			ELIPSIS: E29/E62	
1:54-2:01	1911	Cartón	 <p>Cartón redactado en el idioma francés: “La Cathédrale, une des merveilles de l’Espagne, à laquelle on travailla pendant 300 ans.”</p>	<p>-E21: El texto del rótulo nos remite al espacio o hito monumental que se va a mostrar a continuación, anticipa la información sobre el mismo. Inserta marcas temporales que definen el tiempo de duración de los trabajos realizados para la construcción del monumento que se va a mostrar, anticipa el desarrollo de la acción posterior, E49, lo acontecido y todavía no visualizado en el seno de la diégesis correspondiente al relato central.</p> <p>-FC2 y FC3: Alude al espacio de los espectadores del mercado potencial del producto, de nacionalidad francesa (por el idioma empleado para el público francés). Simultáneamente alude a los intereses previsibles de su público potencial, el del elemento monumental histórico y turístico, proponiéndole desde la entidad productora un imaginario viaje por la ciudad de Burgos y en concreto por los alrededores de la Catedral de Santa María.</p> <p>-FC64: Reenmarcado mediante dos líneas horizontales en la parte superior e inferior del campo, que alude a la interrelación entre el cine y el teatro, esencial en el cine de los orígenes, operando en este sentido como FC62 (<i>mise en abîme</i> a través de otro medio como el teatro).</p> <p>-FC74: Alude al espacio de la producción y a la nacionalidad de la entidad productora, francesa, por el idioma empleado. En este cartón para remarcar el espacio de la producción se incluyen dos iconos con dos figuras de gallos.</p> <p>Este cartón inicia una sucesión de planos con un afán de explicación y mostración de la catedral burgalesa mucho más planificada. El montaje está estructurado de tal manera que el primer cartón sobre la catedral, anticipa una sucesión de tres planos de la misma, dos de</p>

				<p>ellos con una ubicación muy semejante, desde la calle Fernán González, y un tercero que se centra en un lateral distinto de la catedral, en el que se percibe la Puerta del Sarmental de la misma desde el Paseo del Espolón. A este grupo de planos, le sigue otro cartón que alude al templo burgalés y su consecuente plano que refleja un plano general de la Catedral de Santa María.</p> <p>A esto hay que añadir la abundante presencia de las agujas y otros elementos de la catedral en un gran número de planos del metraje, aunque estos se centren en otros monumentos de la localidad. Diríamos que este edificio religioso se convierte en faro central sobre el que gira gran parte del proceso descriptivo de la localidad burgalesa.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
2:01-2:08	1911	Calle Fernán González y parte de la Catedral (Burgos)	 	<p>-E2/FC5</p> <p>-FC6: Aunque se trata de un plano general fijo de una parte de la Catedral de Burgos, el primer término es ocupado por una calle ligeramente elevada sobre el monumento catedralicio. En ella varios personajes se cruzan, accediendo algunos desde la parte inferior del cuadro, destacando un varón que se acompaña de un borrico cargando un voluminoso hato de leña sobre su lomo, y que comienza a salir del cuadro por la parte inferior del mismo, cortándose el plano antes de su total salida (FC15). Si tomamos el metraje desde el ámbito de la pluripuntualidad se trataría del FC13.</p> <p>Simultáneamente, por las salidas (y entradas) a través del segmento inferior se alude, en el nivel físico (dimensión espacio-temporal) al FC72.</p> <p>Varias niñas miran directamente al espacio propio de la cámara (producción), aludiendo a un FC7 propio de la unipuntualidad de este tipo de metrajes pero también al FC74, el espacio físico de la producción, y potencialmente al FC83 (al contracampo espectral no específicamente marcado), aunque no es previsible que existiese esa intención ni por parte de los personajes, ni por parte de la entidad productora. Tomado en conjunto, desde la pluripuntualidad no plenamente desarrollada de este metraje, también podríamos hablar</p>

			Plano parcial de la Catedral de Santa María (Puerta de Santa María y base de las agujas) y de la Calle Fernán González, desde un tramo elevado de la misma. Un borrico acarrea un enorme hato de leña, guiado por su dueño, dirigiéndose hacia la cámara, mientras otros viandantes caminan por la calle. Entre estos destaca un grupo de niñas.	de FC12, como mirada a cámara.
			ELIPSIS: E29/E62. Podríamos referirnos en este caso a una elipsis no controlada, formal y producida por errores en la continuidad en la unión de los planos (E3), ya que el grupo de niñas presentes en primer término en el plano anterior, parecen volver a incluirse en el plano siguiente, en una ubicación mucho más cercana a los muros de la catedral. Es decir, se ha eliminado el tiempo de desplazamiento del grupo infantil en dos planos yuxtapuestos y con una ubicación de cámara muy semejante.	
2:08-2,17	1911	Calle Fernán González y parte de la Catedral (Burgos)	 <p>Se repite el plano anterior, con un encuadre más abierto, y desde un punto ligeramente más elevado. Adquiere más peso en el plano el edificio de la Catedral y la parte inferior de las agujas. El número de viandantes es menor.</p>	-E2/FC5 -FC6: Se trata de un plano general fijo de una parte de la Catedral de Burgos, desde una ubicación de cámara muy semejante a la anterior. En la esquina inferior izquierda aparece la misma calle presente en el plano precedente, con algunos personajes que acceden y salen de campo por el borde inferior y el lateral izquierdo, quedando algunos de ellos sólo parcialmente fuera de campo (FC15). Si tomamos el metraje desde el ámbito de la pluripuntualidad se trataría del FC13. Simultáneamente, por las salidas (y entradas) a través del segmento inferior y el lateral izquierdo se alude, en el nivel físico (dimensión espacio-temporal) al FC72.
			ELIPSIS: E29/E62	

2:17-2:26	1911	Catedral de Burgos (Puerta del Sarmental).	 <p data-bbox="616 643 1288 790">Plano tomado desde el Paseo del Espolón, de la Puerta del Sarmental y el cimborrio de la Catedral, enmarcados por los sombreados edificios laterales de la calle de acceso.</p>	<p data-bbox="1310 228 1400 252">-E2/FC5</p> <p data-bbox="1310 284 1991 534">-FC58: Se produce el desenmarcado del elemento central del plano, la Puerta del Sarmental de la catedral burgalesa, oscureciendo la zona que lo limita, formada por los edificios laterales de la calle situada frente a ella. Este resultado presumiblemente no es buscado con intención, ya que la ubicación de la cámara es la más adecuada para la captura de la imagen completa de esta parte de la catedral, y los condicionamientos técnicos (emulsión y sensibilidad del negativo) son los que probablemente provocan este efecto de un nuevo marco en el interior del campo.</p> <p data-bbox="1310 566 1991 845">Por el conocimiento de la localización en la que se trabaja, podemos aludir a la existencia de un paraje lo suficientemente atractivo como para haber podido ser incluido en el metraje y que se sitúa justo detrás de la posición de cámara desde la que se toma este plano, el Paseo del Espolón que se deja fuera de campo (FC74). La cuestión se agudiza por la inserción final de dos planos relativos al Paseo de la Isla, próximo a esta localización pero de una entidad, cuando menos, no superior a la fallida sobre el Paseo del Espolón. Quizá pudo percibirse de manera distinta la importancia de ambos paseos por parte de la entidad productora.</p> <p data-bbox="1310 877 1991 1128">Sin embargo, esta situación nos dirige hacia el elemento del espectador y su contexto. Obviamente para el público francés, la no inserción del Paseo del Espolón pasa completamente desapercibida, pero esa ausencia, para un espectador contemporáneo conocedor de la zona, puede tener importancia y ser percibida como un error en el proceso de explicación de los hitos monumentales de la localidad burgalesa. Estaríamos hablando en cualquier caso de cuestiones pertenecientes al FC2 y FC3, como espacios vivenciales y contextuales propios del grupo social y del espectador.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

2:26-2:34	1911	Cartón	 <p>Cartón (idioma francés): “Cette cathédrale est surmontée d’un admirable dôme octogonal élevé au-dessus du transept du XVI° siècle par FELIPE DE BORGONA.”</p>	<p>-E21: El texto del rótulo nos remite al espacio o hito monumental que se va a mostrar a continuación, anticipa la información sobre el mismo. Inserta una marca temporal que define una fase de la construcción del monumento (siglo XVI), anticipa el desarrollo de la acción posterior, E49, lo acontecido y no visualizado aún en el seno de la diégesis correspondiente al relato central.</p> <p>-FC2 y FC3: Alude al espacio de los espectadores del mercado potencial del producto, de nacionalidad francesa (por el idioma empleado para el público francés). Simultáneamente alude a los intereses previsibles de su público potencial, el del elemento monumental histórico y turístico, proponiéndole desde la entidad productora un imaginario viaje por la ciudad de Burgos y en concreto por la Catedral de Santa María.</p> <p>-FC64: Reenmarcado mediante dos líneas horizontales en la parte superior e inferior del campo, que alude a la interrelación entre el cine y el teatro, esencial en el cine de los orígenes, operando en este sentido como FC62 (<i>mise en abîme</i> a través de otro medio como el teatro).</p> <p>-FC74: Alude al espacio de la producción y a la nacionalidad de la entidad productora, francesa, por el idioma empleado.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

2:34-2:46	1911	Catedral de Burgos y Edificio	 <p>Plano general de las agujas y el cimborrio de la Catedral, posiblemente desde el final de la Calle Fernán González. Un grupo de personajes está situado en la esquina inferior izquierda.</p>	<p>Se repite el inestable cuadro, a pesar de la fijeza del plano, con lo que existiría una leve y no intencionada alusión a un FC5. Previsiblemente, como en el resto de los planos, intervienen elipsis no controladas tecnológicas, en las que intervienen cortes de algunos fotogramas producidos por fallos mecánicos no deseados (E2), aunque en este plano concreto este hecho, la ausencia de algún fotograma debido a un problema técnico, se hace palpable cuando menos en una ocasión.</p> <p>De nuevo se toma un plano general de la catedral de Burgos, desde una posición alejada, y con unos edificios en la mitad inferior del plano que ocultan, dejan fuera de campo, parte del elemento central, la catedral (FC73).</p> <p>-FC6: Los últimos componentes de un grupo de personajes ubicado en la esquina inferior izquierda del plano, van entrando en campo desde el borde inferior. Por la esquina inferior derecha, un carruaje hace lo mismo. Simultáneamente, por las salidas (y entrada) a través del segmento inferior, se alude, en el nivel físico (dimensión espacio-temporal) al FC72. Si tomamos el metraje desde el ámbito de la pluripuntualidad se trataría del FC13.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
2:46-2:54	1911	Cartón	 <p>Cartón redactado en idioma francés: "L'ARCO DE</p>	<p>-E21: El texto del rótulo nos remite al espacio o hito monumental que se va a mostrar a continuación, anticipa la información sobre el mismo. Inserta la marca temporal que ubica la datación del monumento que se va a mostrar, anticipa el desarrollo de la acción posterior, E49, lo acontecido y aún no visualizado en el seno de la diégesis correspondiente al relato central.</p> <p>-FC2 y FC3: Alude al espacio de los espectadores del mercado potencial del producto, de nacionalidad francesa (por el idioma empleado para el público francés). Simultáneamente alude a los intereses previsibles de su público potencial, el del elemento monumental histórico y turístico, proponiéndole desde la entidad productora un imaginario viaje por la ciudad de Burgos y en concreto por el Arco de Santa María.</p> <p>-FC64: Reenmarcado mediante dos líneas horizontales en la parte superior e inferior del campo, que alude a la interrelación entre el cine</p>

			SANTA-MARIA Porte du XVI ^o siècle flanquée de 2 tours et ornée des statues des grands hommes de Castille.”. Los términos “ARCO” y “SANTA-MARÍA” aparecen en castellano.	<p>y el teatro, esencial en el cine de los orígenes, operando en este sentido como FC62 (<i>mise en abîme</i> a través de otro medio como el teatro).</p> <p>-FC74: Alude al espacio de la producción y a la nacionalidad de la entidad productora, francesa, por el idioma empleado.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
2:54-3:07	1911	Arco de Santa María y parte superior de la Catedral (Burgos)	 <p>Plano general del conjunto del Arco de Santa María, el puente frente a él, la Catedral y el Castillo desde una ubicación elevada y ligeramente lateral.</p>	<p>-E2/FC5</p> <p>-FC6: Sobre el plano de conjunto del Arco de Santa María, la Catedral y el Castillo, se establece una concatenación de FC73 en que el monumento sito en primer término, oculta parcialmente al siguiente. FC14 en que queda parcialmente fuera de campo una de las agujas catedralicias aunque realmente no aludiría esa parte fuera de campo al íntegro de la catedral, ya que ésta figura claramente representada en el interior del plano.</p> <p>Abundantes viandantes se mueven en la base del Arco de Santa María y en el puente sito frente a él, saliendo y entrando con fluidez del plano.</p> <p>Dicho puente aparece parcialmente, cruzando en diagonal el plano, de izquierda a derecha, sugiriendo su continuación fuera de campo (FC54).</p> <p>Simultáneamente, por las salidas (y entradas) a través de los segmentos laterales derecho y el inferior, se alude, en el nivel físico (dimensión espacio-temporal) al FC72.</p> <p>Si tomamos el metraje desde el ámbito de la pluripuntualidad se trataría del FC13 y en este caso sería más pertinente aún, ya que este plano y el siguiente, desarrollan una construcción conjunta. En el primero se muestra el plano general y en el siguiente el cuadro se cierra sobre el Arco de Santa María, tomado desde el puente y en posición frontal. Se construye una pequeña secuencia que cuenta espacialmente la disposición de los monumentos en la localidad. A esto podemos añadir la inclusión en este plano de la ubicación de la Catedral, previamente mostrada en anteriores planos, por lo que</p>

				actuaría como FC76, en el nivel discursivo convencional, trabajando con el contexto (Catedral) previamente mostrado.
			ELIPSIS: E29/E62	
3:07-3:19	1911	Arco de Santa María	  <p>Plano frontal del Arco de Santa María, desde el puente situado ante él. Varios viandantes caminan sobre el puente y uno de ellos, un crío, se acerca directamente hacia la cámara hasta desaparecer por la esquina inferior izquierda. Otro niño también sale de cuadro en primer término.</p>	<p>-E2/FC5</p> <p>-FC6: Numerosos personajes deambulan por las inmediaciones del Arco de Santa María, entrando y saliendo de cuadro por los laterales y por el interior del propio arco (FC73). Uno de los personajes, un niño, avanza frontalmente mirando a cámara hasta salir por el borde inferior (esquina izquierda). Otro personaje de apariencia infantil entra en cuadro en la parte inferior derecha, para, tras salir momentáneamente, volver a entrar atravesando el campo por la parte inferior, de derecha a izquierda, hasta volver a salir por la misma esquina que el niño anteriormente citado. La parte superior de la cabeza de un viandante, recorre el mismo borde inferior, de izquierda a derecha. Si tomamos el metraje desde el ámbito de la pluripuntualidad se trataría de un FC13.</p> <p>La mayor parte de los personajes, tanto los próximos mientras avanzan como los más alejados, miran directamente al espacio propio de la cámara (producción), aludiendo a un FC7 propio de la unipuntualidad de este tipo de metrajes pero también al FC74, el espacio físico de la producción, y potencialmente al FC83 (al contracampo espectadorial no específicamente marcado), aunque no es previsible que existiese esa intención ni por parte de los personajes, ni por parte de la entidad productora. Tomado en conjunto, desde la pluripuntualidad no plenamente desarrollada de este metraje, también podríamos hablar de FC12, como mirada a cámara.</p> <p>Simultáneamente, por las salidas (y entrada) a través de los segmentos laterales y el inferior, se alude, en el nivel físico (dimensión espacio-temporal) al FC72.</p> <p>-FC15: Diversos viandantes, particularmente los próximos y en especial aquel del que sólo entra en cuadro la parte superior de su cabeza desplazándose a lo largo del borde inferior, tienen una presencia parcial en la imagen, que alude al resto de sus cuerpos, situados fuera de campo.</p>

				Si tomamos el metraje desde el ámbito de la pluripuntualidad se trataría del FC13 y en este caso, como hemos comentado anteriormente, sería más pertinente aún, ya que este plano y el anterior, conforman una construcción conjunta. En el primero se mostraba el plano general y en el segundo el cuadro se cierra sobre el Arco de Santa María, tomado desde el puente y en posición frontal. Se construye una pequeña secuencia que en este caso, se apoya tanto en el Arco de Santa María mostrado previamente como en el puente situado frente a él, que había sido parcialmente mostrado en el plano anterior, por lo que actuaría como FC76, en el nivel discursivo convencional, trabajando con el contexto (arco y puente) previamente mostrados.
			ELIPSIS: E29/E62	
3:19-3:21	1911	Cartón	 <p>Cartón escrito en idioma francés: "Place MAYOR." El término "MAYOR" aparece en castellano.</p>	<p>-E21: El texto del rótulo nos remite al espacio o hito monumental que se va a mostrar a continuación, anticipa la información sobre el mismo. Aunque no inserta marcas temporales definidas, anticipa el desarrollo de la acción posterior, E49, lo acontecido y todavía no visualizado en el seno de la diégesis correspondiente al relato central.</p> <p>-FC2 y FC3: Alude al espacio de los espectadores del mercado potencial del producto, de nacionalidad francesa (por el idioma empleado para el público francés). Simultáneamente alude a los intereses previsibles de su público potencial, el del elemento monumental histórico y turístico, proponiéndole desde la entidad productora un imaginario viaje por la ciudad de Burgos y en concreto por la Plaza Mayor burgalesa.</p> <p>-FC64: Reenmarcado mediante dos líneas horizontales en la parte superior e inferior del campo, que alude a la interrelación entre el cine y el teatro, esencial en el cine de los orígenes, operando en este sentido como FC62 (<i>mise en abîme</i> a través de otro medio como el teatro).</p> <p>-FC74: Alude al espacio de la producción y a la nacionalidad de la entidad productora, francesa, por el idioma empleado. En este cartón para remarcar el espacio de la producción se incluyen dos iconos con dos figuras de gallos.</p>

			ELIPSIS: E29/E62
3:21-3:31	1911	Plaza Mayor (Burgos)	  <p>Plano panorámico de derecha a izquierda de la Plaza Mayor, en ligero picado, desde una posición elevada (previsiblemente un piso o tejado). Sobre los tejados de los edificios de la plaza sobresalen, en la posición inicial, la silueta del Castillo, y en la final, la estructura formada por las agujas, el cimborrio y la Capilla del Condestable de la Catedral.</p>
			ELIPSIS: E29/E62

-E2/FC5

-FC5: Panorámica de derecha a izquierda, recogiendo la plaza mayor burgalesa y la Catedral. Esta aparece parcialmente ocultada por los edificios de la plaza mayor (FC73) así como la Iglesia de San Esteban, previamente mostrada al inicio del metraje (FC76). Tomado como un metraje pluripuntual podríamos enclavarlo en el ítem FC18. La Catedral burgalesa vuelve a aparecer como elemento recurrente.

-FC6 (unipuntualidad) y FC13 (pluripuntualidad), el movimiento de la cámara genera la entrada en cuadro de los viandantes situados en el lateral izquierdo y la salida de campo de los del lateral derecho.

Simultáneamente, por las salidas (y entrada) a través de los segmentos laterales, se alude, en el nivel físico (dimensión espacio-temporal) al FC72.

3:31-3:34	1911	Cartón	 <p>Cartón con texto en idioma francés: “Les rives de l'ARLANGON et la promenade de l'île.”</p>	<p>-E21: El texto del rótulo nos remite al espacio o hito monumental que se va a mostrar a continuación, anticipa la información sobre el mismo. Aunque no inserta marcas temporales definidas, anticipa el desarrollo de la acción posterior, E49, lo acontecido y todavía no visualizado en el seno de la diégesis correspondiente al relato central.</p> <p>-FC2, FC3: Alude al espacio de los espectadores del mercado potencial del producto, de nacionalidad francesa (por el idioma empleado para el público francés). Simultáneamente alude a los intereses previsibles de su público potencial, el del elemento monumental histórico y turístico, proponiéndole desde la entidad productora un imaginario viaje por la ciudad de Burgos y en concreto por la ribera del río Arlanzón y el Paseo de la Isla.</p> <p>-FC64: Reenmarcado mediante dos líneas horizontales en la parte superior e inferior del campo, que alude a la interrelación entre el cine y el teatro, esencial en el cine de los orígenes, operando en este sentido como FC62 (<i>mise en abîme</i> a través de otro medio como el teatro).</p> <p>-FC74: Alude al espacio de la producción y a la nacionalidad de la entidad productora, francesa, por el idioma empleado. En este cartón para remarcar el espacio de la producción se incluyen dos iconos con dos figuras de gallos.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

3:34-3:49	1911	Paseo de la Isla (Burgos)	 <p>Plano general del Paseo de la Isla, jugando en la composición del mismo, con las líneas que forman dos de los corredores que lo atraviesan. Un ama de cría, que conduce un cochecito de niño mientras es acompañada por dos pequeñas niñas, atraviesa el pasillo lateral a la altura de la estatua dedicada a Cervantes, aunque en su camino, se detiene momentáneamente mirando hacia la cámara, antes de reiniciar sus pasos. Dos varones, elegantemente ataviados, entran parcialmente en cuadro por la esquina inferior derecha. Por el corredor que aparece en el lateral izquierdo caminan, sin percatarse de la presencia de la cámara, hasta cinco figuras que van poco a poco entrando en cuadro, avanzando en línea de a cinco horizontal. Otros personajes apenas se distinguen mientras deambulan al fondo del paseo.</p>	<p>-E2/FC5</p> <p>-FC6: Un ama de cría lleva un carrito de bebé acompañada de dos menores. Miran a cámara e incluso el ama parece esperar las indicaciones del ente productor para iniciar un desplazamiento lateral, de la zona izquierda a la derecha, que le lleva a salir parcialmente de cuadro al final del plano. Esta mirada al espacio propio de la cámara (producción), alude a un FC7 propio de la unipuntualidad de este tipo de metrajes pero también al FC74, el espacio físico de la producción, y potencialmente al FC83 (al contracampo espectadorial no específicamente marcado), aunque no es previsible que existiese esa intención ni por parte de los personajes, ni por parte de la entidad productora. Tomado en conjunto, desde la pluripuntualidad no plenamente desarrollada de este metraje, también podríamos hablar de FC12, como mirada a cámara.</p> <p>De igual manera otros personajes (masculinos) entran y salen parcialmente del plano por el borde derecho, así como un grupo de viandantes en el lateral izquierdo avanzan en su camino, siendo ocultados parcialmente por elementos propios del decorado (FC73). Si tomamos el metraje desde el ámbito de la pluripuntualidad se trataría del FC13.</p> <p>Simultáneamente, por las salidas (y entrada) a través de los segmentos laterales derecho y el inferior, se alude, en el nivel físico (dimensión espacio-temporal) al FC72.</p> <p>-FC15: Varios de los personajes aparecen o desaparecen parcialmente del cuadro, aludiendo con ello al resto de sus cuerpos que queda fuera de campo.</p> <p>Este plano y el siguiente, desarrollan una construcción conjunta. En el primero se muestra una parte del Paseo de la Isla en plano general y en el segundo un detalle del mismo paseo, el estanque, aunque no se genera una construcción espacial claramente definida del Paseo de la Isla.</p>
-----------	------	---------------------------	---	--

ELIPSIS: E29/E62			
3:49-4:03	1911	Estanque del Paseo de la Isla (Burgos)	  <p>Plano panorámico de derecha a izquierda del estanque situado en el Paseo de la Isla. En el tramo final del paneo, un personaje masculino ubicado al fondo y vestido con elegancia, avanza ligeramente de izquierda a derecha, por el borde del estanque hasta detenerse en el minuto 3 y 58 segundos.</p> <p>Se repite la inestabilidad del cuadro, incrementada por el carácter de plano en movimiento (panorámica), con lo que existiría una clara alusión a un FC5. Intervienen elipsis no controladas tecnológicas, en las que se producen cortes o ausencias de algunos fotogramas producidos por fallos mecánicos no deseados (E2) y que se perciben con claridad.</p> <p>-FC5: Panorámica de derecha a izquierda, recogiendo el estanque del Paseo de la Isla. El muro en el que se apoya la vegetación aladaña al estanque oculta lo que está tras él (FC73), en una circunstancia que, aunque se ha repetido en el resto de los monumentos que se han tratado, resulta más obvia en este caso, por el menor tamaño del elemento arquitectónico tratado. Tomado como un metraje pluripuntual podríamos enclavarlo en el ítem FC18.</p> <p>-FC6 (unipuntualidad) y FC13 (pluripuntualidad), el movimiento de la cámara genera la entrada en cuadro de un personaje enclavado en el lateral izquierdo del campo mientras deja fuera de él, por la derecha, a otros personajes.</p> <p>Simultáneamente, por las salidas (y entrada) a través de los segmentos laterales, se alude, en el nivel físico (dimensión espacio-temporal) al FC72.</p> <p>El personaje que entra en cuadro por la izquierda, mira directamente al espacio propio de la cámara (producción), aludiendo a un FC7 propio de la unipuntualidad de este tipo de metrajes pero también al FC74, el espacio físico de la producción, y potencialmente al FC83 (al contracampo espectral no específicamente marcado), aunque no es previsible que existiese esa intención ni por parte de los personajes, ni por parte de la entidad productora. Tomado en conjunto, desde la pluripuntualidad no plenamente desarrollada de este metraje, también podríamos hablar de FC12, como mirada a cámara.</p> <p>Simultáneamente, por las salidas (y entrada) a través de los segmentos laterales derecho y el inferior, se alude, en el nivel físico (dimensión espacio-temporal) al FC72.</p>

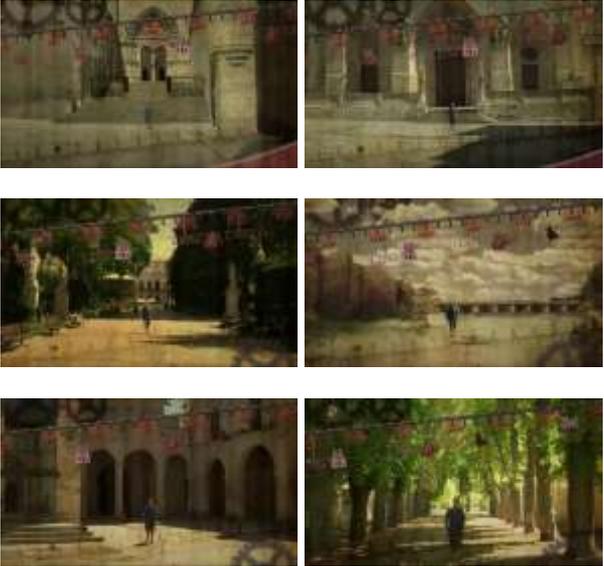
				Este plano y el anterior, desarrollan una construcción conjunta. En el primero se enseñaba una parte del Paseo de la Isla en plano general y en el segundo se muestra un detalle del mismo paseo, el estanque, por lo que detectaríamos un FC76, en el nivel discursivo convencional, trabajando con el contexto (Paseo de la Isla) previamente mostrado.
			ELIPSIS: E29/E62	
4:03-4:06	1911	Ribera de un río (ubicación indefinida)	 <p>Plano general del atardecer sobre la ribera de un río ubicado en una localización indeterminada.</p>	<p>-E2/FC5</p> <p>Aunque se trate de un plano que podría llegar a unirse a la “secuencia” que conforman los dos planos anteriores, “contando” el Paseo de la Isla y la ribera del río Arlanzón, su carácter ambiguo provocado por la silueta del horizonte, vegetación y río, desubica espacial y temporalmente este plano. En este sentido podría enclavarse en la tipología de FC92 (cariz imaginario u onírico) o FC93 (simbólico), en el nivel narrativo, no contiguo al campo en imagen, aunque el intento de la entidad productora quizá pretendiese enclavarlo en un ámbito clasificable como FC90, también en el nivel narrativo, no contiguo al campo en imagen, en un mundo ficcional representado por el subrelato del Paseo de la Isla y de la ribera del río Arlanzón.</p> <p>Incluso podríamos aludir a que su ubicación como último plano, también puede aludir al concepto de final de la jornada de viaje a Burgos (FC89), dejando ya en un fuera de campo definitivo la localidad burgalesa.</p> <p>Estéticamente se apoya en lo que queda fuera de campo mediante el silueteado (FC41) y las sombras (FC40). Incluso la parcial presencia de las aguas del supuesto río Arlanzón, actúa especularmente, descubriendo parcialmente el espacio contiguo (FC43), aunque lo podríamos tomar precisamente en su opción opuesta (FC44), descubriendo un espacio no contiguo (no-lugar), por el cariz imaginario y simbólico que adquiere el plano.</p> <p>De la misma forma, esta indefinición de la imagen refuerza la elipsis final, el final de una supuesta única jornada de viaje (independientemente del tiempo real de producción del metraje) apoyado por una iluminación crepuscular (E59) que incide en la idea del viaje de partida de Burgos, como E53, lo no acontecido pero</p>

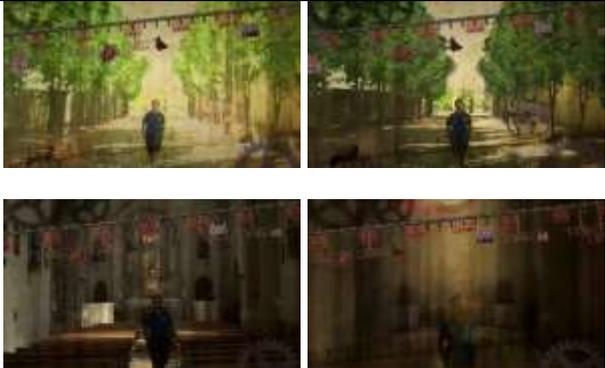
				previsible al final del relato.
			ELIPSIS: E29/E62	
4:06-4:10	1911	Cartón final	 <p>Cartón final: "Fin". Éste término se utiliza tanto en castellano como en francés.</p>	<p>-E21: El texto del rótulo nos remite al final del metraje.</p> <p>-FC2 y FC3: Alude al espacio de los espectadores y a la información proporcionada sobre el final del visionado.</p> <p>-FC74: Alude al espacio de la producción y a la nacionalidad de la entidad productora, francesa, por el idioma empleado, aunque en este caso coincidan los términos en castellano y en francés, es previsible que se haya mantenido el idioma francés empleado en el resto de los cartones.</p>
			ELIPSIS: E62/ E53: El texto del cartón nos remite a lo no acontecido pero previsible al final del relato.	
4:10-4:13	Atemporal (No conocido)	Fotograma en negro		<p>-E2 y E3: Estos fotogramas en negro actúan informando de un fallo mecánico (E2) y como error de continuidad (E3), ya que sirven para unir físicamente dos metrajes distintos, el propio del viaje a Burgos de Segundo de Chomón y el siguiente sobre "L'Antique Toledé".</p>

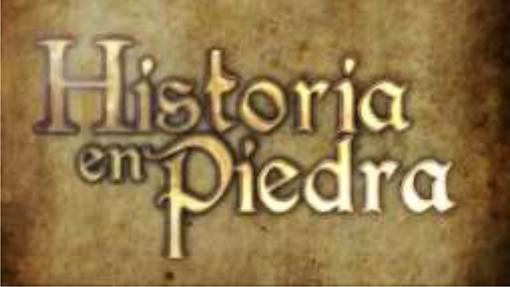
			Fotograma en negro	
			ELIPSIS: E62	
4:13-4:14	Actualidad	Cartón	 <p>Cartón: “L’ANTIQUE TOLEDE (ESPAGNE) (1912) Producció: Ibérico Film (4.760) Realització: SEGUNDO DE CHOMÓN * Procedència de la còpia: LES ARCHIVES DU FILM DU CNC Bois d’Arcy”</p> <p>Cartón que avanza la existencia de otro metraje distinto, también perteneciente a Segundo de Chomón, con un texto redactado en idioma catalán, salvo el título del metraje.</p>	<p>Este cartón actúa de la misma manera que el primero analizado, aludiendo a la institución de la que procede la copia de un metraje que previsiblemente iría editado en continuidad al recién analizado metraje sobre Burgos.</p> <p>Es una alusión al error técnico producido en el momento de facultar el visionado del anterior metraje, pues se ha introducido incorrectamente un cartón anunciador de una realización efectuada por Segundo de Chomón en 1912, que versa sobre la ciudad de Toledo, y que no se incluye en el material a analizar.</p>

4.2 Historia en piedra. Capítulo 2. (TvUBU,2011). Cuadro 20. Cuadro de análisis *Historia en piedra. Capítulo 2.* Fuente: Elaboración propia.

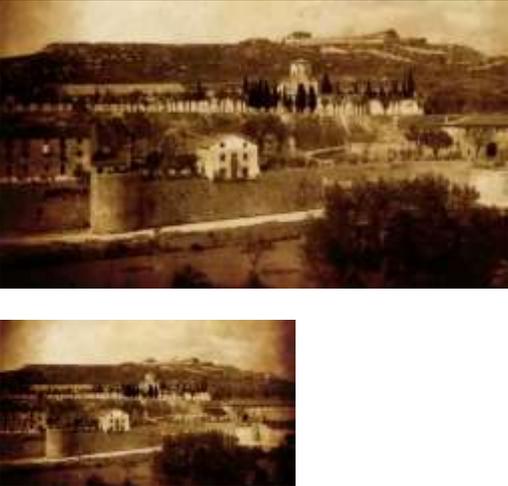
IN/OUT	TIEMPO	ESPACIO	ACCIÓN	FUERA DE CAMPO/ELIPSIS
0:00-0:08	Época Actual	Plató/Fondo virtual	 <p>Locución de entrada del CONDUCTOR, el cual está situado en el lado izquierdo de la pantalla. El CONDUCTOR va desapareciendo de la imagen mediante un efecto de borrado de su figura, encadenado con el fondo y con la siguiente secuencia de montaje. En paralelo, sobre el fondo se entrecruzan diversas imágenes de monumentos que van encadenándose entre sí.</p> <p>AUDIO CONDUCTOR: “Ya lo dice el refrán que casa de dos puertas mala es de guardar, que podemos decir de la muralla de la capital burgalesa que contaba con casi doce puertas”. (0:01-0:09)</p> <p>MÚSICA: Tema 1</p>	<p>-E11: En la capa del fondo del plano, se producen una serie de encadenados entre las imágenes que aluden a elementos monumentales burgaleses.</p> <p>-E43: Anteposición del sonido a la imagen. El uso del tiempo pasado (“contaba” con casi doce puertas) anticipa la temática principal del metraje que va a mostrarse a continuación, las doce puertas con las que en otro momento histórico contaba la muralla de la ciudad de Burgos.</p> <p>-FC12/FC78: Mirada a cámara del CONDUCTOR hacia el espectador potencial.</p> <p>-FC15: Presencia parcial del cuerpo del CONDUCTOR.</p> <p>-FC16: Se sitúa al CONDUCTOR en la zona izquierda del campo, descentrándolo del eje central, mientras emite su locución. En el tramo final del contenido se clausurará con una acción similar del CONDUCTOR, pero ubicado en el lado opuesto del campo, en la derecha.</p> <p>-FC39: El contracampo al que se dirige el CONDUCTOR, ocupado por el espectador, es negado.</p> <p>-FC64: Fraccionamiento de la pantalla, no quizá en el sentido de la propuesta de Gómez Tarín, pero sí por la existencia de dos capas distintas, la propia del plano del personaje y la de la capa que recoge una sucesión de imágenes de diversos espacios, algunos de ellos enmarcados ajustándose a la definición de Gómez Tarín en este caso.</p> <p>Operan el FC65, difuso, con supresión física del marco y del borde, mediante un fraccionamiento sin límites que se combina con el FC70 como sobreimpresión complementaria. El resultado de esta combinación sería que podríamos resumirlo en el FC71.</p>

			<p>ELIPSIS: E11. Encadenado con la siguiente secuencia de montaje, combinada con el encadenado de la figura del CONDUCTOR que va desvaneciéndose en un doble encadenado, primero de la figura humana con el fondo en el que está superpuesto y segundo, y casi simultáneamente, encadenado del plano total con el inicio de la secuencia de montaje posterior.</p>
0:08-0:29	Época Actual	Secuencia de montaje de espacios diversos / Plató/ Decorados diversos	<div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;">   </div> <div style="flex: 2; padding-left: 10px;"> <p>-E26: Sumario que muestra la sucesión de unidades espacio-temporales por las que avanza (supuestamente) el CONDUCTOR del programa.</p> <p>-E35: Continuidad de movimiento del personaje CONDUCTOR, que avanza frontalmente, en la parte central del plano, acercándose a cámara atravesando espacios diversos (interiores y exteriores) que van apareciendo en segundo término.</p> <p>-E37: El CONDUCTOR va superando obstáculos diversos, que no se perciben, por las elipsis que se infieren por transcurrir su camino a lo largo de espacios diversos, interiores y exteriores. Se elude el paso a través de las obvias puertas existentes, tanto de acceso como de salida a los espacios interiores.</p> <p>-E55/E56/E57/E58: El avance a cámara del personaje CONDUCTOR se sigue a través de un eje, el frontal (E57), apoyado en un movimiento de desplazamiento continuo de un espacio virtual al siguiente (E56), sobre una dirección constante en que el personaje va pasando virtualmente de un espacio al siguiente (E55), en una acción en la que el CONDUCTOR mira persistentemente a cámara y simultáneamente al espacio virtual siguiente al que va a acceder (E58),</p> <p>-E69: Elipsis connotativa plena (según la función discursiva) por ruptura temporal con desintegración del espacio escénico.</p> <p>-FC12/FC78: Mirada a cámara del CONDUCTOR, hacia un potencial espectador.</p> <p>-FC15: El camino de acercamiento a cámara del CONDUCTOR, provoca un incremento gradual de su presencia física en el área de la pantalla (el tamaño del plano propio del personaje del CONDUCTOR, varía desde el plano general hasta el plano medio, pasando por el plano entero). En el tramo final, la presencia del cuerpo del</p> </div> </div>

			 <p>El CONDUCTOR, situado en el centro del encuadre, camina acercándose a cámara, variando los espacios físicos por los que en apariencia se mueve a lo largo del eje central de la pantalla. Estos espacios físicos, que van engarzándose mediante encadenados, son: la Catedral burgalesa de Santa María, el exterior de una iglesia, el Paseo del Espolón con el fondo del Teatro Principal, el lecho de un río con un puente al fondo, un claustro, unos parques y el interior de una iglesia.</p> <p>Esta secuencia de montaje se utiliza como entradilla del capítulo, y como nexo común de la serie.</p> <p>MÚSICA: Tema de cabecera</p>	<p>CONDUCTOR es parcial (FC15).</p> <p>-FC39: El contracampo al que se dirige el CONDUCTOR, ocupado por el espectador, es negado.</p> <p>-FC64: Fraccionamiento de la pantalla, no quizá en el sentido de la propuesta de Gómez Tarín, pero sí por la existencia de dos capas distintas, la propia del plano del personaje y la de la capa que recoge una sucesión de imágenes de diversos espacios.</p> <p>-FC70: Desenmarcado difuso mediante sobreimpresiones complementarias.</p> <p>-FC74: El CONDUCTOR avanza en dirección al espacio de la producción, hasta ser dejado FC por un "movimiento" de cámara que reencuadra el plano con un paneo rápido hacia arriba (FC17/FC18) en busca de una zona del campo que permita la inserción del rótulo con el título general de la serie "Historia en piedra".</p>
			<p>ELIPSIS: E33. Se combina el zoom sobre una zona de la pantalla con una coloración similar a la del siguiente plano, en el que se inserta el rótulo del título de la serie <i>Historia en piedra</i>.</p>	

0:29-0:35	Época Actual	Digital (Título de la serie)	 <p>Grafismo con el título original de la serie: “Historia en piedra”.</p> <p>MÚSICA: Tema de cabecera</p>	<p>-E20: El texto escrito del título de la serie, como objeto simbólico, actúa como transición que informa del paso desde la presentación del capítulo al núcleo central o contenido propiamente dicho del mismo.</p> <p>-E21: Más que por el texto (aunque incluya el término “Historia”), el tipo de letra elegido para la confección del título remite a un tiempo pasado,</p> <p>-FC56: La inclusión del rótulo “Historia en piedra” alude a la representación metonímica del todo por la parte, de un objeto, el texto escrito del título general de la serie, proveniente del espacio de la producción del contenido. Éste rótulo sobreimpresionado sitúa al espectador en un producto global mayor, una serie, que incluye el capítulo concreto que se va a visionar.</p> <p>-FC69: La sobreimpresión del título de la serie, anticipa de alguna manera, la temática del contenido que se va a visionar a continuación</p>
			<p>ELIPSIS: E11. Encadenado.</p>	
0:35-0:41	Época medieval	Puerta de San Esteban	 <p>Plano general de la Puerta de San Esteban, representado mediante una ilustración. Dos soldados están situados sobre el adarve ubicado entre las dos torres defensivas que limitan el arco. Las nubes superiores se desplazan de derecha a izquierda, mientras se produce un zoom de</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC37: La locución que va a acompañar a todo el metraje, proviene, como voz en off, desde un fuera de campo no contiguo, no conocido, ni correspondiente a la diégesis, sin efecto retórico y absolutamente indeterminado. Como va a ser utilizada a lo largo de todo el recorrido del metraje, la enunciaremos únicamente en el análisis de éste plano como primero del resto. De igual forma, la música que procede de un fuera de campo no contiguo, no conocido, no correspondiente a la diégesis, con efecto retórico musical y sin anclaje en el significante (FC31) remite a un tiempo histórico pasado, el medieval, acompañando al desarrollo del metraje, por lo que baste esta alusión para hacerla válida para el resto de los planos analizados.</p> <p>-FC73: Las nubes que conforman la capa en segundo término adquieren un movimiento aparente de derecha a izquierda, que va</p>

		<p>acercamiento.</p> <p>AUDIO OFF: “Las puertas de la muralla de Burgos eran lo bastante sólidas como para resistir innumerables asaltos. La muralla que rodeaba la ciudad se elevaba hasta once metros sobre el suelo y era lo bastante ancha como para que varias personas caminasen sobre ella. Los guardias que recorrían las murallas burgalesas poseían una magnífica vista de la ciudad en su conjunto, además de los caminos que llegan hasta ella. Decir que tan solo los guardias estaban autorizados para recorrer la muralla.” (0:35-1:01)</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p> <p>.</p>	<p>ocultando parte de las mismas tras un elemento del decorado (muralla y arco) y progresivamente, haciéndolas surgir por el otro lado del objeto del decorado.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni <i>zoom</i>) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo <i>zoom</i> de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo <i>zoom</i>, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un <i>zoom</i> hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El <i>zoom</i>, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del <i>zoom</i> (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
		<p>ELIPSIS: E29- Elipsis formal según la inscripción en el significante, no marcada ni determinada, implícita y por corte neto. / E62-Elipsis formal según la función narrativa y la continuidad espacio-temporal, por corte.</p>	

0:41-0:45	Indeterminada: Final Siglo XIX/ Principio Siglo XX	Ciudad de Burgos	 <p>Foto antigua que muestra una vista general de la muralla de Burgos, aunque no aparecen puertas de la misma. Zoom de alejamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E39: Elipsis por función retórica con salto temporal mediante cambio de color. El tono sepia de la fotografía nos retrotrae a un tiempo pasado, que puede también entenderse como lo acontecido, no lineal, que se visualiza como flash-back (E51).</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC53: La fotografía parcial de la muralla de Burgos y lo que se sitúa en su interior, alude a la totalidad de la ciudad, como representación metonímica del todo por la parte, cumpliendo su rol como elemento diegético, pero simultáneamente podríamos hablar de Burgos como un personaje proveniente de la realidad (FC54).</p> <p>-FC73: Los elementos que se sitúan tras el “decorado” que conforman la muralla y el resto de los edificios, quedan fuera de campo.</p> <p>El uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento aplicado sobre una imagen fotográfica, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p>
-----------	--	------------------	--	--

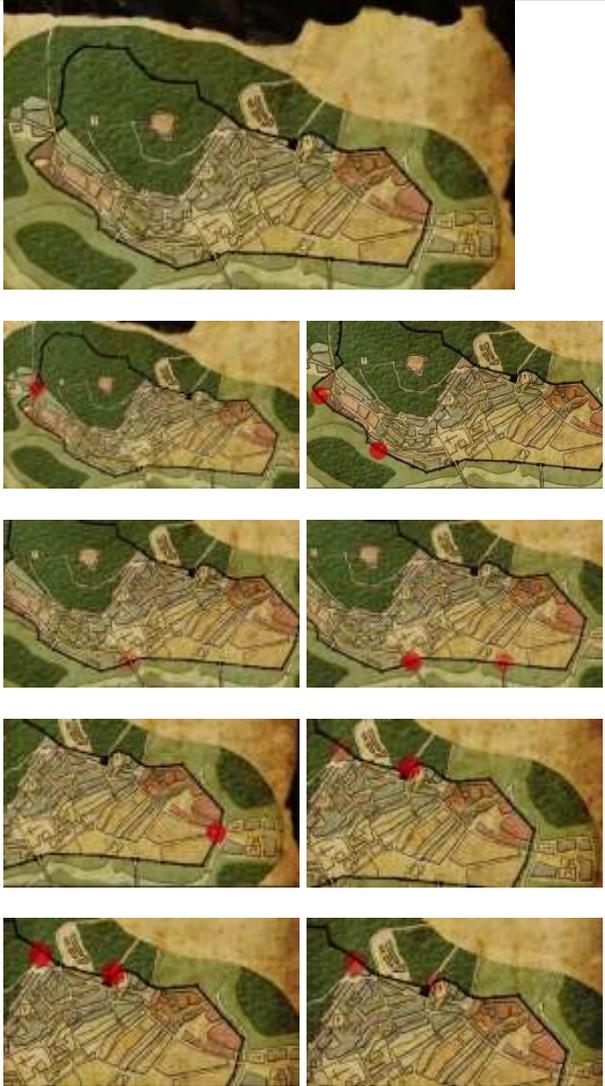
				<p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
0:45-0:49	Época medieval	Puerta de San Esteban (Adarve)	 <p>Plano general en el que se visualiza una ilustración coloreada que muestra el corredor o adarve de la muralla anexa a la Puerta de San Esteban, con las dos torres del propio arco situadas al fondo, en la parte izquierda del plano. Una bandera roja es</p>	<p>Las imágenes de la Puerta de San Esteban son utilizadas para aludir a la muralla de la ciudad de Burgos de manera general, no refiriéndose específicamente a esta puerta concreta.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas (los dos soldados) a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo “normal” de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, acercando entre sí las diversas capas (los dos soldados), es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48). De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por los elementos humanos, que como tal forman parte del propio decorado”(FC73).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica</p>

		<p>mecida por el viento, mientras es asida por un soldado que permanece en una posición fija en el término medio. En primer término, y en el lado derecho de la pantalla, la silueta de otro soldado, que parece recortada del fondo, va desplazándose como una figura fija, hacia la parte central de la pantalla. Ligero zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
		ELIPSIS: E29/E62	

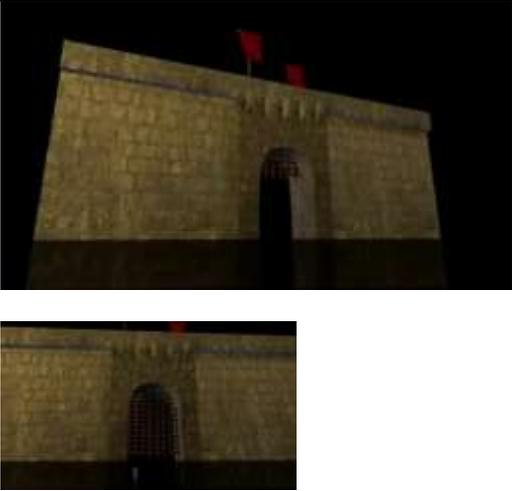
0:49-0:53	Época medieval	Puerta de San Esteban (Adarve)	 <p>Partiendo de los elementos presentes en el plano anterior, se reencuadra la imagen cerrándola y quedándose con el soldado del fondo junto a una parte de las torres de la Puerta de San Esteban. La figura del soldado, recortada del resto de la imagen, es desplazada lateralmente, de izquierda a derecha.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas (el soldado y el fondo), a la que la del soldado, como imagen plana recortada de su fondo, le es aplicada un movimiento lateral constante e irreal que altera el tiempo “normal” de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, afectando a la profundidad de campo (FC48). De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por el elemento humano del propio decorado (FC73).</p> <p>-FC73: Queda fuera de campo lo que se encuentra (o pudiera encontrarse) tras el decorado, tras las torres de la puerta, independientemente del carácter digital de las mismas.</p> <p>-FC76: Se alude al espacio del contexto previamente mostrado el propio de la Puerta de San Esteban, pero también específicamente a aquellos personajes anteriormente presentes en plano (el otro soldado), ahora dejado fuera de campo.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
0:53-0:57	Época medieval	Puerta de San Esteban (Adarve y almenas)		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas (el soldado y el fondo), a la que la del soldado, como imagen plana recortada de su fondo, le es aplicada un movimiento lateral constante e irreal que altera el tiempo “normal” de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, afectando a la profundidad de campo (FC48).</p>

		<p>Soldado visto de espaldas, situado en el lado izquierdo, sobre el adarve y con el fondo de las almenas, oteando la llanura. La figura del soldado, recortada del resto de la imagen, es desplazada lateralmente, de derecha a izquierda.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por el elemento humano del propio decorado, mientras otros van entrando en campo al poder ser percibidos a medida que el acercamiento a las almenas permite un mayor campo de visión de lo que está fuera, pero cerca de ella (FC73).</p> <p>-FC58: Hay una llamada al fuera de campo existente en el exterior de la muralla, según la continuidad espacio-temporal, por el <i>raccord</i> de mirada del soldado hacia el horizonte exterior. Éste pudiera entenderse como un espacio simbólico (FC93) y la mirada del personaje como perdida o indeterminada (FC11), aunque la pragmática labor vigilante del soldado nos llevaría a un terreno más práctico, la búsqueda preventiva de potenciales enemigos, como subrelatos diegéticos (FC90). En el posible trabajo de planificación que hubiera podido realizarse, el contracampo (del enemigo) es negado (FC39).</p> <p>-FC73: Queda fuera de campo lo que se encuentra (o pudiera encontrarse) detrás del decorado, tras las murallas anexas, en el exterior de la ciudad, independientemente del carácter digital de las mismas.</p> <p>-FC76: Se alude al espacio del contexto previamente mostrado el propio de la Puerta de San Esteban, pero también específicamente a aquellos personajes anteriormente presentes en plano (el otro soldado), ahora dejado fuera de campo. El cambio de posición del soldado alude a una pequeña supresión temporal, implícita en el <i>raccord</i> (E30).</p>
		ELIPSIS: E29/E62	

0:57-1:02	Época medieval	Puerta de San Esteban (Adarve)	  <p data-bbox="616 750 1288 941">Figura de soldado sobre el adarve, con la torre de la Puerta de San Esteban en último término. La silueta del soldado, que parece recortada del fondo, va desplazándose como una figura fija, hacia la parte central de la pantalla.</p> <p data-bbox="616 965 1288 1045">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p data-bbox="1310 231 1991 375">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1310 399 1991 710">-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas (el soldado y el fondo), a la que la del soldado, como imagen plana recortada de su fondo, le es aplicada un movimiento lateral constante e irreal que altera el tiempo "normal" de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, generando una sensación de avance hacia delante, afectando a la profundidad de campo (FC48). De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por el elemento humano del propio decorado (FC73).</p> <p data-bbox="1310 734 1991 845">-FC73: Queda fuera de campo lo que se encuentra (o pudiera encontrarse) tras el decorado, tras las torres de la puerta y las murallas anexas, independientemente del carácter digital de las mismas.</p> <p data-bbox="1310 869 1991 981">-FC76: Se alude al espacio del contexto previamente mostrado el propio de la Puerta de San Esteban, pero también específicamente a aquellos personajes anteriormente presentes en plano (el otro soldado), ahora dejado fuera de campo.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

1:02-1:19	Época medieval	Plano bidimensional del centro histórico de Burgos		<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, el rótulo se superpone al plano físico de la antigua ciudad de Burgos (unión de dos o más planos por superposición).</p> <p>-E21: Como elipsis controlada formal, con inscripción explícita marcada en el significante mediante el uso de los puntos rojos identificadores sobre la antigua muralla, los cuales van sobreimpresionándose a medida que son locutados los nombres de las puertas, El nombre audible de la puerta o arco remite al FC2 y FC3 del espectador (potencialmente burgalés o visitante físico de la ciudad) como individuo y como grupo que puede reconocer la geografía de la localidad.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC1: El espacio material del acceso al visionado, en el caso de seguir el recorrido propuesto por la actividad, coincide o puede coincidir con la ubicación a la que remite el rótulo inscrito en el plano visualizado en el metraje.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (la ciudad real de Burgos) por la parte (el plano que la representa), como objeto o incluso podríamos decir personaje, de la diégesis.</p> <p>-FC58: El plano de la ciudad de Burgos remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro, ya que en la primera ocasión que se utiliza, figura inserta en una superficie bidimensional negra, de la que se advierten sus redondeados bordes, recorriendo progresivamente áreas diversas de esa superficie. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>El plano de la antigua ciudad de Burgos remite a un tiempo pasado,</p>
-----------	----------------	--	---	---

		<p>Plano de Burgos amurallado, con recorrido sobre los puntos rojos que localizan las puertas de la muralla y con zoom de acercamiento. La superficie del plano está inscrita sobre un fondo negro, dibujándose la silueta del plano con líneas curvas no uniformes.</p> <p>AUDIO OFF: “Al oeste de la ciudad podemos encontrar la Puerta de San Martín, la Puerta de los Judíos y la de Santa Gadea. En la muralla sur la Puerta de Santa María y la de San Pablo. Al este, localizamos la Puerta de San Juan. Y al Norte, la Puerta de San Gil y la de San Esteban”. (1:02-1:17)</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del rótulo del arco o puerta, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado en el subrelato correspondiente al arco o puerta concreta (E50). Incluso podemos aludir a un tercer nivel, ya que este plano con rótulo sobreimpresionado, actúa de alguna manera como flash-back que muestra, lo acontecido no lineal, que se visualiza como plano de una ciudad medieval con la marca de la antigua ubicación de un acceso en la muralla de la misma, es decir, el ítem E51 propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>Al presentarse previamente el plano de Burgos y relatar a posteriori aspectos de la puerta o arco que se sitúa y explicita en él, podríamos hablar también del ítem FC77 propuesto Gómez Tarín, por el que en el nivel discursivo convencional, alude al espacio del contexto verosímil. En el nivel no convencional, se aludiría a un espacio real diegético, no conocido aún (FC84).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del arco o puerta concreta a la que el rótulo alude.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, aplicado sobre un plano preexistente y con la imagen fija bidimensional que representa la ciudad de Burgos en un periodo histórico medieval, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador”</p>
--	--	--	---

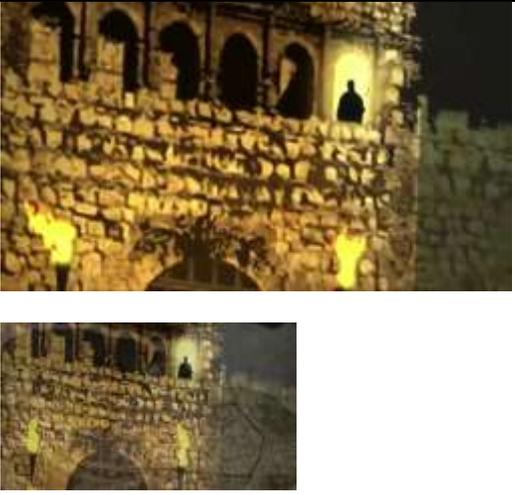
				<p>automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
1:19-1:23	Atemporal	Reconstrucción virtual (3D). Puerta no definida	 <p>Gráfico en 3D de una puerta no definida de una muralla, que gira levemente sobre su propio eje,</p>	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la reconstrucción virtual de la indefinida puerta se superpone a un fondo negro. Ambas capas apoyan la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la reconstrucción virtual por "extraer" de su contexto espacial y temporal al objeto reconstruido digitalmente. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la capa que reconstruye la puerta, ya que remite a un tiempo ideal, pero pasado, en el que el objeto disfrutaba de unas características físicas perfectas y puras.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC24: Se percibe un sonido procedente del repiqueteo de unas campanas en el minuto 1'39''. Se correspondería con un sonido que proviene de un fuera de campo no contiguo, no conocido, correspondiente a la diégesis y actualizable, con efecto retórico, musical y sin anclaje en el significante.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación</p>

		<p>mientras el rastrillo del arco va descendiendo.</p> <p>AUDIO OFF: “Estas ocho puertas principales, tenían la capacidad de cerrarse, casi de forma instantánea desde que se avistaba cualquier peligro. Además, todo aquel que quería entrar en la ciudad tras la puesta de sol debía ser muy convincente con los guardias puesto que el toque de queda impuesto en la ciudad no permite el acceso a la misma al anochecer.” (1:19-1:37)</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>metonímica del todo (el elemento monumental íntegro) por la parte (la parcialidad del mismo representada digitalmente), como objeto de la diégesis.</p> <p>-FC58: El objeto arquitectónico reconstruido inserto sobre un neutro fondo negro remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71), ya que además se comparten dos temporalidades, una la pasada operando como un flash-back (FC68) y otra indeterminada, a la que alude el fondo negro atemporal.</p> <p>Como tal, el objeto reconstruido virtualmente, remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado (existente) antes del inicio del relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del objeto digital, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado, como imagen real, en el subrelato correspondiente al arco o puerta concreta (E50). Al visualizarse, esta situación deviene en clasificable como flash-back (E51) con un lapso de tiempo salvado que el espectador se ve obligado a inferir hipotéticamente (E28) interpretando la combinación de la atemporalidad del fondo negro con la reconstrucción del monumento y su restitución a su estado pasado.</p> <p>Al haberse presentado previamente tanto la ubicación como otros aspectos de esta puerta, podríamos hablar de que alude, en el nivel discursivo convencional, al espacio del contexto previamente mostrado (FC76).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del arco o puerta concreta que se representa digitalmente.</p>
		<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	

1:23-1:26	Época medieval	Puerta indefinida	 <p data-bbox="616 751 1285 820">Ilustración de una puerta no definida con el rastrillo descendiendo ante la silueta del soldado.</p> <p data-bbox="616 855 1285 925">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p data-bbox="1312 233 1989 368">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1312 400 1989 480">-FC41: La silueta del soldado alude a su cuerpo real no presente en el campo. La posible mirada a cámara del soldado (FC12) integra el contracampo espectadorial.</p> <p data-bbox="1312 512 1989 592">-FC73: En el nivel físico queda fuera de campo aquello que está tras el decorado, en este caso la muralla, así como lo que se extiende a ambos lados (FC72).</p> <p data-bbox="1312 624 1989 671">-FC76: En el nivel discursivo se alude al espacio del contexto previamente mostrado, la muralla burgalesa.</p> <p data-bbox="1312 703 1989 839">El movimiento descendente del rastrillo sobre el hueco de la puerta, opera de una ambigua manera respecto del fuera de campo, ya que por un lado, limita el acceso al mismo, al interior, aunque su no opacidad permite el mantenimiento de la visión del interior (no funcionando por ello como un FC73).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
1:26-1:30	Época medieval	Puerta de San Esteban		<p data-bbox="1312 1023 1989 1158">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1312 1190 1989 1353">Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo</p>

			 <p>Plano general de la Puerta de San Esteban, planteado ligeramente desde el lateral izquierdo, durante la noche, representada mediante una ilustración puntuada con tres focos de luz, dos antorchas laterales y una ventana iluminada sobre el arco, y en la que se percibe una silueta negra de un soldado en la base del arco. La luna en cuarto creciente en la esquina superior derecha completa el cuadro. Zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez menores, con la constante exclusión de espacios que inicialmente quedaban dentro de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante, de acercamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento paulatino al objeto (la puerta), y con ello, la consecuente exclusión de espacios que, inicialmente quedaban dentro de campo, pero van pasando fuera de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	

1:30-1:35	Época medieval	Puerta de San Esteban	 <p>Reencuadre más cerrado sobre el plano anterior. La silueta negra del soldado se sitúa ante el rastrillo cerrado. Zoom de alejamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC41: La silueta del soldado alude a su cuerpo real no presente en el campo.</p> <p>-FC76: Se alude al espacio del contexto previamente mostrado el propio de la Puerta de San Esteban, pero también específicamente a aquellos personajes anteriormente presentes en plano (el otro soldado), ahora dejado fuera de campo.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento, genera la aparición de elipsis y fueras de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo,</p>
-----------	----------------	-----------------------	---	---

				<p>actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
1:35-1:38	Época medieval	Puerta de San Esteban	 <p>Plano de nuevo sobre el motivo inicial, y más cerrado que los dos anteriores. Soldado sobre adarve en la zona iluminada. Zoom de alejamiento.</p> <p>Reencuadre más cerrado sobre el plano general previo. La silueta negra del soldado se sitúa en la</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC41: La silueta del soldado alude a su cuerpo real no presente en el campo.</p> <p>-FC76: Se alude al espacio del contexto previamente mostrado el propio de la Puerta de San Esteban, pero también específicamente a aquellos personajes anteriormente presentes en plano (el otro soldado), ahora dejado fuera de campo.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes</p>

			<p>galería del adarve. Zoom de alejamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
1:38-1:43	Época medieval	Plano bidimensional del centro histórico de Burgos		<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, el rótulo se superpone al plano físico de la antigua ciudad de Burgos (unión de dos o más planos por superposición).</p> <p>-E21: Como elipsis controlada formal, con inscripción explícita marcada en el significante mediante el uso de rótulos sobreimpresionados en la imagen bidimensional del plano de la antigua ciudad de Burgos. El nombre de la puerta o arco remite al FC2 y FC3 del espectador (potencialmente burgalés o visitante físico de la ciudad) como individuo y como grupo que puede reconocer la geografía de la localidad.</p> <p>-FC1: El espacio material del acceso al visionado, en el caso de seguir el recorrido propuesto por la actividad, coincide o puede coincidir con la ubicación a la que remite el rótulo inscrito en el plano visualizado en</p>

		 <p>Sobre un plano bidimensional del antiguo centro histórico de Burgos, se resalta la antigua muralla que le circundaba estableciendo, mediante un punto rojo, la ubicación del Arco de San Martín. La superficie del plano está inscrita sobre un fondo negro, percibiéndose tramos muy reducidos de la silueta del plano con líneas curvas no uniformes. Zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>el metraje.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (la ciudad real de Burgos) por la parte (el plano que la representa), como objeto o incluso podríamos decir personaje, de la diégesis.</p> <p>-FC58: El plano de la ciudad de Burgos remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro, ya que en la primera ocasión que se utiliza, figura inserta en una superficie bidimensional negra, de la que se advierten sus redondeados bordes, recorriendo progresivamente áreas diversas de esa superficie. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>El plano de la antigua ciudad de Burgos remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del rótulo del arco o puerta, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado en el subrelato correspondiente al arco o puerta concreta (E50). Incluso podemos aludir a un tercer nivel, ya que este plano con rótulo sobreimpresionado, actúa de alguna manera como flash-back que muestra, lo acontecido no lineal, que se visualiza como plano de una ciudad medieval con la marca de la antigua ubicación de un acceso en la muralla de la misma, es decir, el ítem E51 propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>Al presentarse previamente el plano de Burgos y relatar a posteriori aspectos de la puerta o arco que se sitúa y explicita en él, podríamos hablar también del ítem FC77 propuesto Gómez Tarín, por el que en el nivel discursivo convencional, alude al espacio del contexto verosímil. En el nivel no convencional, se aludiría a un espacio real diegético, no conocido aún (FC84).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del arco o puerta concreta a la que el rótulo alude..</p>
--	--	--	--

				<p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, aplicado sobre un plano preexistente y con la imagen fija bidimensional que representa la ciudad de Burgos en un periodo histórico medieval, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	

1:43-1:49	Época Actual	Arco de San Martín	  <p>Imagen real actual del Arco de San Martín (desde el lado del Solar del Cid). Se va abriendo el plano.</p> <p>AUDIO OFF: “Ahora nos detenemos en la Puerta de San Martín, también llamada la Puerta de Reinosa o Puerta Juradera al exigirse juramento para entrar en la ciudad de Burgos. La importancia histórica de la Puerta de San Martín viene determinada por los monarcas reinantes en Castilla y en otros reinos vecinos que visitaban la ciudad de Burgos a través de esta puerta. Además la puerta enlazaba con la calle más distinguida de Burgos, la que hoy se conoce como Fernán González. La Puerta de San Martín era de aspecto sencillo, pero al mismo tiempo gozaba de gran vistosidad y arrogancia, construida con piedra y</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>El uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
-----------	--------------	--------------------	---	---

			<p>ladrillo, en una combinación acertada y conjuntada, tiene su principal sostén a uno y otro lado en ambos torreones. El aspecto mudéjar, propio del bajo medievo, viene determinado por el doble arco de herradura entre el que se colgaba el enrejado.” (1:44-2:31)</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	
			ELIPSIS: E11. Encadenado muy rápido combinado con E10, desenfoque, como elipsis controlada, tecnológica, dentro de la opción de efectos.	
1:49-1:53	Época Actual	Arco de San Martín	 	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC73: El Arco de San Martín actúa como elemento del decorado tras el que quedan fuera de campo los posibles elementos sitios tras él. Opera igual con lo que queda fuera de campo más allá de los bordes (FC72). El volumen de superficie visual que queda en FC73 se reduce gradualmente debido al movimiento del <i>travelling</i> introduciéndose por el arco.</p> <p>La utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un <i>travelling</i> de acercamiento, aplicado sobre una imagen preexistente, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto asimilable al <i>travelling</i> hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante</p>

			 <p>Parte superior del Arco de San Martín. La imagen atraviesa el interior del arco, dando la sensación de sobrevolar a lo largo de la zona superior del interior del propio arco. La imagen recuerda a la parte superior de una foto fija. Fondo tras el arco en el que la copa de árbol se desdibuja.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: Por el efecto de <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación de una técnica similar al <i>travelling</i> de acercamiento provoca una aproximación al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			<p>ELIPSIS: E10 (desenfoco) combinado con E29/E62</p>	
1:53-1:58	Época medieval	Era		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC72: Un encuadre cerrado provoca la existencia de un conjunto de elementos y personajes fuera de campo muy voluminoso. Cuando el encuadre se reduce, se cierra, consecuentemente se incrementa el espacio que queda fuera de campo.</p> <p>El plano americano del caballero medieval, actúa metonímicamente representando al conjunto de los mismos (FC53).</p> <p>Este tipo de encuadres cerrados cumple una función añadida, la de desubicar temporalmente el plano, al no incluir elementos contemporáneos que inscriban la imagen en un tiempo actual. La utilización añadida de un vestuario que nos retrotrae al pasado, a un</p>

			 <p>Plano americano de la imagen real de un caballero medieval a caballo, con un fondo de cereal.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>periodo medieval, llevándonos a un plano que opera como flash-back (E51).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
1:58-2:01	Época medieval	Era, frente a muralla	  <p>Plano entero de la imagen real de un caballero montado sobre su caballo, con el fondo de una muralla y arco procedentes de una ilustración.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo "normal" de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, acercando entre sí las diversas capas, es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48). De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por los elementos humanos (FC73).</p> <p>-FC72: Un encuadre cerrado provoca la existencia de un conjunto de elementos y personajes fuera de campo muy voluminoso. Cuando el encuadre se reduce, se cierra, consecuentemente se incrementa el espacio que queda fuera de campo.</p>

			<p>Ambos componentes de la imagen, como capas separadas, se acercan entre sí.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado, de la muralla.</p> <p>El plano del caballero medieval, actúa metonímicamente representando al conjunto de los mismos (FC53).</p> <p>Este tipo de encuadres cerrados cumple una función añadida, la de desubicar temporalmente el plano, al no incluir elementos contemporáneos que inscriban la imagen en un tiempo actual. La utilización añadida de un vestuario que nos retrotrae al pasado, a un periodo medieval, llevándonos a un plano que opera como flash-back (E51).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
2:01-2:04	Época Actual	Arco de San Martín	 <p>Imagen real del ojo del Arco de San Martín, desde el lado opuesto al Solar del Cid. El plano se va alejando.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>El uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p>

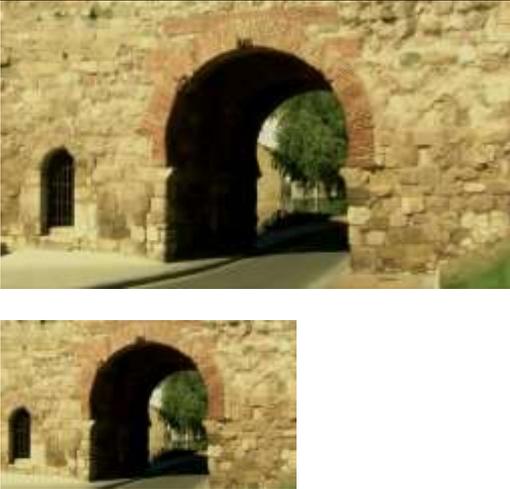
				<p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
2:04-2:10	Época medieval	Plano tridimensional del centro histórico de Burgos	  <p>Reconstrucción virtual en 3D de la ciudad medieval de Burgos. Se sobrevuela sobre la imagen modelada, destacando un rótulo con el término “Arrabal de San Pedro”, girando sobre él.</p>	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, el rótulo se superpone a la reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos (unión de dos o más planos por superposición).</p> <p>-E21: Como elipsis controlada formal, con inscripción explícita marcada en el significante mediante el uso de rótulos sobreimpresionados en la reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos, su barrios e hitos monumentales. El nombre del barrio remite al FC2 y FC3 del espectador (potencialmente burgalés o visitante físico de la ciudad) como individuo y como grupo que puede reconocer la geografía de la localidad.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC1: El espacio material del acceso al visionado, en el caso de seguir el recorrido propuesto por la actividad, coincide o puede coincidir con la ubicación a la que remite el rótulo inscrito en la reconstrucción virtual en 3D visualizada en el metraje.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (la ciudad real de Burgos) por la parte (la reconstrucción virtual que la representa), como objeto o incluso</p>

			<p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>podríamos decir personaje, de la diégesis.</p> <p>-FC58: La reconstrucción virtual en 3D del Burgos medieval remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro, ya que figura inserta en una capa o superficie negra, de la que se advierten sus redondeados bordes, recorriendo tridimensional y progresivamente áreas diversas de esa superficie. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>-FC76: Espacio del contexto previamente mostrado.</p> <p>La reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del rótulo del barrio, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado como imagen real en el subrelato correspondiente al barrio o área concreta (E50). Incluso podemos aludir a un tercer nivel, ya que este plano con rótulo sobreimpresionado, actúa de alguna manera como flash-back que muestra, lo acontecido no lineal, que se visualiza como la reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos. Al visualizarse, esta situación deviene en clasificable como flash-back (E51) con un lapso de tiempo salvado que el espectador se ve obligado a inferir hipotéticamente (E28) interpretando la combinación de la atemporalidad del fondo negro con la reconstrucción del mapa de la ciudad y su restitución a su estado pasado.</p> <p>Al haberse presentado previamente el plano bidimensional de la antigua ciudad de Burgos, podríamos hablar de que alude, en el nivel discursivo convencional, al espacio del contexto previamente mostrado (FC76).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del Arrabal de San Pedro, que se representa digitalmente.</p>
--	--	--	---	--

			ELIPSIS: E29/E62	
2:10-2:13	Época Actual	Arco de San Martín	  <p>Imagen real del Arco de San Martín, con ligero paneo de izquierda a derecha, desde el lado del Solar del Cid.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC76: Espacio del contexto previamente mostrado.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos, objetos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos, objetos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos laterales del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar fuera del borde lateral.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

2:13-2:16	Época Actual	Arco de San Martín	 <p data-bbox="613 751 1285 823">Plano oblicuo al eje central del Arco de San Martín. Viandantes actuales pasan a través de él.</p> <p data-bbox="613 855 1285 927">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p data-bbox="1308 229 1991 368">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1308 400 1991 507">-FC73: Lo que queda detrás del decorado, de la muralla y del arco. El Arco de San Martín actúa como elemento del decorado tras el que quedan fuera de campo los posibles elementos situados tras él. Opera igual con lo que queda fuera de campo más allá de los bordes (FC72).</p> <p data-bbox="1308 539 1805 563">-FC76: Espacio del contexto previamente mostrado.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
2:16-2:20	Época Actual	Arco de San Martín		<p data-bbox="1308 1018 1991 1157">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1308 1189 1991 1295">La utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom, de acercamiento en este caso sobre una imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p data-bbox="1308 1327 1991 1351">-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto</p>

			 <p>Parte superior de la zona interna del Arco de San Martín, tomado en contrapicado. Zoom adelante.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior)</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
2:20-2:24	Época Actual	Arco de San Martín	 <p>Arco de San Martín, tomado oblicuamente desde el lado opuesto al Solar del Cid (desde la acera en la que actualmente existen varias casas). Algunos</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado, de la muralla y del arco. El Arco de San Martín actúa como elemento del decorado tras el que quedan fuera de campo los posibles elementos sitios tras él. Opera igual con lo que queda fuera de campo más allá de los bordes (FC72).</p> <p>-FC76: Espacio del contexto previamente mostrado.</p>

			<p>viandantes contemporáneos se perciben ligeramente por el hueco, al otro lado del arco.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	
			ELIPSIS: E29/E62	
2:24-2:30	Época Actual	Arco de San Martín	 <p>Arco de San Martín desde el lado del Solar del Cid, incluyendo una puerta pequeña enrejada presente en la muralla. El plano va cerrándose.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC38: Se habilita el contracampo, el lado opuesto del Arco de San Martín.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado, de la muralla y del arco. El Arco de San Martín actúa como elemento del decorado tras el que quedan fuera de campo los posibles elementos sitios tras él. Opera igual con lo que queda fuera de campo más allá de los bordes (FC72).</p> <p>-FC76: Espacio del contexto previamente mostrado.</p> <p>La utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom, de acercamiento en este caso sobre lo que parece ser una imagen real fija, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con</p>

				<p>el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior)</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
2:30-2:33	Época Actual Época medieval	Arco de San Martín	 <p>Plano de la imagen real de la mitad superior del Arco de San Martín, inicialmente sin ningún elemento y luego con el rastrillo insertado en postproducción (encadenado para mostrar la</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Sobreimpresión ligada con distinta temporalidad, en este caso retrospectiva, flash-back. Aparece mediante un encadenado (E11).</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado, de la muralla y del arco. El Arco de San Martín actúa como elemento del decorado tras el que quedan fuera de campo los posibles elementos sitios tras él. Opera igual con lo que queda fuera de campo más allá de los bordes (FC72).</p> <p>-FC76: Espacio del contexto previamente mostrado.</p>

			<p>inserción del elemento), volviendo a desaparecer al final dicho rastrillo.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
2:33-2:36	Época medieval	Plano bidimensional del centro histórico de Burgos	 <p>Plano de la ciudad de Burgos. Se inserta el rótulo de la Puerta de la Judería. Zoom de acercamiento sobre el área de la Puerta de la Judería. La superficie del plano está inscrita sobre un fondo negro, percibiéndose apenas unos breves trazos de la silueta del plano con líneas curvas no uniformes.</p> <p>AUDIO OFF: "La Puerta de la Judería se conoce</p>	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, el rótulo se superpone al plano físico de la antigua ciudad de Burgos (unión de dos o más planos por superposición).</p> <p>-E21: Como elipsis controlada formal, con inscripción explícita marcada en el significante mediante el uso de rótulos sobreimpresionados en la imagen bidimensional del plano de la antigua ciudad de Burgos. El nombre de la puerta o arco remite al FC2 y FC3 del espectador (potencialmente burgalés o visitante físico de la ciudad) como individuo y como grupo que puede reconocer la geografía de la localidad.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC1: El espacio material del acceso al visionado, en el caso de seguir el recorrido propuesto por la actividad, coincide o puede coincidir con la ubicación a la que remite el rótulo inscrito en el plano visualizado en el metraje.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (la ciudad real de Burgos) por la parte (el plano que la representa), como objeto o incluso podríamos decir personaje, de la diégesis.</p> <p>-FC58: El plano de la ciudad de Burgos remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro, ya que en la</p>

		<p>también como la puerta de la suicida por la leyenda de los siete infantes de Lara, un drama que degenera en el suicidio de doña Lambra desde uno de los cubos de la muralla de Burgos, el cual, recibió el nombre de la causante. Doña Lambra, fue una dama de la alta edad media a quien el conde de Castilla, Garcifernández, hijo de Fernán González entregó la villa para que la regentara en la Alta Edad Media. Esta puerta, es una pequeña vía de acceso a la ciudad protegida con fuertes barrotes, da acceso al corazón de la judería y únicamente es transitada por aquellos fieles a dicha religión. En este barrio, conocido también como Alajama, convivían judíos y moros, una convivencia establecida por la mayoría cristiana.”(2:35-3:21)</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>primera ocasión que se utiliza, figura inserta en una superficie bidimensional negra, de la que se advierten sus redondeados bordes, recorriendo progresivamente áreas diversas de esa superficie. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>El plano de la antigua ciudad de Burgos remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del rótulo del arco o puerta, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado en el subrelato correspondiente al arco o puerta concreta (E50). Incluso podemos aludir a un tercer nivel, ya que este plano con rótulo sobreimpresionado, actúa de alguna manera como flash-back que muestra, lo acontecido no lineal, que se visualiza como plano de una ciudad medieval con la marca de la antigua ubicación de un acceso en la muralla de la misma, es decir, el ítem E51 propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>Al presentarse previamente el plano de Burgos y relatar a posteriori aspectos de la puerta o arco que se sitúa y explicita en él, podríamos hablar también del ítem FC77 propuesto Gómez Tarín, por el que en el nivel discursivo convencional, alude al espacio del contexto verosímil. En el nivel no convencional, se aludiría a un espacio real diegético, no conocido aún (FC84).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del arco o puerta concreta a la que el rótulo alude.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, aplicado sobre un plano preexistente y con la imagen fija bidimensional que representa la ciudad de Burgos en un periodo histórico medieval, genera la aparición de elipsis y fueros de campo</p>
--	--	---	--

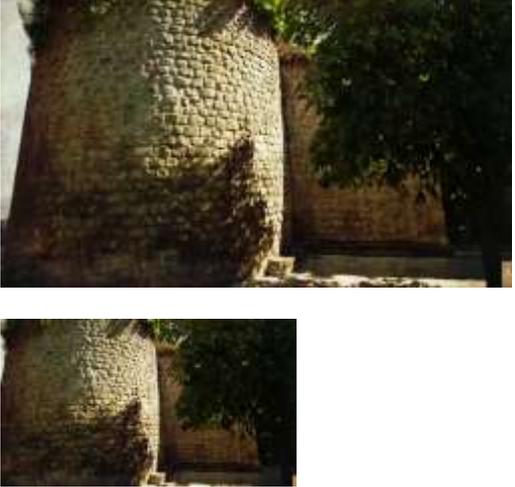
				<p>clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
2:37-2:39	Época Actual	Puerta de la Judería		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC73: Las ramas del árbol, y la propia muralla, operan generando elementos fuera de campo tras el decorado.</p> <p>La utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom, de acercamiento en este caso sobre una imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables</p>

Imagen real de la Puerta de la Judería y árbol

			<p>anexo, entre sombras y luces. Plano oblicuo respecto del eje central. Zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
2:39-2:42	Época Medieval	Puerta de la Judería	 <p>Ilustración de un grupo de soldados sobre una</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo “normal” de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, alejando entre sí las diversas capas, es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48). De igual forma, este movimiento de las</p>

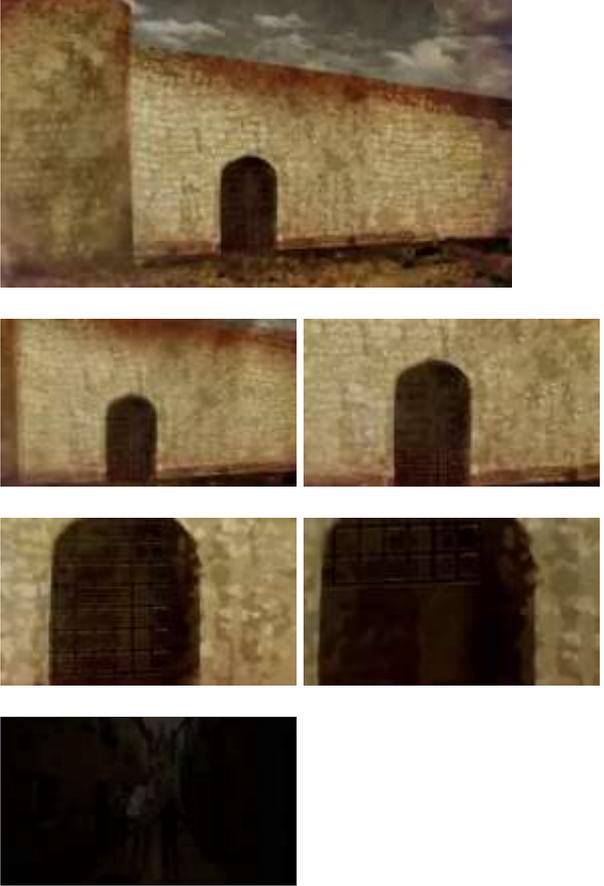
			<p>campiña verde, con su líder en posición preeminente en primer término, al fondo cubo de la muralla y Puerta de la Judería (ambientada históricamente, no actual). Animación en dos capas, con alejamiento entre ambas. Una figura de mujer aparece en la parte superior de la muralla.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos y personajes del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por elementos (humanos o físicos) del propio decorado"(FC73).</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado, de la muralla y de la puerta.</p> <p>La mujer que aparece sobre la muralla remite al FC contextual del subrelato de la suicida (FC77), y al contracampo que se va a mostrar en el plano siguiente (FC75).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
2:42-2:46	Época Medieval	Almenas sobre Puerta de la Judería	  <p>Ilustración de una mujer con largo pelo movido por el viento, situada sobre el adarve de la muralla con el fondo de las almenas y un cielo nuboso. Ligero zoom de acercamiento. La figura de la mujer y las</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo "normal" de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, acercando entre sí las diversas capas, es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48). De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos y personajes del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por elementos (humanos o físicos) del propio decorado"(FC73).</p> <p>La mirada del personaje a un espacio no conocido, que puede ser real (FC84 y FC8) o imaginario (FC85 y FC10), y en ese sentido, puede entenderse como una mirada perdida o indeterminada (FC11).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no</p>

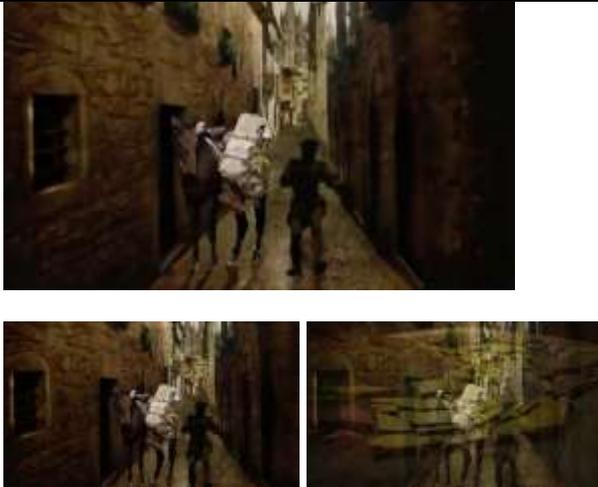
		<p>al menos operan como capas que se acercan entre sí.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
		ELIPSIS: E29/E62	

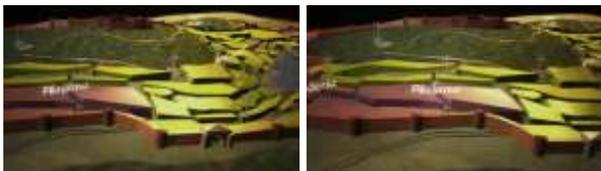
2:46-2:50	Época Actual	Puerta de la Judería	 <p data-bbox="616 750 1288 861">Plano oblicuo de la imagen real de un cubo de la muralla anexo a la Puerta de la Judería. Zoom de acercamiento.</p> <p data-bbox="616 893 1288 965">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p data-bbox="1310 231 1991 375">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1310 399 1991 510">La utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom, de acercamiento en este caso sobre lo que parece ser una imagen real fija, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p data-bbox="1310 534 1991 678">-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p data-bbox="1310 702 1991 845">-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p data-bbox="1310 869 1991 981">-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p data-bbox="1310 1005 1991 1157">-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

2:50-2:55	Época Medieval	Era frente a la muralla (zona Puerta de la Judería)	 <p data-bbox="616 751 1288 1134">Un grupo de mujeres reales ataviadas con ropajes medievales, avanza frontalmente sobre un terreno. Se cruzan con dos personajes masculinos (uno de ellos es un monje) que avanzan en sentido contrario. En primer término, en el borde izquierdo, las ramas de un árbol se mecen por el viento. Al fondo se sitúa una muralla, sus cubos y el ojo de un arco. Imagen compuesta por dos capas, con un movimiento ralentizado del avance a cámara de los personajes femeninos.</p> <p data-bbox="616 1166 1288 1238">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p data-bbox="1308 233 1991 368">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1308 400 1991 703">-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo "normal" de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, alejando entre sí las diversas capas, es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48). De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos y personajes del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por elementos (humanos o físicos) del propio decorado"(FC73).</p> <p data-bbox="1308 735 1895 759">-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p data-bbox="1308 791 1955 815">-FC73: Lo que queda tras los elementos y personajes del decorado.</p> <p data-bbox="1308 847 1991 903">Los personajes avanzan ralentizadamente, no generando una supresión temporal (elipsis) pero sí dilatando el tiempo de la acción.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

2:55-2:59	Época Medieval	Era frente a muralla (zona Puerta de la Judería)	  <p>Reencuadre más cerrado partiendo del plano anterior, centrándose sobre las mujeres aunque se percibe también a los personajes masculinos que se cruzan con ellas por el lado izquierdo del plano.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos y personajes del decorado.</p> <p>-FC76: Espacio del contexto previamente mostrado.</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	

2:59-3:07	Época Medieval	Puerta de la Judería	 <p data-bbox="616 1149 1288 1260">Ilustración del cubo de la muralla y la Puerta de la Judería. Zoom de acercamiento, hasta el interior de la puerta, según se va izando el rastrillo.</p> <p data-bbox="616 1284 1288 1324">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de</p>	<p data-bbox="1310 231 1982 367">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1310 399 1982 590">Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p data-bbox="1310 622 1982 758">-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p data-bbox="1310 790 1982 925">-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p data-bbox="1310 957 1982 1069">-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p data-bbox="1310 1101 1982 1236">-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
-----------	----------------	----------------------	---	--

			cuerda.	
			ELIPSIS: E11. Encadenado combinado con fundido a negro (E8).	
3:07-3:12	Época Medieval	Calle próxima a la Catedral de Burgos	 <p>Ilustración de una calle estrecha con la catedral al fondo. La silueta de un personaje medieval y la imagen de su caballo están ubicadas en el centro de la calle. Zoom de acercamiento y ligero <i>travelling</i> circular.</p> <p>AUDIO: En el minuto 3:08 se inserta un efecto de audio que recuerda al sonido ambiente de una calle ligeramente transitada.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC24: Se percibe un sonido que recuerda al correr del agua en el minuto 3'08'' Se correspondería con un sonido que proviene de un fuera de campo no contiguo, no conocido, correspondiente a la diégesis y actualizable, con efecto retórico, musical y sin anclaje en el significante.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un</p>

				<p><i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
3:12-3:22	Época medieval	Plano tridimensional del centro histórico de Burgos	  	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, el rótulo se superpone a la reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos (unión de dos o más planos por superposición).</p> <p>-E21: Como elipsis controlada formal, con inscripción explícita marcada en el significante mediante el uso de rótulos sobreimpresionados en la reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos, su barrios e hitos monumentales. El nombre del barrio remite al FC2 y FC3 del espectador (potencialmente burgalés o visitante físico de la ciudad) como individuo y como grupo que puede reconocer la geografía de la localidad.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC1: El espacio material del acceso al visionado, en el caso de seguir el recorrido propuesto por la actividad, coincide o puede coincidir con la ubicación a la que remite el rótulo inscrito en la reconstrucción virtual en 3D visualizada en el metraje.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (la ciudad real de Burgos) por la parte (la reconstrucción virtual que la representa), como objeto o incluso podríamos decir personaje, de la diégesis.</p> <p>-FC58: La reconstrucción virtual en 3D del Burgos medieval remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro,</p>
			<p>Reconstrucción virtual en 3D de la ciudad de Burgos, centrándose en la Judería (con rótulo del mismo término). Se sobrevuela el modelado,</p>	

			<p>girando sobre él.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>ya que figura inserta en una capa o superficie negra, de la que se advierten sus redondeados bordes, recorriendo tridimensional y progresivamente áreas diversas de esa superficie. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>La reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del rótulo del barrio, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado como imagen real en el subrelato correspondiente al barrio o área concreta (E50). Incluso podemos aludir a un tercer nivel, ya que este plano con rótulo sobreimpresionado, actúa de alguna manera como flash-back que muestra, lo acontecido no lineal, que se visualiza como la reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos. Al visualizarse, esta situación deviene en clasificable como flash-back (E51) con un lapso de tiempo salvado que el espectador se ve obligado a inferir hipotéticamente (E28) interpretando la combinación de la atemporalidad del fondo negro con la reconstrucción del mapa de la ciudad y su restitución a su estado pasado</p> <p>Al haberse presentado previamente el plano bidimensional de la antigua ciudad de Burgos, podríamos hablar de que alude, en el nivel discursivo convencional, al espacio del contexto previamente mostrado (FC76).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del arco o puerta concreta que se representa digitalmente.</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	

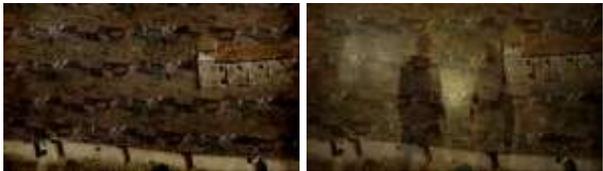
3:22-3:26	Época medieval	Plano bidimensional del centro histórico de Burgos	   <p>Plano de la ciudad de Burgos. Se inserta, sobreimpresionándose (insertando un encadenado rápido), el rótulo de “Puerta de Santa Águeda”, que acaba desapareciendo, de nuevo mediante el uso de un encadenado. Zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, el rótulo se superpone al plano físico de la antigua ciudad de Burgos (unión de dos o más planos por superposición).</p> <p>-E21: Como elipsis controlada formal, con inscripción explícita marcada en el significante mediante el uso de rótulos sobreimpresionados en la imagen bidimensional del plano de la antigua ciudad de Burgos. El nombre de la puerta o arco remite al FC2 y FC3 del espectador (potencialmente burgalés o visitante físico de la ciudad) como individuo y como grupo que puede reconocer la geografía de la localidad.</p> <p>-FC1: El espacio material del acceso al visionado, en el caso de seguir el recorrido propuesto por la actividad, coincide o puede coincidir con la ubicación a la que remite el rótulo inscrito en el plano visualizado en el metraje.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (la ciudad real de Burgos) por la parte (el plano que la representa), como objeto o incluso podríamos decir personaje, de la diégesis.</p> <p>-FC58: El plano de la ciudad de Burgos remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro, ya que en la primera ocasión que se utiliza, figura inserta en una superficie bidimensional negra, de la que se advierten sus redondeados bordes, recorriendo progresivamente áreas diversas de esa superficie. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>El plano de la antigua ciudad de Burgos remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del rótulo del arco o puerta, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado en el subrelato correspondiente al arco o puerta concreta (E50). Incluso podemos aludir a un tercer nivel, ya que este plano con rótulo sobreimpresionado, actúa de alguna manera como flash-back que muestra, lo acontecido no lineal, que se visualiza</p>
-----------	----------------	--	---	--

				<p>como plano de una ciudad medieval con la marca de la antigua ubicación de un acceso en la muralla de la misma, es decir, el ítem E51 propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>Al presentarse previamente el plano de Burgos y relatar a posteriori aspectos de la puerta o arco que se sitúa y explicita en él, podríamos hablar también del ítem FC77 propuesto Gómez Tarín, por el que en el nivel discursivo convencional, alude al espacio del contexto verosímil. En el nivel no convencional, se aludiría a un espacio real diegético, no conocido aún (FC84).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del arco o puerta concreta a la que el rótulo alude.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, aplicado sobre un plano preexistente y con la imagen fija bidimensional que representa la ciudad de Burgos en un periodo histórico medieval, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un</p>
--	--	--	--	---

				<p><i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
3:26-3:28	Época Medieval	Puerta de Santa Águeda	 <p>Foto antigua virada a amarillo, con un retoque que la aproxima al aspecto de una ilustración. Casas y arco anexo. Zoom de acercamiento.</p> <p>AUDIO OFF: “La Puerta de Santa Águeda recibe este nombre por haber sido levantada en las inmediaciones de la Iglesia de Santa Águeda. Justo aquí, fue donde el Cid exigió a Alfonso VI</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC24: Se escucha un sonido procedente del tañido de unas campanas en el minuto 3’32’’. Se correspondería con un sonido que proviene de un fuera de campo no contiguo, no conocido, correspondiente a la diégesis y actualizable, con efecto retórico, musical y sin anclaje en el significante.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de</p>

		<p>que jurara no haber tenido parte de la muerte de su hermano Sancho. La puerta, se conoce en la actualidad como Puerta de Barrantes, este nombre viene dado por la figura de Pedro Barrantes, que siendo canónigo de la catedral de Burgos en el siglo XVII, dedicó buena parte de su tiempo a un hospicio, convertido posteriormente en una residencia de ancianos. Al estar a día de hoy desaparecida nos tenemos que fiar en los escritos de las memorias de Burgos. Gracias a estas crónicas sabemos que la puerta tenía un espesor de tres metros y medio y no poseía torres defensivas. Los arcos de entrada y de salida eran ojivales, perfectamente apuntados, y en el centro de la bóveda se destacan otros dos casi unidos para hacer bajar entre ellos un cierre metálico.”(3:26-4:18)</p> <p>En el minuto 3:32 se escucha el sonido del tañir de unas campanas.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
		<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	

3:28-3:30	Época Actual	Puerta de Santa Águeda	 <p>Plano de una fotografía aérea del casco urbano actual. Zoom de acercamiento hacia la Puerta de Santa Águeda.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>El plano aéreo de la zona correspondiente a la antigua Puerta de Santa Águeda, muestra el contracampo habitualmente negado (FC39) en el diálogo de planos que sirven para contar esta Puerta. Realmente no existiría FC39, ya que el contracampo se habilita, pero remarcamos que se incluye una visión aérea que habitualmente sería negada.</p> <p>La utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom, de acercamiento en este caso sobre lo que parece ser una imagen real fija, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
-----------	--------------	------------------------	--	--

			ELIPSIS: E11. Encadenado.
3:30-3:33	Época Medieval	Puerta de Santa Águeda	  <p>Conversión de la foto aérea precedente, contemporánea temporalmente, al aspecto de la misma ubicación en la época medieval, con inserción de la muralla. Zoom de acercamiento. El edificio de la iglesia actúa como punto de referencia común a lo largo de la variación de la imagen.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E67: Diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio surgidas por la combinación mediante el encadenado, del plano anterior y del analizado aquí.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento</p>

				al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
3:33-3:40	Época Medieval	Iglesia de Santa Águeda	  <p>Ilustración de dos caballeros medievales, identificados como El Cid y Alfonso VI, en el interior de una iglesia (presumiblemente Santa Águeda). Zoom de acercamiento con rotación.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E51: Opera como lo acontecido no lineal, ocurrido antes del punto de inclusión, que se visualiza (flash-back).</p> <p>El episodio de la Jura de Santa Gadea (independientemente del carácter históricamente real o ficticio del mismo) alude a al espacio del contexto verosímil (FC77) y, desde el punto de vista de los espectadores oriundos o conocedores de la zona, al espacio vivencial y contextual del grupo social y del individuo (FC2 y FC3).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de</p>

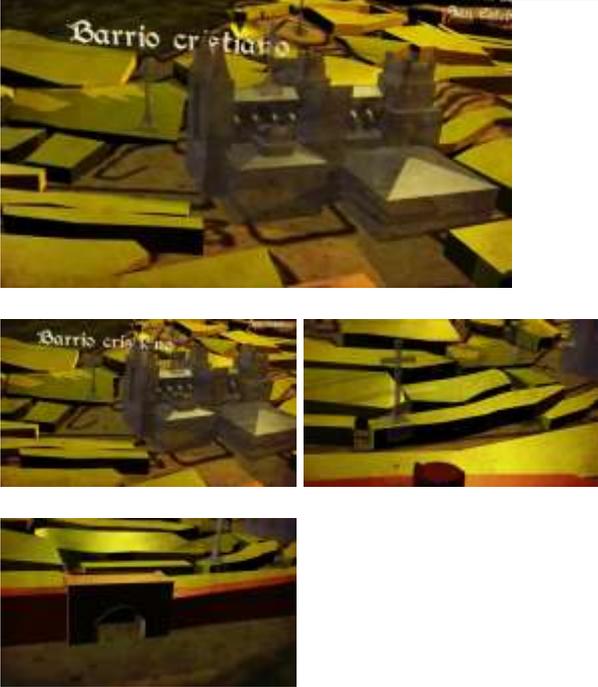
				<p>campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
3:40-3:43	Época Actual	Ubicación geográfica de la antigua Puerta de Barrantes	 <p>Imagen real de un edificio en la esquina de una calle, en lo que sería la presumible ubicación original de la Puerta de Barrantes. Zoom de alejamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>El uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de</p>

				<p>campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado, mediante sobreimpresión, de los personajes medievales que se insertan.	
3:43-3:44	Época Actual/ Época Medieval	Ubicación geográfica de la antigua Puerta de Barrantes	 <p>En el mismo plano anterior se insertan tres personajes ficticios, con vestuarios medievales, sobre el paso de cebra actual.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E51: Opera como lo acontecido no lineal, ocurrido antes del punto de inclusión, que se visualiza (flash-back).</p> <p>Se introducen mediante una sobreimpresión (incluida mediante un encadenado (E11)) tres personajes sobre el fondo de la imagen real, operando como una sobreimpresión ligada con temporalidad retrospectiva (flash-back) (FC68). Puede leerse también como una elipsis hipotética de la que debe inferirse el lapso del salto de tiempo (E28) generada mediante el encadenado hasta llegar a las figuras de los personajes sobreimpresionados. De igual forma podemos entenderla narrativamente como un flash-back en el interior del propio plano (E51).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado. Se encadenan el aspecto actual y el medieval de la misma localización.	

3:44-3:46	Época Medieval	Puerta de Barrantes	 <p>El mismo plano es ambientado históricamente (Edad Media) virando la imagen al aspecto de una ilustración. Se añade a la misma un carruaje que va avanzando poco a poco. El plano se mantiene con un encuadre fijo. Se trataría de la conocida como Puerta de Barrantes, con su aspecto y contexto original.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: La ilustración que representa la desaparecida puerta alude a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, que comienza en lo contemporáneo con el plano anterior de la imagen real de lo existente en la ubicación de la antigua puerta. En este sentido, y tomado desde el plano anterior, también podríamos verlo como un flash-back que nos lleva al aspecto original de la Puerta de Barrantes.</p> <p>-E51: Opera como lo acontecido no lineal, ocurrido antes del punto de inclusión, que se visualiza (flash-back).</p> <p>-FC73: Se nos oculta lo que se sitúa tras el decorado, tras la muralla que bordea al arco (aunque sea una representación virtual de una ilustración).</p> <p>Se introduce mediante un juego de sobreimpresiones y encadenados (E11) el aspecto original de la localización, en la que se parte de la imagen real actual, hasta llegar a la medieval (basada en un aspecto de ilustración reconstruida y ambientada digitalmente), operando como una sobreimpresión ligada con temporalidad retrospectiva (flash-back) (FC68). Puede leerse también como una elipsis hipotética de la que debe inferirse el lapso del salto de tiempo (E28) generada mediante el encadenado hasta llegar al aspecto medieval. De igual forma podemos entenderla narrativamente como un flash-back en el interior del propio plano (E51). E igualmente se produce la coincidencia de diversas temporalidades en el mismo espacio (E67), aunque éste vaya desintegrándose (E69).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

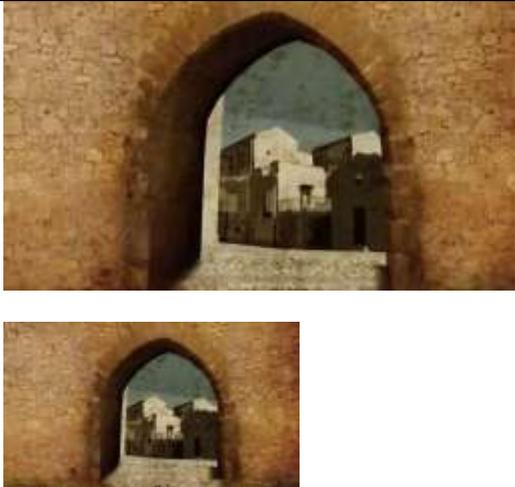
3:46-3:52	Época Actual	Escultura de Pedro Barrantes	 <p data-bbox="613 751 1285 938">Escultura de Pedro Barrantes en una hornacina. Zoom de acercamiento mientras se juega a extraer a la figura escultórica humana del interior del hueco, resaltándola con una sobreexposición lumínica.</p> <p data-bbox="613 970 1285 1042">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p data-bbox="1312 228 1989 284">-E38: La sobreexposición lumínica opera como una elipsis por función retórica mediante el cambio de iluminación.</p> <p data-bbox="1312 316 1989 451">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1312 483 1989 675">-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo "normal" de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano alejando entre sí la capa del hueco de la hornacina y la de la escultura, es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48).</p> <p data-bbox="1312 707 1989 818">La utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom, de acercamiento en este caso sobre una imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p data-bbox="1312 850 1989 986">-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p data-bbox="1312 1018 1989 1153">-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p data-bbox="1312 1185 1989 1297">-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p data-bbox="1312 1329 1989 1345">-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su</p>
-----------	--------------	------------------------------	--	--

				efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).
			ELIPSIS: E29/E62	
3:52-3:55	Tiempo pasado indeterminado (previsiblemente siglos XVIII o XIX)	Pintura/Hospital	  <p>Pintura que representa una gran sala repleta de enfermos que son atendidos en sus camas. Paneo vertical de arriba hacia abajo.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>La pintura y los personajes inscritos en ella remiten a un tiempo pasado, localizable en el entorno de los siglos XVIII o XIX por el vestuario de los personajes, sobre todo el del central como figura de autoridad o relevancia dentro de la acción. De esta forma operaría como un flash-back (E51).</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos, objetos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos, objetos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco, en este caso, el superior.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p>

				-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través del segmento superior del marco (al tratarse de un paneo de abajo hacia arriba), y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar bajo el segmento inferior del marco.
			ELIPSIS: E29/E62	
3:55-4:03	Época medieval	Plano tridimensional del centro histórico de Burgos	 <p>Reconstrucción virtual en 3D de la ciudad de Burgos, centrándose en un arco, mientras el rótulo inserto del Barrio cristiano va quedándose fuera de campo por el movimiento. Se sobrevuela el</p>	<p>- E5: Como elipsis controlada tecnológica, el rótulo se superpone a la reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos (unión de dos o más planos por superposición).</p> <p>-E21: Como elipsis controlada formal, con inscripción explícita marcada en el significante mediante el uso de rótulos sobrepuestos en la reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos, su barrios e hitos monumentales. El nombre del barrio remite al FC2 y FC3 del espectador (potencialmente burgalés o visitante físico de la ciudad) como individuo y como grupo que puede reconocer la geografía de la localidad.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC1: El espacio material del acceso al visionado, en el caso de seguir el recorrido propuesto por la actividad, coincide o puede coincidir con la ubicación a la que remite el rótulo inscrito en la reconstrucción virtual en 3D visualizada en el metraje.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (la ciudad real de Burgos) por la parte (la reconstrucción virtual que la representa), como objeto o incluso podríamos decir personaje, de la diégesis.</p> <p>-FC58: La reconstrucción virtual en 3D del Burgos medieval remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro, ya que figura inserta en una capa o superficie negra, de la que se</p>

			<p>modelado, girando sobre él.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>advierten sus redondeados bordes, recorriendo tridimensional y progresivamente áreas diversas de esa superficie. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>La reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del rótulo del barrio, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado como imagen real en el subrelato correspondiente al barrio o área concreta (E50). Incluso podemos aludir a un tercer nivel, ya que este plano con rótulo sobreimpresionado, actúa de alguna manera como flash-back que muestra, lo acontecido no lineal, que se visualiza como la reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos. Al visualizarse, esta situación deviene en clasificable como flash-back (E51) con un lapso de tiempo salvado que el espectador se ve obligado a inferir hipotéticamente (E28) interpretando la combinación de la atemporalidad del fondo negro con la reconstrucción del mapa de la ciudad y su restitución a su estado pasado</p> <p>Al haberse presentado previamente el plano bidimensional de la antigua ciudad de Burgos, podríamos hablar de que alude, en el nivel discursivo convencional, al espacio del contexto previamente mostrado (FC76).</p> <p>-En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del Barrio Cristiano y del Arco que se representa digitalmente.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

4:03-4:08	Época Medieval	Puerta de la muralla de Burgos	 <p data-bbox="616 751 1288 858">Ilustración de una puerta de la muralla (sin cubos). Suelo formado por un manto de hierba. Zoom de acercamiento.</p> <p data-bbox="616 895 1288 963">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p data-bbox="1308 233 1991 368">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1308 400 1991 592">Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p data-bbox="1308 624 1991 759">-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p data-bbox="1308 791 1991 927">-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p data-bbox="1308 959 1991 1070">-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p data-bbox="1308 1102 1991 1238">-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

4:08-4:13	Época Medieval	Puerta de muralla de Burgos	 <p data-bbox="613 751 1285 858">Algunas casas antiguas quedan enmarcadas por el hueco de la ilustración de un arco. Zoom de alejamiento.</p> <p data-bbox="613 895 1285 963">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p data-bbox="1308 228 1991 368">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1308 400 1991 592">Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento, genera la aparición de elipsis y fueras de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p data-bbox="1308 624 1991 871">-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p data-bbox="1308 903 1991 1043">-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p data-bbox="1308 1075 1991 1182">-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p data-bbox="1308 1214 1991 1353">-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los</p>
-----------	----------------	-----------------------------	--	--

				dos laterales, el superior y el inferior).
			ELIPSIS: E29/E62	
4:13-4:19	Época Medieval	Puerta de la muralla de Burgos	 <p>Ilustración de la parte superior de un arco con rastrillo. Ligero contrapicado. Sobreexposición para simular el efecto de la luz solar. Ligero paneo vertical de arriba hacia abajo.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero el uso de una técnica similar a la panorámica, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, los elementos que de inicio, están fuera de él.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco, en este caso, el inferior.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el signficante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través del segmento inferior del marco (al tratarse de un paneo de arriba hacia abajo), y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar sobre el segmento superior del marco.</p> <p>En definitiva, el uso de una panorámica, como movimiento de cámara</p>

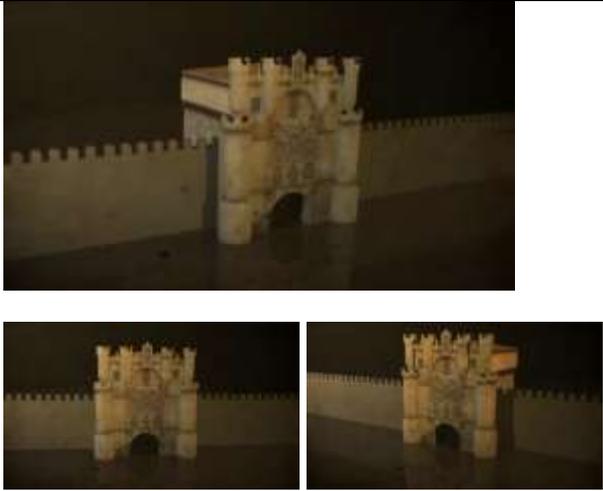
				aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo catalogables y coincidentes con las propias de un plano tomado con zoom.
			ELIPSIS: E11. Encadenado	
4:19-4:23	Época Actual	Plano bidimension al del centro histórico de Burgos	 <p>Plano de la ciudad de Burgos. Se inserta, sobrepresionándose y apoyándose en un encadenado rápido, el rótulo de “Puerta de Santa María”, que acaba desapareciendo mediante un encadenado. Zoom de acercamiento ligero.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, el rótulo se superpone al plano físico de la antigua ciudad de Burgos (unión de dos o más planos por superposición).</p> <p>-E21: Como elipsis controlada formal, con inscripción explícita marcada en el significante mediante el uso de rótulos sobrepresionados en la imagen bidimensional del plano de la antigua ciudad de Burgos. El nombre de la puerta o arco remite al FC2 y FC3 del espectador (potencialmente burgalés o visitante físico de la ciudad) como individuo y como grupo que puede reconocer la geografía de la localidad.</p> <p>-FC1: El espacio material del acceso al visionado, en el caso de seguir el recorrido propuesto por la actividad, coincide o puede coincidir con la ubicación a la que remite el rótulo inscrito en el plano visualizado en el metraje.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (la ciudad real de Burgos) por la parte (el plano que la representa), como objeto o incluso podríamos decir personaje, de la diégesis.</p> <p>-FC58: El plano de la ciudad de Burgos remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro, ya que en la primera ocasión que se utiliza, figura inserta en una superficie bidimensional negra, de la que se advierten sus redondeados bordes, recorriendo progresivamente áreas diversas de esa superficie. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>Al presentarse previamente el plano de Burgos y relatar a posteriori aspectos de la puerta o arco que se sitúa y explícita en él, podríamos</p>

				<p>hablar también del ítem FC77 propuesto Gómez Tarín, por el que en el nivel discursivo convencional, alude al espacio del contexto verosímil. En el nivel no convencional, se aludiría a un espacio real diegético, no conocido aún (FC84).</p> <p>El plano de la antigua ciudad de Burgos remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del rótulo del arco o puerta, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado en el subrelato correspondiente al arco o puerta concreta (E50). Incluso podemos aludir a un tercer nivel, ya que este plano con rótulo sobreimpresionado, actúa de alguna manera como flash-back que muestra, lo acontecido no lineal, que se visualiza como plano de una ciudad medieval con la marca de la antigua ubicación de un acceso en la muralla de la misma, es decir, el ítem E51 propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del arco o puerta concreta a la que el rótulo alude.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, aplicado sobre un plano preexistente y con la imagen fija bidimensional que representa la ciudad de Burgos en un periodo histórico medieval, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un</p>
--	--	--	--	---

				<p><i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
4:23-4:36	Época Actual	Arco de Santa María	  <p>Imagen real de la mitad superior del Arco de Santa María, plano frontal desde el Espolón (muy ligeramente oblicuo). Paneo vertical de arriba hacia</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos, objetos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos, objetos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco, en este caso, el inferior.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el</p>

			<p>abajo.</p> <p>AUDIO OFF: “La Puerta de Santa María, es uno de los monumentos más emblemáticos y representativos de la ciudad de Burgos. Los versos del Poema del Mío Cid ya reflejaban la grandiosidad de la Puerta de Santa María.” (4:23-4:33)</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través del segmento inferior del marco (al tratarse de un paneo de arriba hacia abajo), y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar sobre el segmento superior del marco.</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
4:36-4:50	Tiempo indefinido (Atemporalidad)	Reconstrucción virtual de libro	  <p>Reconstrucción virtual de un libro antiguo abierto, con plano rotatorio en torno al mismo. Unas letras, presumiblemente de las páginas del libro,</p>	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la representación virtual de un libro se superpone a un fondo negro. Ambas capas apoyan la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la reconstrucción virtual por “extraer” de su contexto espacial y temporal al objeto reconstruido digitalmente. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la capa que reconstruye el libro, ya que remite a un tiempo pasado.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC29: La locución femenina proviene desde un fuera de campo no contiguo, no conocido, correspondiente a la diégesis y actualizable, sin efecto retórico y correspondiente al espacio de los narradores de primer, segundo y n nivel.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (el contenido íntegro del texto y lo que relata) por</p>

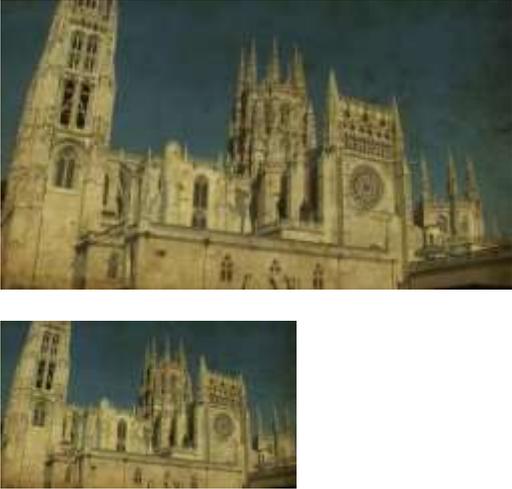
			<p>aparecen sobre impresionadas.</p> <p>AUDIO LOCUCIÓN FEMENINA: “Acabada la oración, luego a caballo montaba, salió por la puerta y el Arlanzón pasaba, junto a la ciudad de Burgos en la glera acampaba, hincaba la tienda y al punto, descabalgaba.”(4:36-4:49)</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>la parte (las páginas abiertas), como objeto de la diégesis.</p> <p>-FC58: El objeto reconstruido (el libro) inserto sobre un neutro fondo negro remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71), ya que además se comparten dos temporalidades, una la pasada operando como un flash-back (FC68) y otra indeterminada, a la que alude el fondo negro atemporal.</p> <p>Como tal, el objeto reconstruido virtualmente, remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado (existente) antes del inicio del relato (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del objeto digital, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado, en el subrelato correspondiente (E50). Al visualizarse, esta situación deviene en clasificable como flash-back (E51) con un lapso de tiempo salvado que el espectador se ve obligado a inferir hipotéticamente (E28) interpretando la combinación de la atemporalidad del fondo negro con la reconstrucción del libro y su restitución a su estado pasado.</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético del texto inscrito en el libro que se representa digitalmente.</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
4:50-4:58	Atemporal	Reconstrucción virtual (3D). Arco de Santa María.		<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la reconstrucción virtual del Arco de Santa María se superpone a un fondo negro. Ambas capas apoyan la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la reconstrucción virtual por “extraer” de su contexto espacial y temporal al objeto reconstruido digitalmente. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la capa que reconstruye el arco, ya que remite a un tiempo ideal, pero pasado, en el que el objeto disfrutaba de unas características físicas perfectas y puras.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de</p>

		 <p>Reconstrucción en 3D del alzado del Arco de Santa María y parte de la muralla anexa. Plano giratorio en torno a ella.</p> <p>AUDIO OFF: “Construida entre el siglo XIV y XV fue remodelada totalmente por Juan de Vallejo y Francisco de Colonia. El arco, estuvo ocupado por el consistorio burgalés hasta la construcción de la nueva casa consistorial. La puerta, en un primer momento, fue concebida a manera de arco triunfal con organización de retablo labrado en piedra. En las seis hornacinas principales de la puerta se encuentran algunos de los personajes más ilustres de la ciudad: los jueces de Castilla, Fernán González, El Cid y el Emperador Carlos I a quien se dedicó el arco. También, se puede ver una</p>	<p>la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (el elemento monumental íntegro) por la parte (la parcialidad del mismo representada digitalmente), como objeto de la diégesis.</p> <p>-FC58: El objeto arquitectónico reconstruido inserto sobre un neutro fondo negro remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71), ya que además se comparten dos temporalidades, una la pasada operando como un flash-back (FC68) y otra indeterminada, a la que alude el fondo negro atemporal.</p> <p>Como tal, el objeto reconstruido virtualmente, remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado (existente) antes del inicio del relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del objeto digital, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado, como imagen real, en el subrelato correspondiente al arco o puerta concreta (E50). Al visualizarse, esta situación deviene en clasificable como flash-back (E51) con un lapso de tiempo salvado que el espectador se ve obligado a inferir hipotéticamente (E28) interpretando la combinación de la atemporalidad del fondo negro con la reconstrucción del monumento y su restitución a su estado pasado.</p> <p>Al haberse presentado previamente tanto la ubicación como otros aspectos de esta puerta, podríamos hablar de que alude, en el nivel discursivo convencional, al espacio del contexto previamente mostrado (FC76).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diégético que habla del arco o puerta concreta que se representa</p>
--	--	--	---

			<p>estatua de la Virgen de Santa María, patrona de la capital burgalesa. Ya en el interior del arco, encontramos unas escaleras de origen medieval, que dan acceso a la sala principal reformada en la actualidad. La sala ocupa dos plantas y conserva un fragmento de yeserías, además de un gran mural del pintor burgalés José Vela Zanetti. Desde ésta, se puede acceder a la Sala de Poridad, salón octogonal en el que se reunía el cabildo burgalés hasta 1780.” (4:50-5:55)</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	digitalmente.
			ELIPSIS: E29/E62	
4:58-5:03	Época Medieval	Arco de Santa María	 	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo “normal” de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, alejando entre sí las diversas capas, es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48). De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos y personajes del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por elementos (humanos o físicos) del propio decorado”(FC73).</p> <p>-FC73: Lo existente tras el arco, la muralla y los personajes, queda</p>

		<p>Dibujo coloreado de parte del Arco de Santa María y la muralla, desde la plaza de la catedral (Plaza del Rey San Fernando). Se presentan las imágenes de dos personajes medievales en primer término, captados en plano medio. De las dos capas (muralla y personajes) una, la de los personajes, va desplazándose. Zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>fuera de campo.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
		<p>ELIPSIS: E11. Encadenado.</p>	

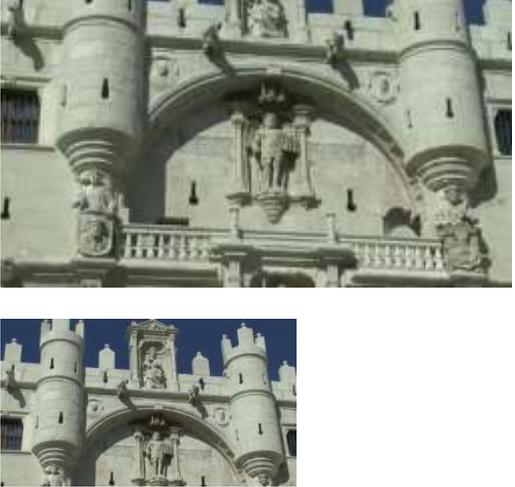
5:03-5:08	Época medieval	Plano tridimensional del centro histórico de Burgos	  <p>Reconstrucción virtual en 3D de la ciudad de Burgos, la cámara se acerca al Arco de Santa María, simulando el movimiento de una grúa que se moviese de arriba hacia abajo, combinándose con un <i>travelling</i> de acercamiento. El rótulo inserto del Barrio cristiano va quedándose fuera de campo por el movimiento</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un <i>travelling</i> de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	

5:08-5:12	Época Actual	Catedral de Burgos	 <p data-bbox="616 751 1288 858">Imagen real de la parte superior de la Catedral, vista desde la Plaza del Rey San Fernando. Zoom de acercamiento.</p> <p data-bbox="616 895 1288 963">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p data-bbox="1308 229 1991 368">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1308 400 1991 507">La utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom, de acercamiento en este caso sobre lo que parece ser una imagen real fija, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p data-bbox="1308 539 1991 678">-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p data-bbox="1308 710 1991 849">-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p data-bbox="1308 880 1991 987">-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p data-bbox="1308 1019 1991 1158">-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

5:12-5:17	Época Actual	Arco de Santa María	 <p>Plano frontal de la imagen real del Arco de Santa María, centrándose en las seis figuras escultóricas humanas. Zoom de alejamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>El uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

5:17-5:20	Época Actual	Arco de Santa María	 <p>Paneo horizontal sobre un reencuadre más cerrado del plano anterior. Se parte de una de las figuras para desplazarse a la siguiente. Se corta el plano antes de llegar a la tercera figura.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos laterales del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar fuera del borde lateral.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

5:20-5:23	Siglo XVI	Arco de Santa María	  <p data-bbox="616 750 1288 981">La figura pintada recortada del Emperador Carlos I, se sitúa en primer término, en la mitad izquierda del plano. En segundo término, en el lado derecho del cuadro, aparece el Arco de Santa María. Ambas capas de imágenes se van alejando entre sí.</p> <p data-bbox="616 1013 1288 1085">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p data-bbox="1310 231 1993 375">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1310 399 1993 678">-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo “normal” de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, alejando entre sí las diversas capas, es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48). De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por los elementos humanos (FC73).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

5:23-5:27	Época Actual	Arco de Santa María	 <p data-bbox="616 750 1288 901">Plano medio de la imagen real de la zona superior del Arco de Santa María. Paneo de abajo hacia arriba hasta llegar a la estatua de la Virgen de Santa María.</p> <p data-bbox="616 933 1288 1005">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p data-bbox="1310 231 1991 375">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1310 399 1991 486">El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueras de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p data-bbox="1310 510 1991 678">-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos, objetos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos, objetos y personajes, implican.</p> <p data-bbox="1310 702 1991 853">-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco, en este caso, el superior.</p> <p data-bbox="1310 877 1991 965">-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p data-bbox="1310 989 1991 1157">-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través del segmento superior del marco (al tratarse de un paneo de abajo hacia arriba), y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar bajo el segmento inferior del marco.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

5:27-5:30	Época Actual	Arco de Santa María	 <p>Plano detalle de la imagen real de la escultura de la Virgen de Santa María en el Arco del mismo nombre.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC73: Aquello que queda fuera del marco por los cuatro bordes, que se hace incluso más palpable en los planos cerrados.</p> <p>-FC76: Alude al espacio del contexto previamente mostrado, el propio del Arco de Santa María.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
5:30-5:35	Época Actual	Arco de Santa María (interior)		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC76: Espacio del contexto previamente mostrado y perteneciente al Arco de Santa María.</p> <p>Se habilita (FC38) un contracampo habitualmente negado al espectador (FC39), o incluso al viandante, el interior del edificio del Arco de Santa María.</p> <p>El uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto</p>

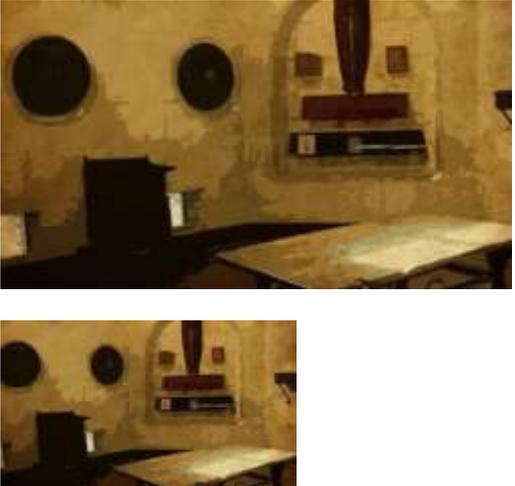
			 <p>Imagen real de la escalera interior de acceso al piso superior del Arco de Santa María. Zoom de alejamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	

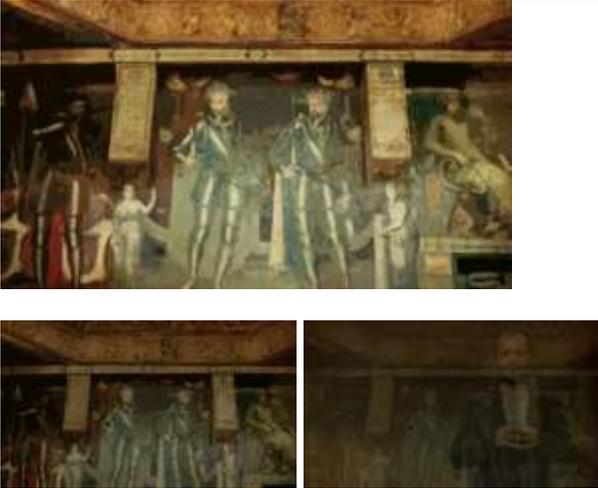
5:35-5:38	Época Actual	Arco de Santa María (interior)	 <p data-bbox="616 751 1288 900">Imagen real de la sala interior en el edificio del Arco de Santa María, en la que aparece el pasillo superior del claustro, tras unos arcos, tomado en contrapicado desde la zona baja.</p> <p data-bbox="616 933 1288 1002">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p data-bbox="1310 229 1993 368">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1310 400 1993 451">-FC76: Espacio del contexto previamente mostrado y perteneciente al Arco de Santa María.</p> <p data-bbox="1310 483 1993 563">Se habilita (FC38) un contracampo habitualmente negado al espectador (FC39), o incluso al viandante, el interior del edificio del Arco de Santa María.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

5:38-5:39	Época Actual	Arco de Santa María (interior)	 <p data-bbox="616 751 1288 820">Imagen real de la sala del claustro, en el interior del edificio del Arco de Santa María.</p> <p data-bbox="616 855 1288 925">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p data-bbox="1308 229 1991 368">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1308 400 1991 451">-FC76: Espacio del contexto previamente mostrado y perteneciente al Arco de Santa María.</p> <p data-bbox="1308 483 1991 563">Se habilita (FC38) un contracampo habitualmente negado al espectador (FC39), o incluso al viandante, el interior del edificio del Arco de Santa María.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
5:39-5:47	Época Actual	Arco de Santa María (interior)		<p data-bbox="1308 1018 1991 1157">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1308 1189 1991 1240">-FC76: Espacio del contexto previamente mostrado y perteneciente al Arco de Santa María.</p> <p data-bbox="1308 1272 1991 1323">Se habilita (FC38) un contracampo habitualmente negado al espectador (FC39), o incluso al viandante, el interior del edificio del</p>

			 <p>Imagen real de los arcos interiores del claustro, con adornos diversos. Paneo tomado de abajo hacia arriba, hasta llegar a un cuadro del pintor Vela Zanetti.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>Arco de Santa María.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <ul style="list-style-type: none"> -E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos, objetos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos, objetos y personajes, implican. -FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco, en este caso, el superior. -FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el signficante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara. -FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través del segmento superior del marco (al tratarse de un paneo de abajo hacia arriba), y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar bajo el segmento inferior del marco.
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	

5:47-5:50	Época Actual	Arco de Santa María (interior)	 <p>Zoom de acercamiento sobre el cartel de piedra (con un texto escrito sobre la Sala de Poridad) colgado en la pared del interior del Arco de Santa María.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC76: Espacio del contexto previamente mostrado y perteneciente al Arco de Santa María.</p> <p>Se habilita (FC38) un contracampo habitualmente negado al espectador (FC39), o incluso al viandante, el interior del edificio del Arco de Santa María.</p> <p>La utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom, de acercamiento en este caso sobre lo que parece ser una imagen real fija, genera la aparición de elipsis y fueras de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro</p>
-----------	--------------	--------------------------------	--	---

				segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).
			ELIPSIS: E29/E62	
5:50-5:53	Época Actual	Arco de Santa María (interior)	 <p>Imagen de una sala del interior del edificio del Arco de Santa María, con aspecto de haber sido trabajada con un filtro pictórico. Ligeramente paneo horizontal de izquierda a derecha.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC76: Espacio del contexto previamente mostrado y perteneciente al Arco de Santa María.</p> <p>Se habilita (FC38) un contracampo habitualmente negado al espectador (FC39), o incluso al viandante, el interior del edificio del Arco de Santa María.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integra paulatinamente en plano el espacio que inicialmente está fuera de campo.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos laterales del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de</p>

				espacio que pasan a quedar fuera del borde lateral.
			ELIPSIS: E29/E62	
5:53-5:58	Época Actual	Arco de Santa María (interior)	 <p>Imagen real de un tapiz ilustrado con figuras humanas diversas ataviadas con ropaje de época. Paneo de abajo hacia arriba.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos, objetos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos, objetos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco, en este caso, el superior.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través del segmento superior del marco (al tratarse de un paneo de abajo hacia arriba), y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar bajo el segmento inferior del marco.</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado combinado con ligerísimo fundido (E8).	

5:58-6:05	Época Actual	Plató/Fondo virtual	 <p>Locución de salida del CONDUCTOR colocado sobre un fondo virtual en el que se incorporan imágenes diversas utilizadas previamente. El CONDUCTOR está tomado en plano medio y ubicado en el lado derecho de la pantalla, como oposición a la locución de entrada en la que estaba situado en el lado izquierdo del plano.</p> <p>El CONDUCTOR lleva un vestuario oscuro y avanza en su disertación gesticulando con las</p>	<p>-E11: En la capa del fondo del plano, se producen una serie de encadenados entre las imágenes que aluden a elementos monumentales burgaleses.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E43: Anteposición del sonido a la imagen. La locución anticipa el contenido del resto del metraje que va a poder verse en el siguiente capítulo.</p> <p>-FC12/FC78: Mirada a cámara del CONDUCTOR hacia el espectador potencial.</p> <p>-FC15: Presencia parcial del cuerpo del CONDUCTOR.</p> <p>-FC16: Se sitúa al CONDUCTOR en la zona derecha del campo, descentrándolo del eje central, mientras emite su locución. Se opone a la situación inicial en la que el CONDUCTOR se encontraba en el lado izquierdo, clausurando de alguna manera el discurso.</p> <p>-FC39: El contracampo al que se dirige el CONDUCTOR, ocupado por el espectador, es negado.</p> <p>-FC64: Fraccionamiento de la pantalla, no quizá en el sentido de la propuesta de Gómez Tarín, pero si por la existencia de dos capas distintas, la propia del plano del personaje y la de la capa que recoge una sucesión de imágenes de diversos espacios, algunos de ellos enmarcados ajustándose a la definición de Gómez Tarín en este caso.</p> <p>Operan el FC65, difuso, con supresión física del marco y del borde, mediante un fraccionamiento sin límites que se combina con el FC70 como sobreimpresión complementaria. El resultado de esta combinación sería que podríamos resumirlo en el FC71.</p>
-----------	--------------	---------------------	--	---

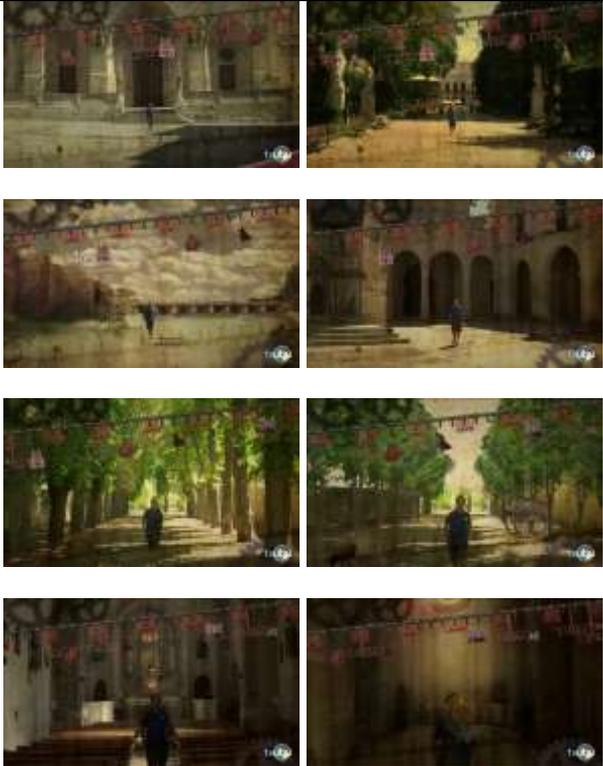
			<p>manos.</p> <p>AUDIO CONDUCTOR: “En el próximo capítulo de Historia en Piedra haremos un recorrido por el resto de puertas que aparecían a lo largo de la muralla de la capital de Burgos.” (5:58-6:05)</p> <p>MÚSICA: Tema 1.</p>	
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
6:05-6:26	Época Actual	Títulos de crédito finales	 	<p>-E20: El texto escrito con los componentes del equipo creativo de la serie, como objeto simbólico, actúa como transición que informa del final del contenido propiamente dicho del mismo.</p> <p>-E21: El tipo de letra elegido para la confección de los títulos de crédito, así como la inclusión de nuevo del título general de la serie “Historia en piedra” remite a un tiempo pasado, aludiendo a la temática del contenido que acaba de visionarse (FC69).</p> <p>-FC13: El grafismo con los nombres entra por el lado derecho del plano, desde el fuera de campo, dirigiéndose a la salida por el izquierdo, mientras se le va aplicando un proceso de desaparición del texto (mediante un encadenado E11). La continuidad del movimiento del objeto texto escrito alude a la función retórica como E35.</p> <p>-FC56: La inclusión del listado de nombres del equipo creativo y la del rótulo “Historia en piedra”, alude a la representación metonímica del todo por la parte, de un objeto, el texto escrito, proveniente del espacio de la producción del contenido. Los créditos sobrepuestos sitúan al espectador en un producto global mayor, una serie, que incluye el capítulo concreto que acaba de visionarse.</p>

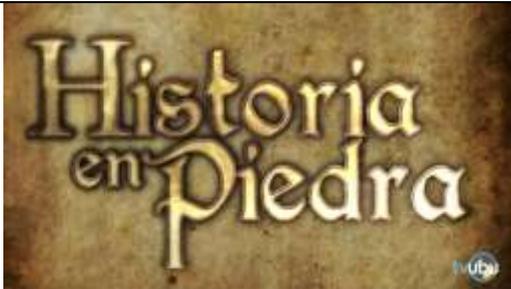
			 <p>Créditos finales en los que los rótulos con los nombres de los componentes del equipo creativo del contenido, entran como rodillo final, por la derecha del cuadro y salen por la izquierda. Se incluye el título de la serie como grafismo final.</p> <p>MÚSICA: Tema de cabecera</p>	
			<p>ELIPSIS: E8 (Fundido a negro final) / E53 (Lo no acontecido pero previsible al final del relato. En este caso la continuación de la narración sobre las antiguas puertas existentes en la muralla de Burgos mediante un nuevo capítulo)</p>	

4.3 Historia en piedra. Capítulo 3. (TVUBU,2011). Cuadro 21. Cuadro de análisis *Historia en piedra. Capítulo 3.* Fuente: Elaboración propia.

IN/OUT	TIEMPO	ESPACIO	ACCIÓN	FUERA DE CAMPO/ELIPSIS
0:00-0:23	Época Actual	Plató/Fondo virtual	 <p>Locución de entrada del CONDUCTOR, tomado en plano medio y ubicado en el lado izquierdo de la pantalla, sobre un fondo virtual en el que se incorporan imágenes diversas utilizadas posteriormente. El CONDUCTOR va desapareciendo de la imagen mediante un efecto de borrado de su figura, encadenado con el fondo y con la siguiente secuencia de montaje. En paralelo, sobre el fondo se entrecruzan diversas imágenes de monumentos que van encadenándose entre sí.</p> <p>AUDIO CONDUCTOR: “Cinco puertas, cinco</p>	<p>-E11: En la capa del fondo del plano, se producen una serie de encadenados entre las imágenes que aluden a elementos monumentales burgaleses.</p> <p>-E43: Anteposición del sonido a la imagen. Se anticipa el contenido va a mostrarse a continuación, enunciando el nombre de cinco puertas de entre las que en otro momento histórico contaba la muralla de la ciudad de Burgos. La alusión al pasado se inscribe en el término “desaparecida” referido a la Puerta de Carretas.</p> <p>-FC12/FC78: Mirada a cámara del CONDUCTOR, hacia el espectador potencial.</p> <p>-FC15: Presencia parcial del cuerpo del CONDUCTOR.</p> <p>-FC16: Se sitúa al CONDUCTOR en la zona izquierda del campo, descentrándolo del eje central, mientras emite su locución. En el tramo final del contenido se clausurará con una acción similar del CONDUCTOR, pero ubicado en el lado opuesto del campo, en la derecha.</p> <p>-FC39: El contracampo al que se dirige el CONDUCTOR, ocupado por el espectador, es negado.</p> <p>-FC56: La inclusión del símbolo “tvubu” en la esquina inferior derecha de todos los planos, alude al espacio de la producción (la entidad productora) del contenido, como objeto no diegético que metonímicamente representa a la entidad productora. Evitaremos la repetición de este ítem en relación al aspecto mencionado ya que será un elemento constante en todo el metraje.</p> <p>-FC64: Fraccionamiento de la pantalla, no quizá en el sentido de la propuesta de Gómez Tarín, pero si por la existencia de dos capas distintas, la propia del plano del personaje y la de la capa que recoge una sucesión de imágenes de diversos espacios, algunos de ellos</p>

			<p>historias. La puerta de Carretas, la entrada al Mercado menor. La desaparecida puerta de San Pablo, lugar de prisión. El Arco de San Juan, punto de acceso a la ciudad a través del Camino de Santiago. La puerta de San Esteban, símbolo mudéjar de la ciudad y el Arco de San Gil, pieza clave en la fortaleza burgalesa.” (0:01-0:22)</p> <p>MÚSICA: Tema 1</p>	<p>enmarcados ajustándose a la definición de Gómez Tarín en este caso.</p> <p>Opera el FC65, difuso, con supresión física del marco y del borde, mediante un fraccionamiento sin límites que se combina con el FC70 como sobreimpresión complementaria. El resultado de esta combinación sería que podríamos resumirlo en el FC71.</p> <p>Aunque no se enuncie, la locución actúa como continuación del capítulo anterior. Se inicia la misma sin una explicación general previa, simplemente enunciando las cinco puertas restantes no tratadas en el capítulo anterior, con lo que se alude tanto al FC74, el espacio de la producción global de la serie, como al espectador individual que se entiende, ha visionado previamente el capítulo anterior, FC3. De la misma forma se puede entender como una alusión en el nivel discursivo, convencional, al espacio del contexto previamente mostrado (FC76), y simultáneamente, en el nivel discursivo no convencional, al contracampo espectacular marcado, con interpelación directa a cámara del CONDUCTOR, como espectador por delegación (FC78).</p>
			<p>ELIPSIS: E11. Encadenado con la siguiente secuencia de montaje, combinada con el encadenado de la figura del CONDUCTOR que va desvaneciéndose en un doble encadenado, primero de la figura humana con el fondo en el que está superpuesto y segundo, y casi simultáneamente, encadenado del plano total con el inicio de la secuencia de montaje posterior.</p>	
0:23-0:44	Época Actual	Secuencia de montaje de espacios diversos / Plató/ Decorados diversos		<p>-E26: Sumario que muestra la sucesión de unidades espacio-temporales por las que avanza (supuestamente) el CONDUCTOR del programa.</p> <p>-E35: Continuidad de movimiento del personaje CONDUCTOR, que avanza frontalmente, en la parte central del plano, acercándose a cámara atravesando espacios diversos (interiores y exteriores) que van apareciendo en segundo término.</p> <p>-E37: El CONDUCTOR va superando obstáculos diversos, que no se perciben, por las elipsis que se infieren por transcurrir su camino a lo largo de espacios diversos, interiores y exteriores. Se elude el paso a través de las obvias puertas existentes, tanto de acceso como de salida a los espacios interiores.</p> <p>-E55/E56/E57/E58: El avance a cámara del personaje CONDUCTOR</p>

			 <p data-bbox="613 1026 1294 1331">El CONDUCTOR, situado en el centro del encuadre, camina acercándose a cámara, variando los espacios físicos por los que en apariencia se mueve a lo largo del eje central de la pantalla. Estos espacios físicos, que van engarzándose mediante encadenados, son: la Catedral burgalesa de Santa María, el exterior de una iglesia, el Paseo del Espolón con el fondo del Teatro Principal, el</p>	<p data-bbox="1312 228 2002 424">se sigue a través de un eje, el frontal (E57), apoyado en un movimiento de desplazamiento continuo de un espacio virtual al siguiente(E56), sobre una dirección constante en que el personaje va pasando virtualmente de un espacio al siguiente (E55), en una acción en la que el CONDUCTOR mira persistentemente a cámara y simultáneamente al espacio virtual siguiente al que va a acceder (E58),</p> <ul data-bbox="1312 456 2002 1262" style="list-style-type: none"> -E69: Elipsis connotativa plena (según la función discursiva) por ruptura temporal con desintegración del espacio escénico. -FC12/FC78: Mirada a cámara del CONDUCTOR, hacia un potencial espectador. -FC15: El camino de acercamiento a cámara del CONDUCTOR, provoca un incremento gradual de su presencia física en el área de la pantalla (el tamaño del plano propio del personaje del CONDUCTOR, varía desde el plano general hasta el plano medio, pasando por el plano entero). En el tramo final, la presencia del cuerpo del CONDUCTOR es parcial (FC15). -FC39: El contracampo al que se dirige el CONDUCTOR, ocupado por el espectador, es negado. -FC64: Fraccionamiento de la pantalla, no quizá en el sentido de la propuesta de Gómez Tarín, pero si por la existencia de dos capas distintas, la propia del plano del personaje y la de la capa que recoge una sucesión de imágenes de diversos espacios. -FC70: Desenmarcado difuso mediante sobreimpresiones complementarias. -FC74: El CONDUCTOR avanza en dirección al espacio de la producción, hasta ser dejado FC por un “movimiento” de cámara que reencuadra el plano con un paneo rápido hacia arriba (FC17/FC18) en busca de una zona del campo que permita la inserción del rótulo con el título general de la serie “Historia en piedra”.
--	--	--	---	---

			<p>lecho de un río con un puente al fondo, un claustro, unos parques y el interior de una iglesia.</p> <p>Esta secuencia de montaje se utiliza como entradilla del capítulo, y como nexos común de la serie.</p> <p>MÚSICA: Tema de cabecera</p>	
			<p>ELIPSIS: E33. Se combina un zoom sobre una zona de la pantalla con una coloración similar a la del siguiente plano, en el que se inserta el rótulo del título de la serie <i>Historia en piedra</i>.</p>	
0:44-0:50	Época Actual	Digital (Título de la serie)	 <p>Grafismo con el título original de la serie: “Historia en piedra”.</p> <p>MÚSICA: Tema de cabecera</p>	<p>-E20: El texto escrito del título de la serie, como objeto simbólico, actúa como transición que informa del paso desde la presentación del capítulo al núcleo central o contenido propiamente dicho del mismo.</p> <p>-E21: Más que por el texto (aunque incluya el término “Historia”), el tipo de letra elegido para la confección del título remite a un tiempo pasado.</p> <p>-FC56: La inclusión del rótulo “Historia en piedra” alude a la representación metonímica del todo por la parte, de un objeto, el texto escrito del título general de la serie, proveniente del espacio de la producción del contenido. Éste rótulo sobrepresionado sitúa al espectador en un producto global mayor, una serie, que incluye el capítulo concreto que se va a visionar.</p> <p>-FC69: La sobreimpresión del título de la serie, anticipa de alguna manera, la temática del contenido que se va a visionar a continuación.</p>
			<p>ELIPSIS: E11. Encadenado.</p>	

0:50-0:54	Época medieval	Plano bidimensional del centro histórico de Burgos	  <p>Sobre un plano bidimensional del antiguo centro histórico de Burgos, se resalta la antigua muralla que le circundaba estableciendo, mediante un punto rojo, la ubicación de la Puerta de las Carretas, tras un zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, el rótulo se superpone al plano físico de la antigua ciudad de Burgos (unión de dos o más planos por superposición).</p> <p>-E21: Como elipsis controlada formal, con inscripción explícita marcada en el significante mediante el uso de rótulos sobreimpresionados en la imagen bidimensional del plano de la antigua ciudad de Burgos. El nombre de la puerta o arco remite al FC2 y FC3 del espectador (potencialmente burgalés o visitante físico de la ciudad) como individuo y como grupo que puede reconocer la geografía de la localidad.</p> <p>-FC1: El espacio material del acceso al visionado, en el caso de seguir el recorrido propuesto por la actividad, coincide o puede coincidir con la ubicación a la que remite el rótulo inscrito en el plano visualizado en el metraje.</p> <p>-FC31: La música que procede de un fuera de campo no contiguo, no conocido, no correspondiente a la diégesis, con efecto retórico musical y sin anclaje en el significante remite a un tiempo histórico pasado, el medieval, acompañando al desarrollo del metraje, por lo que baste esta alusión para hacerla válida para el resto de los planos analizados.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (la ciudad real de Burgos) por la parte (el plano que la representa), como objeto o incluso podríamos decir personaje, de la diégesis.</p> <p>-FC58: El plano de la ciudad de Burgos remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro, ya que en la primera ocasión que se utiliza, figura inserta en una superficie bidimensional negra, de la que se advierten sus redondeados bordes, recorriendo progresivamente áreas diversas de esa superficie. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>El plano de la antigua ciudad de Burgos remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en la antigua</p>
-----------	----------------	--	---	--

				<p>ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del rótulo del arco o puerta, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado en el subrelato correspondiente al arco o puerta concreta (E50). Incluso podemos aludir a un tercer nivel, ya que este plano con rótulo sobreimpresionado, actúa de alguna manera como flash-back que muestra, lo acontecido no lineal, que se visualiza como plano de una ciudad medieval con la marca de la antigua ubicación de un acceso en la muralla de la misma, es decir, el ítem E51 propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>Al presentarse previamente el plano de Burgos y relatar a posteriori aspectos de la puerta o arco que se sitúa y explicita en él, podríamos hablar también del ítem FC77 propuesto Gómez Tarín, por el que en el nivel discursivo convencional, alude al espacio del contexto verosímil. En el nivel no convencional, se aludiría a un espacio real diegético, no conocido aún (FC84).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del arco o puerta concreta a la que el rótulo alude.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, aplicado sobre un plano preexistente y con la imagen fija bidimensional que representa la ciudad de Burgos en un periodo histórico medieval, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con</p>
--	--	--	--	---

				<p>el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
0:54-0:58	Época actual	Puerta de las Carretas	 	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC37: La locución que va a acompañar a todo el metraje, proviene, como voz en off, desde un fuera de campo no contiguo, no conocido, ni correspondiente a la diégesis, sin efecto retórico y absolutamente indeterminado. Como va a ser utilizada a lo largo de todo el recorrido del metraje, la enunciaremos únicamente en el análisis de éste plano como primero del resto.</p> <p>-FC73: La edificación existente en la ubicación de la antigua Puerta de las Carretas oculta lo que se encuentra tras él (salvo lo apenas perceptible a través de los huecos de los arcos). A su vez el edificio es dejado parcialmente fuera de campo por las copas de los árboles.</p> <p>-FC76: Se alude al espacio del contexto previamente mostrado en el plano anterior, la Puerta de las Carretas sobre la fisonomía de la ciudad de Burgos..</p>
			Plano general fijo, de la imagen real de la Puerta	

		<p>de las Carretas, actual acceso a la Plaza Mayor de Burgos. Plano fijo tomado desde el lado del Paseo del Espolón.</p> <p>AUDIO OFF: “La puerta de Carretas lleva desaparecida desde 1774, cuando se decidió derribarla para construir en el espacio que ocupaba el Ayuntamiento de Burgos. La fachada exterior de esta puerta daba al río Arlanzón, pues aún no existía como tal el paseo del Espolón. Exactamente estaba situada frente a la parte alta del actual paseo de “los Cuatro Reyes”, donde estuvo enterrado el Cid Campeador y su esposa doña Jimena. La otra parte de la puerta estaba orientada a la plaza Mayor, que recibía el nombre de plaza Real, siendo también conocida como Mercado Menor.” (0:56-1:31)</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	
		<p>ELIPSIS: E29 (Elipsis no marcada, implícita y por corte neto, en la que debe inferirse el lapso de tiempo eliminado, el transcurrido desde el momento de la ilustración que representa a la antigua Puerta de las Carretas hasta la actualidad) /E62 (según la continuidad espacio-temporal, el salto de tiempo eliminado mediante el corte neto)</p>	

0:58-1:03	Época medieval	Puerta de las Carretas	  <p>Plano general de una ilustración de la Puerta de las Carretas. Zoom de acercamiento hasta el ojo de la puerta.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: La ilustración que representa la desaparecida puerta alude a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, que comienza en lo contemporáneo con el plano anterior de la imagen real de lo existente en la ubicación de la antigua puerta. En este sentido, y tomado desde el plano anterior, también podríamos verlo como un flash-back que nos lleva al aspecto original de la Puerta de las Carretas.</p> <p>-FC73: Se nos oculta lo que se sitúa tras el decorado, tras la muralla que bordea al arco (aunque sea una representación virtual de una ilustración).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo,</p>
-----------	----------------	------------------------	--	--

				<p>actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62. Ambas como en el paso entre planos anterior, pero con el salto temporal hacia la actualidad, desde el tiempo pasado del plano anterior.</p>	
1:03-1:07	Época actual	Puerta de las Carretas	 <p>Plano general de la imagen real de la Puerta de las Carretas, tomado desde la Plaza Mayor. Paneo vertical de abajo hacia arriba.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>Se muestra el contracampo de la situación actual de la antigua Puerta de las Carretas, antes visualizada desde el otro lado de los arcos, es decir, se habilita el mismo como FC38.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos, objetos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos, objetos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco, en este caso, el superior.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el</p>

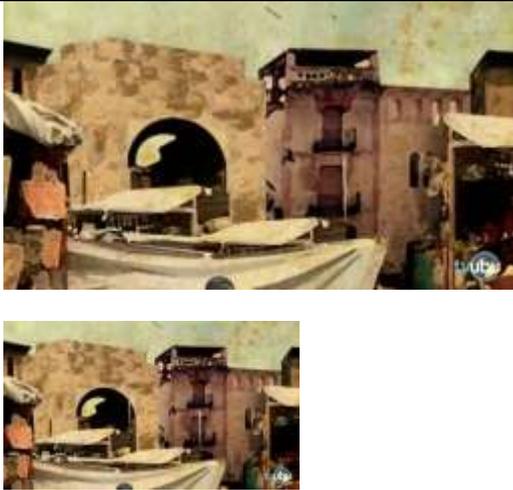
				<p>aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través del segmento superior del marco (al tratarse de un paneo de abajo hacia arriba), y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que van a quedar bajo el segmento inferior del marco.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
1:07-1:10	Época actual	Paseo del Espolón/ Plaza Mayor/ Puerta de las Carretas	  <p>Plano aéreo, casi cenital, de la parte en la que confluyen el Paseo del Espolón, la Puerta de las Carretas y la Plaza Mayor. Zoom de alejamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>El plano aéreo de la zona correspondiente a la antigua Puerta de las Carretas, muestra el contracampo habitualmente negado (FC39) en el diálogo de planos que sirven para contar esta Puerta. Realmente no existiría FC39, ya que el contracampo se habilita, pero remarcamos que se incluye una visión aérea que habitualmente sería negada.</p> <p>El uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento “reencuadrador”</p>

				<p>automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			<p>ELIPSIS: E11. Encadenado /E28: Se permite inferir al espectador un paso del tiempo, en este caso del presente al pasado, mediante una transición en la que gracias al encadenado de ambas imágenes se produce una mutación desde lo contemporáneo como punto de partida hacia el pasado, por lo que operaría como una elipsis hipotética. De igual forma, por el salto temporal hacia atrás, podría entenderse como un flash-back, lo acontecido no lineal que se visualiza (E51)</p>	
1:10-1:14	Época medieval	Paseo del Espolón/ Plaza Mayor/ Puerta de las Carretas		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E67: Diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio surgidas por la combinación mediante el encadenado, del plano anterior y del analizado aquí.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p>

		<p>Se repite el mismo plano aéreo anterior, pero su contenido se ambienta digitalmente para situarlo en la época medieval con el aspecto de una ilustración. Continúa el zoom de alejamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62. Se elude, mediante el corte, el leve desplazamiento existente entre la Puerta de las Carretas y el Paseo del Espolón.</p>

1:14-1:23	Época actual	Paseo del Espolón	 <p>Plano general del Paseo de los Cuatro Reyes, situado en el Espolón, en la ribera del río Arlanzón, frente a la Puerta de las Carretas de la que sería el contraplano. Paneo de izquierda a derecha.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>Se muestra el contracampo de la situación actual de la antigua Puerta de las Carretas, antes visualizada desde una ubicación de cámara situada en el propio Paseo del Espolón, es decir, se habilita el mismo como FC38, simplemente girando 180° sobre el eje de la cámara. De esta forma, y partiendo desde el plano inicial grabado frente a la contemporánea ubicación de la antigua Puerta de las Carretas, se ha construido un espacio global semiesférico, en el que se incluye la visión aérea del contexto espacial de dicha ubicación.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos, objetos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos, objetos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos laterales del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de</p>
-----------	--------------	-------------------	--	--

				espacio que pasan a quedar fuera del borde lateral.
			ELIPSIS: E29/E62	
1:23-1:30	Época medieval	Plaza Mayor	  <p>Plano de una ilustración que representa el interior de la Plaza Mayor, durante una jornada de mercado. Unos carruajes se encuentran en primer término mientras la Puerta de las Carretas se ubica al fondo. Ambos grupos de imágenes se acercan entre sí. Ligeró zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo "normal" de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, acercando entre sí las diversas capas, es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48). De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos y personajes del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por elementos (humanos o físicos) del propio decorado (FC73).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de</p>

				<p>campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado / E30 (pequeñas supresiones temporales entre continuidades espaciales)	
1:30-1:34	Época medieval	Plaza Mayor	 <p>Reencuadre del plano anterior, a uno más cerrado, centrándose sobre la pared de la plaza y el arco de la Puerta de las Carretas. Dos grupos de imágenes (los puestos del mercado en primer término y las</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo "normal" de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, acercando entre sí las diversas capas, es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48). De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos y personajes del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por elementos (humanos o físicos) del propio decorado (FC73).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fuera de campo</p>

			<p>paredes del fondo), se acercan entre sí. Ligero zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
1:34-1:37	Época medieval	Muralla de Burgos (Puerta de las Carretas)		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo “normal” de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, acercando entre sí las diversas capas, es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48). De igual forma, este movimiento de las</p>

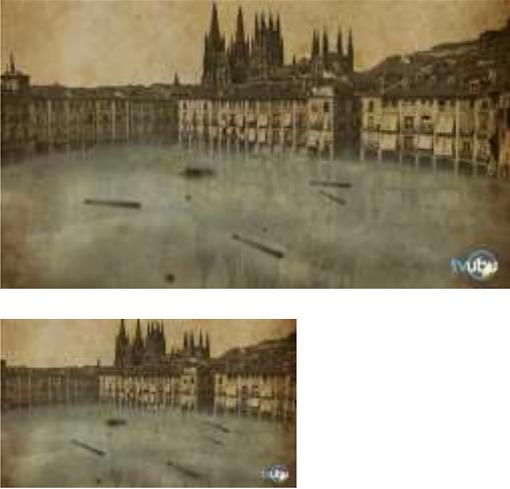
			 <p>Plano general de una ilustración del exterior de la muralla que se extendía a ambos lados de la Puerta de las Carretas, con las torres y el cimborrio de la Catedral al fondo y en el lado izquierdo del cuadro. La muralla se representa oblicuamente, con la parte más cercana de la misma partiendo del lado derecho del cuadro. En el exterior de la muralla se sitúa un lugareño y una carreta guiada por buey (lado derecho del cuadro). Los dos grupos de imágenes (el compuesto por el lugareño, carreta y buey por un lado y el de la propia muralla burgalesa), se acercan entre sí. Zoom de acercamiento.</p> <p>AUDIO OFF: “El nombre de la puerta de Carretas, viene dado porque a través de ésta se entraba a la plaza con carros y carromatos. De la Puerta de Carretas se puede decir que era muy sobria. Construida en piedra tenía, a los dos nacimientos del arco, una columna lisa que terminaba en el friso. Tras las inundaciones que sufrió la capital burgalesa, la entrada de Carretas se vio muy mal parada. Fruto de las crecidas del río se vino abajo gran parte de la puerta, quedando a merced de</p>	<p>diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos y personajes del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por elementos (humanos o físicos) del propio decorado (FC73).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
--	--	--	---	--

			<p>cuantos quisieran traspasarla sin cumplir los requisitos establecidos. Aprovechando la circunstancia de la reparación de la puerta, se edificó sobre ésta un mirador con el fin de presenciar con comodidad los festejos y ferias, que se celebraban en la Plaza. Este mirador recibía el nombre de “corredor de los Toros” por los festejos taurinos que se celebraban en la Plaza Mayor. A finales del siglo XVIII, los trozos de la muralla aledaños a la puerta de Carretas, comenzaron a ser derribados, dejando paso a diferentes edificios que a día de hoy conforman la Plaza Mayor.” (1:34-2:37)</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
1:37-1:41	Época medieval	Muralla de Burgos (Puerta de las Carretas)	 <p>Reencuadre parcial tomado del plano anterior, centrando la imagen en la Puerta de las Carretas, y situando las torres y el cimborrio de la catedral en</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni <i>zoom</i>) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo <i>zoom</i> de alejamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto</p>

		<p>lado izquierdo del cuadro. Zoom de alejamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
		ELIPSIS: E29/E62	

1:41-1:45	Atemporal	Reconstrucción virtual (3D). Puerta de las Carretas	 <p data-bbox="613 751 1285 898">La imagen de la reconstrucción virtual en 3D de la Puerta de las Carretas, tomada en plano general, gira levemente ante nosotros, sobre un eje vertical situado en el centro de la pantalla.</p> <p data-bbox="613 999 1285 1070">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p data-bbox="1312 233 1989 536">-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la reconstrucción virtual de la Puerta de Carretas se superpone a un fondo negro. Ambas capas apoyan la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la reconstrucción virtual por “extraer” de su contexto espacial y temporal al objeto reconstruido digitalmente. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la capa que reconstruye la puerta, ya que remite a un tiempo ideal, pero pasado, en el que el objeto disfrutaba de unas características físicas perfectas y puras. En este caso concreto con el añadido de que la Puerta de Carretas es un elemento arquitectónico actualmente desaparecido.</p> <p data-bbox="1312 571 1989 707">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1312 742 1989 845">-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (el elemento monumental íntegro) por la parte (la parcialidad del mismo representada digitalmente), como objeto de la diégesis.</p> <p data-bbox="1312 880 1989 1128">-FC58: El objeto arquitectónico reconstruido inserto sobre un neutro fondo negro remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71), ya que además se comparten dos temporalidades, una la pasada operando como un flash-back (FC68) y otra indeterminada, a la que alude el fondo negro atemporal.</p> <p data-bbox="1312 1163 1989 1350">Como tal, el objeto reconstruido virtualmente, remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado (existente) antes del inicio del relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del objeto digital, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado, como imagen real, en el subrelato correspondiente al arco o puerta concreta (E50). Al visualizarse, esta situación deviene en clasificable como flash-back (E51) con un lapso</p>
-----------	-----------	---	---	---

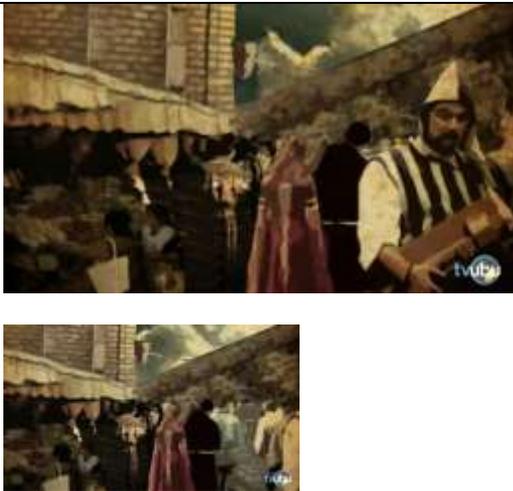
				<p>de tiempo salvado que el espectador se ve obligado a inferir hipotéticamente (E28) interpretando la combinación de la atemporalidad del fondo negro con la reconstrucción del monumento y su restitución a su estado pasado.</p> <p>Al haberse presentado previamente tanto la ubicación como otros aspectos de esta puerta, podríamos hablar de que alude, en el nivel discursivo convencional, al espacio del contexto previamente mostrado (FC76).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del arco o puerta concreta que se representa digitalmente.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
1:45-1:52	Atemporal	Reconstrucción virtual (3D). Puerta de las Carretas	 	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>Sería aplicable el análisis del plano anterior.</p>
			Plano detalle de la esquina superior de la imagen de la reconstrucción virtual en 3D de la Puerta de las Carretas, rotando alrededor del elemento	

			<p>triangular que corona la Puerta.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	
			ELIPSIS: E29/E62	
1:52-1:58	1874	Plaza Mayor Burgos	 <p>Plano general del dibujo, en tono sepia, de una completamente inundada Plaza Mayor de Burgos, representada desde cierta altura, en ligero picado. Varios troncos flotan en el interior de la plaza. Zoom de ligero acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>La representación metonímica del todo (la ciudad de Burgos) por la parte (la inundada Plaza Mayor) alude a la anegada localidad en FC53, representada por una parte de ella, la plaza.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo,</p>

				<p>actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
1:58-2:03	1874	Calle derruida Burgos	 <p>Plano medio de una mujer llevando un hato, situada en primer término a la izquierda del cuadro, y ubicada en una calle colocada en una cuesta, con los edificios semiderruidos y el suelo deteriorado. La imagen se representa mediante un dibujo en blanco y negro, con dos tonos, uno oscuro y otro claro. Los dos grupos de imágenes,</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo "normal" de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, acercando entre sí las diversas capas, es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48). De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos y personajes del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por elementos (humanos o físicos) del propio decorado (FC73).</p> <p>-FC76: En el nivel discursivo convencional, este plano alude al espacio del contexto previamente mostrado (la inundación plasmada en el plano anterior, visualizada en la Plaza Mayor burgalesa).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fuera de campo</p>

			<p>la mujer en primer término y el fondo, se acercan entre sí. Zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62. Se pasa del tiempo pasado (1874) al actual.	
2:03-2:07	Época actual	Puerta de las Carretas		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC73: Los viandantes y parte del contexto previamente mostrado se ocultan tras el decorado, la propia antigua Puerta de las Carretas.</p> <p>-FC76: Se alude al espacio del contexto previamente mostrado, la Puerta de las Carretas y la Plaza Mayor.</p> <p>Se vuelve a mostrar el contracampo de la situación actual de la</p>

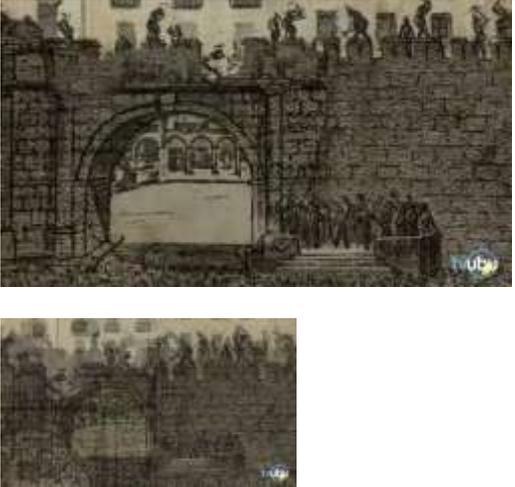
			 <p>Plano general de la imagen real de la Puerta de las Carretas, como parte del edificio de la Casa Consistorial de Burgos, tomado desde el lado de la Plaza Mayor. Acaba fundiendo ligeramente a negro para pasar al siguiente plano.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>antigua Puerta de las Carretas, visualizada al inicio desde el otro lado de los arcos, pero a su vez es el contracampo de la Plaza Mayor, es decir, se vuelve a habilitar el mismo como FC38.</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62. Se pasa de lo contemporáneo a la atemporalidad de la reconstrucción virtual. Se combina el encadenado con un leve fundido (E8).</p>	
2:07-2:12	Atemporal	Reconstrucción virtual (3D). Puerta de las Carretas	 	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>Serían aplicables los análisis planteados en los planos anteriores que reflejan la reconstrucción virtual en 3D de la Puerta de las Carretas.</p>

			<p>La imagen de la reconstrucción virtual en 3D de la Puerta de las Carretas (plano entero) gira levemente ante nosotros, sobre un eje vertical situado en el centro de la pantalla.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	
			ELIPSIS: E29/E62. Se pasa de la atemporalidad precedente a un tiempo pasado.	
2:12-2:18	Época medieval	Plaza de Burgos	 <p>Plano general de una jornada de mercado representada mediante una ilustración coloreada. Un personaje ataviado con ropaje albinegro, está situado en primer término, en la parte derecha del cuadro y mirando al observador. Dos grupos de imágenes, las del personaje situado en primer</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo "normal" de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, acercando entre sí las diversas capas, es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48). De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos y personajes del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por elementos (humanos o físicos) del propio decorado (FC73).</p> <p>-FC76: En el nivel discursivo convencional se alude al espacio del contexto previamente mostrado, la Plaza Mayor.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fuera de campo</p>

			<p>término y las del fondo, se acercan entre sí. Zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
2:18-2:21	Época medieval	Plaza Mayor (previsiblemente la burgalesa)		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo “normal” de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, alejando entre sí las diversas capas, es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48). De igual forma, este movimiento de las</p>
			Plano general de un lance del medieval juego con	

			<p>los toros en una plaza, con el bóvido, lidiador y caballeros sobre su montura, representado mediante un grabado Zoom de acercamiento mientras las imágenes del lidiador y el toro se alejan entre sí.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos y personajes del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por elementos (humanos o físicos) del propio decorado (FC73).</p> <p>-FC76: En el nivel discursivo convencional se alude al espacio del contexto previamente mostrado, tanto la Plaza Mayor.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
--	--	--	---	---

			ELIPSIS: E29/E62
2:21-2:25	Época medieval	Plaza Mayor (previsiblemente la burgalesa)	 <p>Reencuadre más cerrado del grabado de la lidia taurina representada en el plano anterior. Las imágenes del lidiador y el toro se alejan entre sí.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo “normal” de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, alejando entre sí las diversas capas, es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48). De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos y personajes del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por elementos (humanos o físicos) del propio decorado (FC73).</p> <p>-FC76: En el nivel discursivo convencional se alude al espacio del contexto previamente mostrado, tanto la Plaza Mayor, como el lance taurino del plano anterior.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador”</p>

				<p>automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
2:25-2:31	Época medieval	Puerta de las Carretas	 <p>Plano general de la Puerta de las Carretas y de parte de la Plaza Mayor entrevista a través del hueco de la puerta y por encima de su parte</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC76: En el nivel discursivo convencional se alude al espacio del contexto previamente mostrado, tanto la Plaza Mayor como la Puerta de las Carretas.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento, genera la aparición de elipsis y fueras de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se</p>

			<p>superior, la cual se encuentra en proceso de construcción. Zoom de alejamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
2:31-2:33	Época medieval	Puerta de las Carretas		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC76: En el nivel discursivo convencional se alude al espacio del contexto previamente mostrado, el de los trabajos sobre la Puerta de las Carretas.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de</p>

			 <p>Reencuadre más cerrado del plano anterior, centrándose en la esquina superior derecha del arco y las almenas.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
2:33-2:39	Época actual	Plaza Mayor de Burgos/ Paseo del Espolón/ Puerta de las Carretas		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>Se introduce mediante una sobreimpresión (incluida mediante un encadenado (E11)) un grueso trazo de color amarillo sobre el fondo de la imagen real que opera como sustitutivo de la ubicación de la antigua muralla, operando como una sobreimpresión ligada con temporalidad retrospectiva (flash-back) (FC68). Puede leerse también como una elipsis hipotética de la que debe inferirse el lapso del salto</p>

			 <p>Plano aéreo cenital de la imagen real de la Plaza Mayor de Burgos, del Paseo del Espolón y de la Puerta de las Carretas. Una gruesa línea coloreada con trazo amarillo, se superpone virtualmente al espacio ocupado por la antigua muralla. Zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>de tiempo (E28) generada mediante el encadenado hasta llegar al trazo de la muralla sobreimpresionada. De igual forma podemos entenderla narrativamente como un flash-back en el interior del propio plano (E51).</p> <p>La utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom, de acercamiento en este caso sobre una imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			<p>ELIPSIS: E11. Encadenado.</p>	

2:39-2:43	Época medieval	Plano bidimensional del centro histórico de Burgos	 <p>Sobre un plano bidimensional del antiguo centro histórico de Burgos, se resalta la antigua muralla que le circundaba estableciendo, mediante un punto rojo, la ubicación de la Puerta de San Pablo.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, aplicado sobre un plano preexistente y con la imagen fija bidimensional que representa la ciudad de Burgos en un periodo histórico medieval, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	

2:43-2:49	Época medieval	Plano tridimensional del centro histórico de Burgos	 <p>Reconstrucción virtual en 3D de la ciudad medieval de Burgos. Se sobrevuela sobre la imagen modelada, girando sobre la misma.</p> <p>AUDIO OFF: “La desaparecida puerta de San</p>	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, el rótulo se superpone a la reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos (unión de dos o más planos por superposición).</p> <p>-E21: Como elipsis controlada formal, con inscripción explícita marcada en el significante mediante el uso de rótulos sobreimpresionados en la reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos, su barrios e hitos monumentales. El nombre del barrio remite al FC2 y FC3 del espectador (potencialmente burgalés o visitante físico de la ciudad) como individuo y como grupo que puede reconocer la geografía de la localidad.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC1: El espacio material del acceso al visionado, en el caso de seguir el recorrido propuesto por la actividad, coincide o puede coincidir con la ubicación a la que remite el rótulo inscrito en la reconstrucción virtual en 3D visualizada en el metraje.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (la ciudad real de Burgos) por la parte (la reconstrucción virtual que la representa), como objeto o incluso podríamos decir personaje, de la diégesis.</p> <p>-FC58: La reconstrucción virtual en 3D del Burgos medieval remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro, ya que figura inserta en una capa o superficie negra, de la que se advierten sus redondeados bordes, recorriendo tridimensional y progresivamente áreas diversas de esa superficie. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>La reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del</p>
-----------	----------------	---	---	---

		<p>Pablo estaba situada frente al Puente que lleva el mismo nombre, entre lo que hoy es el Palacio de la Diputación Provincial y la esquina de la casa en cuyos bajos, encontramos una farmacia. Esta puerta también recibió el nombre de puerta del Mercado, por servir como paso al mercado Mayor. En el arco superior de la puerta se podía contemplar una imagen de la Virgen con el Niño en brazos. La estatua está ahora en la fuente de la fachada principal de la Catedral. Como la mayoría de las puertas de la ciudad, la de San Pablo disponía de habitáculos en los que se hospedaban los soldados encomendados en la entrada a la ciudad. Esta puerta hacía las funciones de cárcel, de tal manera que en el año 1520 estuvieron presos en los calabozos de la torre central los Comuneros de Burgos.” (2:44-3:32)</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del rótulo del barrio, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado como imagen real en el subrelato correspondiente al barrio o área concreta (E50). Incluso podemos aludir a un tercer nivel, ya que este plano con rótulo sobreimpresionado, actúa de alguna manera como flash-back que muestra, lo acontecido no lineal, que se visualiza como la reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos, Al visualizarse, esta situación deviene en clasificable como flash-back (E51) con un lapso de tiempo salvado que el espectador se ve obligado a inferir hipotéticamente (E28) interpretando la combinación de la atemporalidad del fondo negro con la reconstrucción del mapa de la ciudad y su restitución a su estado pasado</p> <p>Al haberse presentado previamente el plano bidimensional de la antigua ciudad de Burgos, podríamos hablar de que alude, en el nivel discursivo convencional, al espacio del contexto previamente mostrado (FC76).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del arco o puerta concreta que se representa digitalmente.</p>
		<p>ELIPSIS: E11. Encadenado.</p>	

2:49-2:57	Época Actual/ Época Medieval	Plaza del Mío Cid/ Puerta de San Pablo	 <p data-bbox="613 1150 1285 1335">Plano general de la imagen real de la Plaza del Mío Cid, con la Estatua del Cid, como imagen fija en el centro del cuadro, tomado desde el lado derecho de dicha estatua. La imagen real va mutando, incorporando una ilustración que muestra</p>	<p data-bbox="1308 229 1984 368">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1308 400 1984 735">Se introduce mediante un juego de sobreimpresiones y encadenados (E11) el aspecto original de la localización, en la que se parte de la imagen real actual, hasta llegar a la medieval (basada en un aspecto de ilustración reconstruida y ambientada digitalmente), operando como una sobreimpresión ligada con temporalidad retrospectiva (flash-back) (FC68). Puede leerse también como una elipsis hipotética de la que debe inferirse el lapso del salto de tiempo (E28) generada mediante el encadenado hasta llegar al trazo de la muralla sobreimpresionada. De igual forma podemos entenderla narrativamente como un flash-back en el interior del propio plano (E51). E igualmente se produce la coincidencia de diversas temporalidades en el mismo espacio (E67), aunque éste vaya desintegrándose (E69).</p> <p data-bbox="1308 767 1984 847">Deberíamos aludir a que la estatua del Cid fue inaugurada en 1955, por lo que se produce un imposible encuentro temporal entre dicha figura ecuestre y la desaparecida Puerta de San Pablo.</p> <p data-bbox="1308 879 1984 1070">Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento, incentiva la aparición de dichas elipsis y fueras de campo catalogables:</p> <p data-bbox="1308 1102 1984 1326">-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes,</p>
-----------	---------------------------------	---	---	---

			<p>el antiguo aspecto de la Puerta de San Pablo, hoy inexistente, mientras la figura ecuestre del Cid se desvanece. El final de este proceso de transformación de la imagen se produce al llegar a la ilustración que muestra el plano general del exterior de la muralla de Burgos, con el puente sobre el río Arlanzón que se dirige hacia la Puerta de San Pablo. Se combina con un zoom de alejamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
2:57-3:00	Época actual/medieval	Plaza del Mío Cid/ Puerta de San Pablo		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC76: En el nivel discursivo convencional se alude al espacio del contexto previamente mostrado, el del contexto de Puerta de San Pablo.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p>

			 <p>Plano general de la Puerta de San Pablo con su antiguo aspecto, mostrada desde la vertiente izquierda de la plaza mediante una ilustración. Ligeró zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
3:00-3:03	Época actual	Plaza del Mío Cid	 <p>Plano general de la imagen real en la actualidad, del lugar que ocupaba la antigua Puerta de San Pablo.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC73: Las edificaciones existentes en la ubicación de la antigua Puerta de San Pablo ocultan lo que se encuentra tras ellos.</p> <p>-FC76: En el nivel discursivo convencional se alude al espacio del contexto previamente mostrado, el del contexto de Puerta de San Pablo.</p>

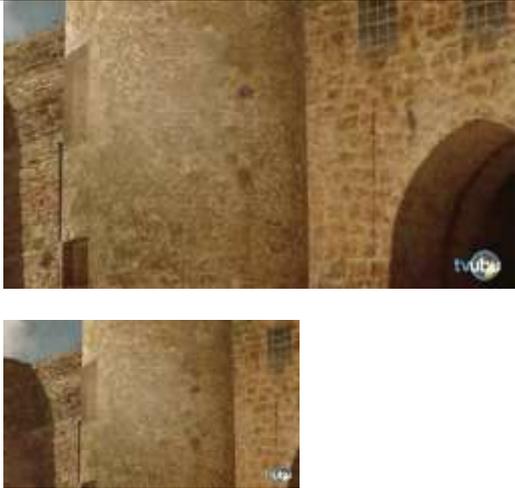
			<p>Pablo, tomado desde el lateral izquierdo.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	
			<p>ELIPSIS: E29/E62. Paso del tiempo actual al pasado en el que existía la antigua Puerta de San Pablo.</p>	
3:03-3:06	Época medieval	Puerta de San Pablo	 <p>Plano general de la Puerta de San Pablo, representada mediante una ilustración. Las figuras de dos personajes se sitúan a la altura de la base del arco. Ambas figuras se van separando uniformemente de la Puerta mientras se produce un zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC76: En el nivel discursivo convencional se alude al espacio del contexto previamente mostrado, el del contexto de Puerta de San Pablo.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo,</p>

				<p>actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
3:06-3:09	Época medieval	Puerta de San Pablo	 <p>Reencuadre más cerrado, partiendo del plano anterior, centrándose en el detalle de la hornacina superior de la Puerta de San Pablo, y la escultura de la Virgen que la corona. Zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un</p>

				<p><i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
3:09-3:14	Época actual	Escultura de la Virgen	 <p>Plano contrapicado de la imagen real de la escultura de la Virgen con el niño en brazos, con el fondo de un cielo azul con nubes. Zoom de acercamiento, mientras la figura de la Virgen aparece estática sobre el fondo de unas nubes que parecen desplazarse.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>La utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom, de acercamiento en este caso sobre una imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento</p>

				al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).
			ELIPSIS: E29/E62	
3:14-3:18	Época medieval	Puerta de San Pablo	 <p>Plano general de la Puerta de San Pablo, representada mediante una ilustración, y tomada desde el lado derecho. Ligeró zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que</p>

				quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
3:18-3:22	Época medieval	Puerta de San Pablo	 <p>Reencuadre a plano medio, partiendo del anterior, centrándose en las ventanas de la ilustración de la Puerta de San Pablo. Zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC76: En el nivel discursivo convencional se alude al espacio del contexto previamente mostrado, el del contexto de Puerta de San Pablo.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p>

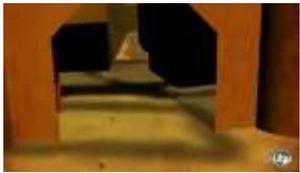
				-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).
			ELIPSIS: E29/E62	
3:22-3:27	Época medieval	Puerta de San Pablo	 <p>Nuevo reencuadre a plano medio, partiendo del plano general inicial, centrándose en la parte superior de la muralla y el arco de la Puerta de San Pablo, con ligero paneo de derecha a izquierda. Al final se produce un breve pero rápido zoom de alejamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Con la panorámica se produce un hecho similar. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento. Igualmente el paneo de la cámara, se inscribe en el significativo, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p>

				<p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco. El propio paneo de la cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco, en este caso, el lateral.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior). La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos laterales, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar fuera del borde lateral.</p> <p>En definitiva, el uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo catalogables y coincidentes con las propias de un plano tomado con zoom.</p>
			<p>ELIPSIS: E11. Encadenado que se combina con un zoom de alejamiento. Se utiliza igualmente una elipsis con función retórica por salto temporal o espacio-temporal, por similitud de imagen (E32).</p>	

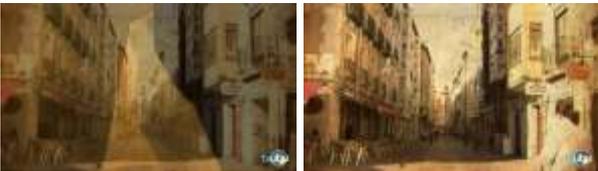
3:27-3:32	Época medieval	Puerta de San Pablo: Calabozo interior	  <p>Plano medio de dos de los comuneros, presos en el oscuro interior de la torre de la Puerta de San Pablo, y representados mediante una ilustración, con la silueta de uno de ellos en el lado derecho del cuadro, otro en el centro y una parcialmente iluminada ventana enrejada de la celda situada en el lado izquierdo del cuadro. La imagen que compone las siluetas de los dos comuneros, se va separando del fondo de la pared de la celda.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC73: El interior deja fuera de campo el exterior de la Puerta de San Pablo, que sin embargo, ya ha sido presentado al espectador.</p> <p>-FC76: En el nivel discursivo convencional se alude al espacio del contexto previamente mostrado, el del contexto de Puerta de San Pablo, y en concreto, de su interior, un FC39, contracampo potencialmente negado que sin embargo se habilita en este caso (FC38)</p> <p>Como FC77 pertenece al espacio del contexto verosímil, con un subrelato probablemente conocido por el espectador, y más si éste es burgalés o castellano leonés (FC2 y FC3).</p> <p>Funcionaría como un flash-back, E51, acontecido y que se visualiza no linealmente.</p>
ELIPSIS: E11. Encadenado.				

3:32-3:38	Época medieval	Plano bidimensional del centro histórico de Burgos	 <p>Sobre un plano bidimensional del antiguo centro histórico de Burgos, se resalta la antigua muralla que le circundaba estableciendo, mediante un punto rojo, la ubicación de la Puerta de San Juan. Zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, el rótulo se superpone al plano físico de la antigua ciudad de Burgos (unión de dos o más planos por superposición).</p> <p>-E21: Como elipsis controlada formal, con inscripción explícita marcada en el significante mediante el uso de rótulos sobrepuestos en la imagen bidimensional del plano de la antigua ciudad de Burgos. El nombre de la puerta o arco remite al FC2 y FC3 del espectador (potencialmente burgalés o visitante físico de la ciudad) como individuo y como grupo que puede reconocer la geografía de la localidad.</p> <p>-FC1: El espacio material del acceso al visionado, en el caso de seguir el recorrido propuesto por la actividad, coincide o puede coincidir con la ubicación a la que remite el rótulo inscrito en el plano visualizado en el metraje.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (la ciudad real de Burgos) por la parte (el plano que la representa), como objeto o incluso podríamos decir personaje, de la diégesis.</p> <p>-FC58: El plano de la ciudad de Burgos remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro, ya que en la primera ocasión que se utiliza, figura inserta en una superficie bidimensional negra, de la que se advierten sus redondeados bordes, recorriendo progresivamente áreas diversas de esa superficie. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>El plano de la antigua ciudad de Burgos remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del rótulo del arco o puerta, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado en el subrelato correspondiente al arco o puerta concreta (E50). Incluso podemos aludir a un tercer nivel, ya que este plano con rótulo sobrepuesto, actúa de alguna manera como flash-back que muestra, lo acontecido no lineal, que se visualiza</p>
-----------	----------------	--	--	--

				<p>como plano de una ciudad medieval con la marca de la antigua ubicación de un acceso en la muralla de la misma, es decir, el ítem E51 propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>Al presentarse previamente el plano de Burgos y relatar a posteriori aspectos de la puerta o arco que se sitúa y explicita en él, podríamos hablar también del ítem FC77 propuesto Gómez Tarín, por el que en el nivel discursivo convencional, alude al espacio del contexto verosímil. En el nivel no convencional, se aludiría a un espacio real diegético, no conocido aún (FC84).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del arco o puerta concreta a la que el rótulo alude.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, aplicado sobre un plano preexistente y con la imagen fija bidimensional que representa la ciudad de Burgos en un periodo histórico medieval, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un</p>
--	--	--	--	---

				<p><i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
3:38-3:43	Época medieval	Plano tridimensional del centro histórico de Burgos	   <p>Reconstrucción virtual en 3D de la ciudad medieval de Burgos. Se sobrevuela sobre la imagen modelada, destacando un rótulo con el término</p>	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, el rótulo se superpone a la reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos (unión de dos o más planos por superposición).</p> <p>-E21: Como elipsis controlada formal, con inscripción explícita marcada en el significante mediante el uso de rótulos sobreimpresionados en la reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos, su barrios e hitos monumentales. El nombre del barrio remite al FC2 y FC3 del espectador (potencialmente burgalés o visitante físico de la ciudad) como individuo y como grupo que puede reconocer la geografía de la localidad.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC1: El espacio material del acceso al visionado, en el caso de seguir el recorrido propuesto por la actividad, coincide o puede coincidir con la ubicación a la que remite el rótulo inscrito en la reconstrucción virtual en 3D visualizada en el metraje.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (la ciudad real de Burgos) por la parte (la reconstrucción virtual que la representa), como objeto o incluso podríamos decir personaje, de la diégesis.</p> <p>-FC58: La reconstrucción virtual en 3D del Burgos medieval remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro,</p>

		<p>“Barrio Gremial”, dirigiéndose hacia un arco por el que se atraviesa, previsiblemente el Arco de San Juan.</p> <p>AUDIO OFF: “La puerta de San Juan está en relación directa con la entrada a la ciudad a través del Camino de Santiago. El Arco de San Juan se conserva a día de hoy gracias al aprovechamiento de la parte superior de éste como vivienda, además, configura junto con el puente, la Iglesia de San Lesmes, el monasterio y el Hospital de San Juan, un conjunto que fue declarado en 1944, monumento histórico, el primero de la provincia, siendo por ello un hito en la historia del patrimonio burgalés. La puerta contaba con dos torres cuadradas perfectamente gemelas, además, de un arco de salida, entre ambas torres, hecho en piedra. A través del Arco, se accede a la calle de la Puebla y a la calle de San Juan. En ésta última, se encontraba la zona gremial y los barrios bajos de la ciudad. Los viajeros cuando llegaban al anochecer a Burgos solían parar en la Posada de las Almas, una hostería, que estaba abierta las 24 horas, y que se encontraba justo enfrente de la puerta.” (3:38-4:37)</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>ya que figura inserta en una capa o superficie negra, de la que se advierten sus redondeados bordes, recorriendo tridimensional y progresivamente áreas diversas de esa superficie. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>La reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del rótulo del barrio, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado como imagen real en el subrelato correspondiente al barrio o área concreta (E50). Incluso podemos aludir a un tercer nivel, ya que este plano con rótulo sobreimpresionado, actúa de alguna manera como flash-back que muestra, lo acontecido no lineal, que se visualiza como la reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos. Al visualizarse, esta situación deviene en clasificable como flash-back (E51) con un lapso de tiempo salvado que el espectador se ve obligado a inferir hipotéticamente (E28) interpretando la combinación de la atemporalidad del fondo negro con la reconstrucción del mapa de la ciudad y su restitución a su estado pasado</p> <p>Al haberse presentado previamente el plano bidimensional de la antigua ciudad de Burgos, podríamos hablar de que alude, en el nivel discursivo convencional, al espacio del contexto previamente mostrado (FC76).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del Barrio Gremial y el Arco de San Juan, que se representa digitalmente.</p>
--	--	--	--

ELIPSIS: E11. Encadenado.			
3:43-3:47	Época actual	Calle de San Juan	   <p>Plano frontal de la actual calle de San Juan, tomado desde el Arco del mismo nombre. Una viandante cruza la calle de derecha a izquierda en primer término, mientras otro se incorpora por el lateral derecho. Ligeró zoom de acercamiento.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>La utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom, de acercamiento en este caso sobre una imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>

			MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.	
			ELIPSIS: E29/E62	
3:47-3:51	Época actual	Arco de San Juan	  <p>Plano frontal del actual Arco de San Juan, tomado desde el puente sito frente a él. Paneo vertical de abajo hacia arriba.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos, objetos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos, objetos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco, en este caso, el superior.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través del segmento superior del marco (al tratarse de un paneo de abajo hacia arriba), y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar bajo el segmento inferior del marco.</p>

ELIPSIS: E29/E62			
3:51-3:54	Época actual	Plaza de San Juan/Arco de San Juan/Calle de San Juan/Río Vena	  <p>Plano aéreo del río Vena, la Plaza de San Juan, Arco de San Juan y el inicio de la calle del mismo nombre. Zoom hacia atrás.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>El plano aéreo de la zona correspondiente al Arco de San Juan, muestra el contracampo habitualmente negado (FC39) en el diálogo de planos que sirven para contar este Arco. Realmente no existiría FC39, ya que el contracampo se habilita, pero remarcamos que se incluye una visión aérea que habitualmente sería negada.</p> <p>El uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su</p>

				efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
3:54-4:01	Época medieval	Plaza de San Juan/ Arco de San Juan/ Calle de San Juan/ Río Vena	  <p>Se continúa con el mismo plano aéreo anterior, siguiendo el zoom de alejamiento, mutando el aspecto actual de los edificios al ambientado con caracteres medievales.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E67: Diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio surgidas por la combinación mediante el encadenado, del plano anterior y del analizado aquí. De igual forma podemos entenderla narrativamente como un flash-back en el interior del propio plano (E51), generado mediante un encadenado (E11).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de</p>

				<p>un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
4:01-4:07	Época medieval	Plaza de San Juan/Arco de San Juan	  <p>Plano general de la Plaza de San Juan, con el Arco del mismo nombre al fondo, enmarcado por la</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC73: Las edificaciones existentes en la ubicación ocultan lo que se encuentra tras ellos.</p> <p>-FC76: En el nivel discursivo convencional se alude al espacio del contexto previamente mostrado, el del Arco de San Juan.</p>

			<p>Iglesia de San Lesmes y el edificio sito frente a ella. La ilustración muestra el aspecto ambientado de épocas pretéritas. El cielo nuboso al fondo corona el cuadro. Aparecen dos personajes estáticos en primer término, y al fondo la silueta de un carruaje desplazándose lateralmente de izquierda a derecha, frente al estatismo del resto de las imágenes.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	
4:07-4:16	Atemporal	Reconstrucción virtual (3D). Arco de San Juan	 <p>La imagen de la reconstrucción virtual en 3D del Arco de San Juan y su muralla anexa, tomado</p>	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la reconstrucción virtual del Arco de San Juan se superpone a un fondo negro. Ambas capas apoyan la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la reconstrucción virtual por "extraer" de su contexto espacial y temporal al objeto reconstruido digitalmente. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la capa que reconstruye el arco, ya que remite a un tiempo ideal, pero pasado, en el que el objeto disfrutaba de unas características físicas perfectas y puras.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (el elemento monumental íntegro) por la parte (la parcialidad del mismo representada digitalmente), como objeto de la diégesis.</p> <p>-FC58: El objeto arquitectónico reconstruido inserto sobre un neutro</p>

		<p>desde el lado de la Plaza de San Juan, rota sobre el eje del arco.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>fondo negro remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71), ya que además se comparten dos temporalidades, una la pasada operando como un flash-back (FC68) y otra indeterminada, a la que alude el fondo negro atemporal.</p> <p>Como tal, el objeto reconstruido virtualmente, remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado (existente) antes del inicio del relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del objeto digital, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado, como imagen real, en el subrelato correspondiente al arco o puerta concreta (E50). Al visualizarse, esta situación deviene en clasificable como flash-back (E51) con un lapso de tiempo salvado que el espectador se ve obligado a inferir hipotéticamente (E28) interpretando la combinación de la atemporalidad del fondo negro con la reconstrucción del monumento y su restitución a su estado pasado.</p> <p>Al haberse presentado previamente tanto la ubicación como otros aspectos de esta puerta, podríamos hablar de que alude, en el nivel discursivo convencional, al espacio del contexto previamente mostrado (FC76).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del arco o puerta concreta que se representa digitalmente.</p>
		ELIPSIS: E29/E62	

4:16-4:21	Época actual	Arco de San Juan	 <p data-bbox="616 750 1288 941">Plano general, ligeramente oblicuo, de la imagen real del Arco de San Juan, tomado desde el lado de la calle del mismo nombre. Los actuales viandantes discurren a través del arco y por la calle, entre ellos algunos peregrinos.</p> <p data-bbox="616 965 1288 1053">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p data-bbox="1310 231 1991 375">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1310 399 1991 486">-FC73: La edificación existente en torno al Arco de San Juan oculta lo que se encuentra tras él (salvo lo apenas perceptible a través del hueco del arco).</p> <p data-bbox="1310 510 1991 566">-FC76: Se alude al espacio del contexto previamente mostrado relativo al Arco de San Juan.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

4:21-4:26	Época actual	Calle de San Juan	  <p data-bbox="616 751 1285 938">Plano general frontal de la actual calle de San Juan, con la cámara ubicada sobre el eje central de la calle, y desde el Arco de San Juan, dejando dicho arco tras la posición de cámara. Los viandantes discurren por las aceras laterales.</p> <p data-bbox="616 970 1285 1043">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p data-bbox="1312 233 1991 368">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1312 400 1991 480">-FC38: Contracampo habilitado que complementa el plano anterior en el que se percibe el Arco de San Juan desde la calle del mismo nombre.</p> <p data-bbox="1312 512 1991 560">-FC76: Se alude al espacio del contexto previamente mostrado relativo al Arco de San Juan.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

4:26-4:31	Época medieval	Calle de San Juan/ Arco de San Juan	 <p data-bbox="618 751 1283 1091">Plano general de la calle San Juan durante una noche medieval, representada mediante una ilustración en la que aparece una ventana iluminada ante dos personajes que miran hacia el Arco de San Juan, sito al fondo del cuadro. Las dos figuras humanas van acercándose entre sí, manteniéndose estáticas las otras imágenes, mientras, en paralelo, se produce un zoom de acercamiento.</p> <p data-bbox="618 1128 1283 1198">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p data-bbox="1312 233 1989 368">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1312 400 1989 676">-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo “normal” de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, acercando entre sí las diversas capas, es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48). De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por los elementos humanos (FC73).</p> <p data-bbox="1312 708 1989 903">Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p data-bbox="1312 935 1989 1070">-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p data-bbox="1312 1102 1989 1238">-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p data-bbox="1312 1270 1989 1345">-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un</p>
-----------	----------------	--	---	--

				<p><i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
4:31-4:35	Época medieval	Calle de San Juan	 <p>Plano medio de unos personajes situados en el exterior de una taberna de la calle de San Juan, representados mediante una ilustración de similar estilo al anterior. Se juega con el desplazamiento hacia “cámara” de las figuras de los personajes principales que aparecen, unos clientes y un tabernero, situadas en primer y medio término respectivamente.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo “normal” de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, alejando entre sí las diversas capas, es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48). De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por los elementos humanos (FC73).</p> <p>-FC76: En el nivel discursivo convencional, este plano alude al espacio del contexto previamente mostrado, el de la medieval calle de San Juan.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

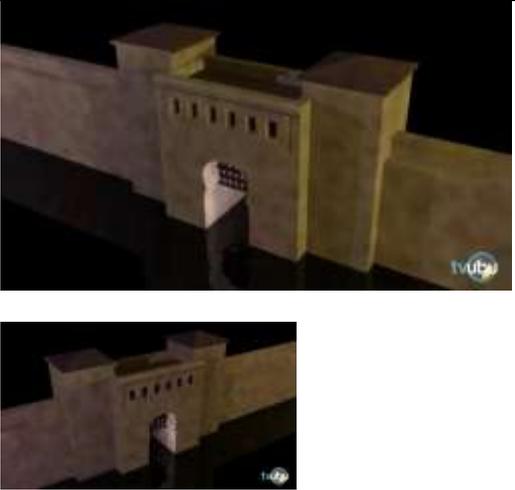
4:35-4:38	Época medieval	Calle de San Juan/Arco de San Juan	 <p>Reencuadre más cerrado de los planos previos, en el que dos personajes se sitúan en la calle de San Juan frente al Arco del mismo nombre, representados mediante una ilustración. Las figuras de ambos personajes se acercan entre sí, mientras el fondo se aproxima a ellos combinándose con un ligero zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo “normal” de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, acercando entre sí las diversas capas, es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48). De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos y personajes del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por elementos (humanos o físicos) del propio decorado (FC73).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo,</p>
-----------	----------------	------------------------------------	--	---

				<p>actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
4:38-4:42	Época medieval	Plano bidimensional del centro histórico de Burgos	 	<p>Sobre un plano bidimensional del antiguo centro histórico de Burgos, se resalta la antigua muralla que le circundaba estableciendo, mediante un punto rojo, la ubicación de la Puerta de San Esteban. Zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de</p> <p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, el rótulo se superpone al plano físico de la antigua ciudad de Burgos (unión de dos o más planos por superposición).</p> <p>-E21: Como elipsis controlada formal, con inscripción explícita marcada en el significante mediante el uso de rótulos sobreimpresionados en la imagen bidimensional del plano de la antigua ciudad de Burgos. El nombre de la puerta o arco remite al FC2 y FC3 del espectador (potencialmente burgalés o visitante físico de la ciudad) como individuo y como grupo que puede reconocer la geografía de la localidad.</p> <p>-FC1: El espacio material del acceso al visionado, en el caso de seguir el recorrido propuesto por la actividad, coincide o puede coincidir con la ubicación a la que remite el rótulo inscrito en el plano visualizado en el metraje.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (la ciudad real de Burgos) por la parte (el plano que la representa), como objeto o incluso podríamos decir personaje, de la diégesis.</p> <p>-FC58: El plano de la ciudad de Burgos remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro, ya que en la primera ocasión que se utiliza, figura inserta en una superficie bidimensional negra, de la que se advierten sus redondeados bordes, recorriendo progresivamente áreas diversas de esa superficie. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De</p>

			<p>cuern y viento.</p>	<p>esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>El plano de la antigua ciudad de Burgos remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del rótulo del arco o puerta, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado en el subrelato correspondiente al arco o puerta concreta (E50). Incluso podemos aludir a un tercer nivel, ya que este plano con rótulo sobreimpresionado, actúa de alguna manera como flash-back que muestra, lo acontecido no lineal, que se visualiza como plano de una ciudad medieval con la marca de la antigua ubicación de un acceso en la muralla de la misma, es decir, el ítem E51 propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>Al presentarse previamente el plano de Burgos y relatar a posteriori aspectos de la puerta o arco que se sitúa y explicita en él, podríamos hablar también del ítem FC77 propuesto Gómez Tarín, por el que en el nivel discursivo convencional, alude al espacio del contexto verosímil. En el nivel no convencional, se aludiría a un espacio real diegético, no conocido aún (FC84).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del arco o puerta concreta a la que el rótulo alude.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, aplicado sobre un plano preexistente y con la imagen fija bidimensional que representa la ciudad de Burgos en un periodo histórico medieval, genera la aparición de elipsis y fueras de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom</p>
--	--	--	------------------------	---

				<p>pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
4:42-4:46	Época medieval	Puerta de San Esteban		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC73: Las nubes que conforman la capa en segundo término adquieren un movimiento aparente de derecha a izquierda, que va ocultando parte de las mismas tras un elemento del decorado (muralla y arco) y progresivamente, haciéndolas surgir por el otro lado del objeto del decorado.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo</p>

			 <p>Plano general de la Puerta de San Esteban, representado mediante una ilustración. Dos soldados están situados sobre el adarve ubicado entre las dos torres defensivas que limitan el arco. Las nubes superiores se desplazan de derecha a izquierda, mientras se produce un zoom de acercamiento.</p> <p>AUDIO OFF: “La Puerta de San Esteban se abrió en el siglo XIII. Es de estilo mudéjar con un gran arco de herradura, flanqueado por dos torres cuadradas. Levantada en la zona de mayor altura de la ciudad, causó admiración en su tiempo.” (4:42-4:55)</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	

4:46-4:51	Atemporal	Reconstrucción virtual (3D). Puerta de San Esteban	 <p data-bbox="616 750 1288 901">La imagen de la reconstrucción virtual en 3D de la Puerta de San Esteban y su muralla anexa. Rotación en torno a la misma, girando sobre el eje del arco.</p> <p data-bbox="616 933 1288 1005">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p data-bbox="1310 231 1982 486">-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la reconstrucción virtual de la Puerta de San Esteban se superpone a un fondo negro. Ambas capas apoyan la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la reconstrucción virtual por “extraer” de su contexto espacial y temporal al objeto reconstruido digitalmente. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la capa que reconstruye la puerta, ya que remite a un tiempo ideal, pero pasado, en el que el objeto disfrutaba de unas características físicas perfectas y puras.</p> <p data-bbox="1310 510 1982 654">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1310 678 1982 790">-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (el elemento monumental íntegro) por la parte (la parcialidad del mismo representada digitalmente), como objeto de la diégesis.</p> <p data-bbox="1310 813 1982 1077">-FC58: El objeto arquitectónico reconstruido inserto sobre un neutro fondo negro remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71), ya que además se comparten dos temporalidades, una la pasada operando como un flash-back (FC68) y otra indeterminada, a la que alude el fondo negro atemporal.</p> <p data-bbox="1310 1101 1982 1348">Como tal, el objeto reconstruido virtualmente, remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado (existente) antes del inicio del relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del objeto digital, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado, como imagen real, en el subrelato correspondiente al arco o puerta concreta (E50). Al visualizarse, esta situación deviene en clasificable como flash-back (E51) con un lapso de tiempo salvado que el espectador se ve obligado a inferir hipotéticamente (E28) interpretando la combinación de la</p>
-----------	-----------	--	--	--

				<p>atemporalidad del fondo negro con la reconstrucción del monumento y su restitución a su estado pasado.</p> <p>Al haberse presentado previamente tanto la ubicación como otros aspectos de esta puerta, podríamos hablar de que alude, en el nivel discursivo convencional, al espacio del contexto previamente mostrado (FC76).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del arco o puerta concreta que se representa digitalmente.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
4:51-4:58	Época actual	Zona Puerta de San Esteban		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>Se introduce mediante una sobreimpresión (incluida mediante un encadenado (E11)) un grueso trazo de color amarillo sobre el fondo de la imagen real que opera como sustitutivo de la ubicación de la antigua muralla (aunque parte de ella se mantiene en pie), operando como una sobreimpresión ligada con temporalidad retrospectiva (flash-back) (FC68). Puede leerse también como una elipsis hipotética de la que debe inferirse el lapso del salto de tiempo (E28) generada mediante el encadenado hasta llegar al trazo de la muralla sobreimpresionada. De igual forma podemos entenderla narrativamente como un flash-back en el interior del propio plano (E51).</p> <p>El uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya</p>

			 <p>Plano aéreo de la actual zona anexa a la Puerta de San Esteban. Zoom de alejamiento. En el minuto 4:53 se amarillea la parte correspondiente a la muralla.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
4:58-5:03	Época actual	Puerta de San Esteban		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>El uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya</p>

			 <p>Plano contrapicado de la parte superior de la actual Puerta de San Esteban. Zoom de alejamiento.</p> <p>AUDIO OFF: “En la bóveda hay dos arcos en forma de herradura, que servían para la bajada del emparrillado. Las torres de ésta, disponían de 5 ventanas en su parte más alta, que estaban orientadas a la fachada principal y lateral de la puerta.” (4:58-5:11)</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
5:03-5:13	Época actual	Puerta de San Esteban		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento</p>

			 <p>Contrapicado de la actual Puerta de San Esteban. Paneo lateral de izquierda a derecha, desde una de las torres defensivas, pasando por el arco, a la otra. Al final, una paloma alza el vuelo.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>(constante) de la cámara.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos laterales del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar fuera del borde lateral.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
5:13-5:20	Época medieval	Puerta de San Esteban	 <p>Plano general de la Puerta de San Esteban, planteado ligeramente desde el lateral izquierdo, durante la noche, representada mediante una ilustración puntuada con tres focos de luz, dos antorchas laterales y una ventana iluminada sobre</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom,</p>

		<p>el arco, y en la que se percibe una silueta negra de un soldado en la base del arco. La luna en cuarto creciente en la esquina superior derecha completa el cuadro. Zoom de alejamiento.</p> <p>AUDIO OFF: “Además de por su acabado mudéjar, fue conocida por ser control para entradas y salidas de la ciudad. En torno al arco, vivieron familias de poderío económico, gracias a lo cual, se podían apreciar desde palacios hasta casas solariegas en esta entrada a la ciudad. Esta puerta estaba a cargo de las vecindades, que se nombraban en una solemne ceremonia en la que se hacía un juramento el Rey o Señor. El arco de San Esteban sufrió una batalla campal entre dos de estas “Vecindades” rivales, la de Santiago y la de San Román, que se disputaban la supremacía de guardia de la puerta.” (5:14-5:48)</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
		ELIPSIS: E29/E62	

5:20-5:24	Época actual	Puerta de San Esteban	 <p data-bbox="616 750 1288 861">Plano general de la actual Puerta de San Esteban, desde una posición lateral izquierda sumamente oblicua. Paneo vertical de abajo hacia arriba.</p> <p data-bbox="616 893 1288 965">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p data-bbox="1310 231 1991 367">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1310 399 1991 478">El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p data-bbox="1310 510 1991 678">-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos, objetos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos, objetos y personajes, implican.</p> <p data-bbox="1310 710 1991 845">-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco, en este caso, el superior.</p> <p data-bbox="1310 877 1991 957">-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p data-bbox="1310 989 1991 1157">-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través del segmento superior del marco (al tratarse de un paneo de abajo hacia arriba), y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar bajo el segmento inferior del marco.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

5:24-5:30	Época actual	Puerta de San Esteban	 <p>Plano general de la actual Puerta de San Esteban, desde el lado opuesto a los anteriores planos. Una rama de un árbol se mueve en un primer término, mientras en el fondo, la muralla permanece estática.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC73: La edificación existente, la propia Puerta de San Esteban oculta lo que se encuentra tras ella (salvo lo apenas perceptible a través de los huecos de los arcos, que en cualquier caso se adivina como un edificio contemporáneo). A su vez la puerta es dejada parcialmente fuera de campo por las ramas del árbol en primer término.</p> <p>-FC76: Se alude al espacio del contexto previamente mostrado el propio de la Puerta de San Esteban.</p> <p>Operaría como contracampo habilitado (FC38) del plano anterior en el que figura la parte opuesta de la Puerta de San Esteban.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
5:30-5:38	Época medieval	Puerta de San Esteban (Adarve)		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo "normal" de la acción. Dicho movimiento altera la sensación de profundidad del plano, acercando entre sí las diversas capas, es decir, afectando a la profundidad de campo del plano (FC48). De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos y personajes del plano, que van quedando en progresivo fuera de</p>

			 <p>Plano general en el que se visualiza una ilustración coloreada que muestra el corredor o adarve de la muralla anexa a la Puerta de San Esteban, con las dos torres del propio arco situadas al fondo, en la parte izquierda del plano. Una bandera roja es mecida por el viento, mientras es asida por un soldado que permanece en una posición fija en el término medio. En primer término, y en el lado derecho de la pantalla, la silueta de otro soldado, que parece recortada del fondo, va desplazándose, como una figura fija, hacia la parte central de la pantalla. Ligero zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>campo, al ser ocultados por elementos (humanos o físicos) del propio decorado (FC73).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueras de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	

5:38-5:45	Época medieval	Puerta de San Esteban	 <p>Plano general de la calle situada frente a la Puerta de San Esteban, representada mediante una ilustración, en la que aparecen un grupo de vecinos. Una silueta de una persona del vulgo, empuñando una especie de lanza, se mueve en término medio de derecha a izquierda y luego otra silueta de izquierda a derecha (partiendo desde la esquina inferior izquierda). Después, otros vecinos, van aproximándose a la línea central que marca el eje del arco, hasta ocultar el hueco de dicha puerta.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo “normal” de la acción. De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos y personajes del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por elementos (humanos o físicos) del propio decorado (FC73).</p> <p>-FC73: Elementos detrás de la edificación de la Puerta de San Esteban que quedan ocultos.</p> <p>-FC76: Se alude al espacio del contexto previamente mostrado relativo a la Puerta de Santa Esteban.</p>
-----------	----------------	-----------------------	---	--

			ELIPSIS: E29/E62
5:45-5:48	Época medieval	Puerta de San Esteban	  <p>Reencuadre más cerrado, partiendo del plano anterior, en el que se da mayor relevancia al ojo de la Puerta de San Esteban. Se establece, para el movimiento de los personajes, un esquema similar al del plano anterior.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.

-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).

-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante el trabajo con capas diversas a las que, como imágenes planas recortadas de su fondo, les son aplicadas un movimiento constante e irreal que altera el tiempo "normal" de la acción. De igual forma, este movimiento de las diversas capas de imágenes, oculta en su avance a otros objetos y personajes del plano, que van quedando en progresivo fuera de campo, al ser ocultados por elementos (humanos o físicos) del propio decorado (FC73).

-FC73: Elementos detrás de la edificación de la Puerta de San Esteban que quedan ocultos.

-FC76: Se alude al espacio del contexto previamente mostrado relativo a la Puerta de Santa Esteban.

5:48-5:55	Época medieval	Plano bidimension al del centro histórico de Burgos	 <p>Sobre un plano bidimensional del antiguo centro histórico de Burgos, se resalta la antigua muralla que le circundaba estableciendo, mediante un punto rojo, la ubicación del Arco de San Gil. Zoom de acercamiento.</p> <p>AUDIO OFF: “La puerta, arco o torre de San Gil, estaba considerada como una auténtica ciudadela, por su robustez y fortaleza. Era de gran importancia defensiva por su estratégico emplazamiento, de ahí que sea razonable que</p>	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, el rótulo se superpone al plano físico de la antigua ciudad de Burgos (unión de dos o más planos por superposición).</p> <p>-E21: Como elipsis controlada formal, con inscripción explícita marcada en el significante mediante el uso de rótulos sobreimpresionados en la imagen bidimensional del plano de la antigua ciudad de Burgos. El nombre de la puerta o arco remite al FC2 y FC3 del espectador (potencialmente burgalés o visitante físico de la ciudad) como individuo y como grupo que puede reconocer la geografía de la localidad.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC1: El espacio material del acceso al visionado, en el caso de seguir el recorrido propuesto por la actividad, coincide o puede coincidir con la ubicación a la que remite el rótulo inscrito en el plano visualizado en el metraje.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (la ciudad real de Burgos) por la parte (el plano que la representa), como objeto o incluso podríamos decir personaje, de la diégesis.</p> <p>-FC58: El plano de la ciudad de Burgos remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro, ya que en la primera ocasión que se utiliza, figura inserta en una superficie bidimensional negra, de la que se advierten sus redondeados bordes, recorriendo progresivamente áreas diversas de esa superficie. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>El plano de la antigua ciudad de Burgos remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en la antigua</p>
-----------	----------------	---	---	---

		<p>contase con las torres de mayor tamaño de la muralla. Además de haber servido de prisión, esta torre, era la preferida por el Concejo, Alcaldes y Merinos, como sede de pago de multas y cosas por el estilo. A través de esta puerta, entraban todas las mercancías que venían a Burgos desde el Mar Cantábrico, aunque esto acabó acarreado problemas provocados por la falta de holgura de la puerta, hecho por el cual, se dejó de dar uso a esta puerta.” (5:53-6:32)</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del rótulo del arco o puerta, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado en el subrelato correspondiente al arco o puerta concreta (E50). Incluso podemos aludir a un tercer nivel, ya que este plano con rótulo sobreimpresionado, actúa de alguna manera como flash-back que muestra, lo acontecido no lineal, que se visualiza como plano de una ciudad medieval con la marca de la antigua ubicación de un acceso en la muralla de la misma, es decir, el ítem E51 propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>Al presentarse previamente el plano de Burgos y relatar a posteriori aspectos de la puerta o arco que se sitúa y explicita en él, podríamos hablar también del ítem FC77 propuesto Gómez Tarín, por el que en el nivel discursivo convencional, alude al espacio del contexto verosímil. En el nivel no convencional, se aludiría a un espacio real diegético, no conocido aún (FC84).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del arco o puerta concreta a la que el rótulo alude.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, aplicado sobre un plano preexistente y con la imagen fija bidimensional que representa la ciudad de Burgos en un periodo histórico medieval, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con</p>
--	--	--	---

				<p>el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
5:55-6:00	Época medieval	Arco de San Gil	  <p>Plano general de la imagen, representada mediante una ilustración, compuesta por el Arco de San Gil al fondo, una silueta oscura de un personaje en término medio, y las ramas frondosas</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>Sombras (FC40) y siluetas (FC41), como fueros de campo generados por los dispositivos de la puesta en escena.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes</p>

			<p>de un árbol en primer término. La silueta oscura del soldado, personaje central, se acerca a la clara pared del Arco. Unos oscuros pájaros vuelan en la zona clara del cielo superior. Ligerísimo zoom de alejamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
6:00-6:05	Época actual	Zona anexa al Arco de San Gil		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>Se introduce mediante una sobreimpresión (incluida mediante un encadenado (E11)) un grueso trazo de color amarillo sobre el fondo de la imagen real que opera como sustitutivo de la ubicación de la antigua muralla, operando como una sobreimpresión ligada con temporalidad retrospectiva (flash-back) (FC68). Puede leerse también como una elipsis hipotética de la que debe inferirse el lapso del salto de tiempo (E28) generada mediante el encadenado hasta llegar al trazo de la muralla sobreimpresionada. De igual forma podemos entenderla narrativamente como un flash-back en el interior del propio plano (E51).</p>

		 <p>Plano aéreo de la actual zona anexa al Arco de San Gil. Zoom de alejamiento. En el minuto 6:02 se amarillea la parte correspondiente a la muralla.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>La utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom, de acercamiento en este caso sobre una imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
		<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	

6:05-6:09	Atemporal	Reconstrucción virtual 3D Arco de San Gil	  <p data-bbox="613 753 1285 820">La imagen de la reconstrucción virtual en 3D del Arco de San Gil, rota sobre su eje vertical.</p> <p data-bbox="613 852 1285 925">MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p data-bbox="1308 229 1984 536">-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la reconstrucción virtual del Arco de San Gil se superpone a un fondo negro. Ambas capas apoyan la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la reconstrucción virtual por “extraer” de su contexto espacial y temporal al objeto reconstruido digitalmente. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la capa que reconstruye la puerta, ya que remite a un tiempo ideal, pero pasado, en el que el objeto disfrutaba de unas características físicas perfectas y puras. En este caso concreto con el añadido de que el Arco de San Gil es un elemento arquitectónico actualmente desaparecido.</p> <p data-bbox="1308 568 1984 705">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1308 737 1984 842">-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (el elemento monumental íntegro) por la parte (la parcialidad del mismo representada digitalmente), como objeto de la diégesis.</p> <p data-bbox="1308 874 1984 1126">-FC58: El objeto arquitectónico reconstruido inserto sobre un neutro fondo negro remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71), ya que además se comparten dos temporalidades, una la pasada operando como un flash-back (FC68) y otra indeterminada, a la que alude el fondo negro atemporal.</p> <p data-bbox="1308 1158 1984 1347">Como tal, el objeto reconstruido virtualmente, remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado (existente) antes del inicio del relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del objeto digital, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado, como imagen real, en el subrelato correspondiente al arco o puerta concreta (E50). Al visualizarse, esta situación deviene en clasificable como flash-back (E51) con un lapso</p>
-----------	-----------	---	---	---

				<p>de tiempo salvado que el espectador se ve obligado a inferir hipotéticamente (E28) interpretando la combinación de la atemporalidad del fondo negro con la reconstrucción del monumento y su restitución a su estado pasado.</p> <p>Al haberse presentado previamente tanto la ubicación como otros aspectos de esta puerta, podríamos hablar de que alude, en el nivel discursivo convencional, al espacio del contexto previamente mostrado (FC76).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del arco o puerta concreta que se representa digitalmente.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
6:09-6:16	Época actual	Arco de San Gil	 	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>La utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom, de acercamiento en este caso sobre una imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p>
			Plano general del actual Arco de San Gil, tomado desde una ubicación oblicua, a la derecha del arco, en el lado de la Calle San Francisco. Paneo de	

			<p>abajo a arriba con zoom de acercamiento finalizando en el escudo señorial.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
6:16-6:19	Época actual	Arco de San Gil	  <p>Plano general del actual Arco de San Gil, similar al anterior, pero abriendo el campo desde la izquierda del arco. Paneo lateral partiendo desde la izquierda hasta llegar al lado derecho de la pared del arco.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos, objetos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos, objetos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p>

			cuerda y viento.	-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos laterales del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar fuera del borde lateral.
			ELIPSIS: E11. Encadenado. Se combina con la similitud de imagen. (E32) y equilibrio de color (E33)	
6:19-6:24	Época medieval	Plano tridimensional del centro histórico de Burgos	   <p>Reconstrucción virtual en 3D de la ciudad medieval de Burgos. Paneo de arriba hacia abajo, combinado con zoom hacia delante hasta llegar a introducirse por el propio Arco de San Gil.</p>	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, el rótulo se superpone a la reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos (unión de dos o más planos por superposición).</p> <p>-E21: Como elipsis controlada formal, con inscripción explícita marcada en el significante mediante el uso de rótulos sobreimpresionados en la reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos, su barrios e hitos monumentales. El nombre del barrio remite al FC2 y FC3 del espectador (potencialmente burgalés o visitante físico de la ciudad) como individuo y como grupo que puede reconocer la geografía de la localidad.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC1: El espacio material del acceso al visionado, en el caso de seguir el recorrido propuesto por la actividad, coincide o puede coincidir con la ubicación a la que remite el rótulo inscrito en la reconstrucción virtual en 3D visualizada en el metraje.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (la ciudad real de Burgos) por la parte (la reconstrucción virtual que la representa), como objeto o incluso podríamos decir personaje, de la diégesis.</p> <p>-FC58: La reconstrucción virtual en 3D del Burgos medieval remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro, ya que figura inserta en una capa o superficie negra, de la que se advierten sus redondeados bordes, recorriendo tridimensional y</p>

			<p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>progresivamente áreas diversas de esa superficie. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>La reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en la antigua ciudad de Burgos (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del rótulo del barrio, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado como imagen real en el subrelato correspondiente al barrio o área concreta (E50). Incluso podemos aludir a un tercer nivel, ya que este plano con rótulo sobreimpresionado, actúa de alguna manera como flash-back que muestra, lo acontecido no lineal, que se visualiza como la reconstrucción virtual en 3D de la antigua ciudad de Burgos. Al visualizarse, esta situación deviene en clasificable como flash-back (E51) con un lapso de tiempo salvado que el espectador se ve obligado a inferir hipotéticamente (E28) interpretando la combinación de la atemporalidad del fondo negro con la reconstrucción del mapa de la ciudad y su restitución a su estado pasado.</p> <p>Al haberse presentado previamente el plano bidimensional de la antigua ciudad de Burgos, podríamos hablar de que alude, en el nivel discursivo convencional, al espacio del contexto previamente mostrado (FC76).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del arco o puerta concreta que se representa digitalmente.</p>
			<p>ELIPSIS: E11. Encadenado. Se combina con la similitud de imagen (arco) (E32).</p>	

6:24-6:30	Época medieval	Arco de San Gil	 <p>Plano general de una calle con el Arco de San Gil al fondo, representados mediante una ilustración. Un lugareño, ataviado con ropaje medieval y situado en la base derecha del arco, mira en dirección a cámara. Zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueras de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			<p>ELIPSIS: E11. Se combina con la similitud de imagen (arco) (E32).</p>	

6:30-6:33	Época medieval	Arco de San Gil	 <p>Ligerísimo (muy leve) reencuadre del plano anterior a uno más cerrado. Zoom hacia atrás.</p> <p>MÚSICA: Tema con acordes de instrumento de cuerda y viento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución del CONDUCTOR con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los</p>
-----------	----------------	-----------------	---	---

				dos laterales, el superior y el inferior).
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
6:33-6:42	Época Actual	Plató/Fondo virtual	 <p>Locución de salida del CONDUCTOR colocado sobre un fondo virtual en el que se incorporan imágenes diversas utilizadas previamente. El CONDUCTOR está tomado en plano medio y ubicado en el lado derecho de la pantalla, como oposición a la locución de entrada en la que estaba situado en el lado izquierdo del plano.</p> <p>El CONDUCTOR lleva un vestuario oscuro y avanza en su disertación gesticulando con las manos.</p> <p>AUDIO CONDUCTOR: “En el próximo capítulo de</p>	<p>-E11: En la capa del fondo del plano, se producen una serie de encadenados entre las imágenes que aluden a elementos monumentales burgaleses.</p> <p>-E43: Anteposición del sonido a la imagen. La locución anticipa el contenido del resto del metraje que va a poder verse en el siguiente capítulo de la serie, “entrando” en el interior de las murallas de Burgos, accediendo al espacio de la ciudad que ha sido dejado fuera de campo en estos dos capítulos (FC77-Contexto verosímil).</p> <p>-FC12/FC78: Mirada a cámara del CONDUCTOR hacia el espectador potencial.</p> <p>-FC15: Presencia parcial del cuerpo del CONDUCTOR.</p> <p>-FC16: Se sitúa al CONDUCTOR en la zona derecha del campo, descentrándolo del eje central, mientras emite su locución. Se opone a la situación inicial en la que el CONDUCTOR se encontraba en el lado izquierdo, clausurando de alguna manera el discurso.</p> <p>-FC39: El contracampo al que se dirige el CONDUCTOR, ocupado por el espectador, es negado.</p> <p>-FC64: Fraccionamiento de la pantalla, no quizá en el sentido de la propuesta de Gómez Tarín, pero si por la existencia de dos capas distintas, la propia del plano del personaje y la de la capa que recoge una sucesión de imágenes de diversos espacios, algunos de ellos enmarcados ajustándose a la definición de Gómez Tarín en este caso.</p> <p>Opera el FC65, difuso, con supresión física del marco y del borde, mediante un fraccionamiento sin límites que se combina con el FC70 como sobreimpresión complementaria. El resultado de esta combinación sería que podríamos resumirlo en el FC71.</p>

			<p>Historia en Piedra, nos adentramos dentro de las murallas para hacer un recorrido a través de los distintos barrios que conformaban la capital burgalesa.” (6:34-6:42)</p> <p>MÚSICA: Tema 1</p>	
			<p>ELIPSIS: E11. Encadenado.</p>	
6:42-7:02	Época Actual	Títulos de crédito finales		<p>-E20: El texto escrito con los componentes del equipo creativo de la serie, como objeto simbólico, actúa como transición que informa del final del contenido propiamente dicho del mismo.</p> <p>-E21: El tipo de letra elegido para la confección de los títulos de crédito, así como la inclusión de nuevo del título general de la serie “Historia en piedra” remite a un tiempo pasado, aludiendo a la temática del contenido que acaba de visionarse (FC69).</p> <p>-FC13: El grafismo con los nombres entra por el lado derecho del plano, desde el fuera de campo, dirigiéndose a la salida por el izquierdo, mientras se le va aplicando un proceso de desaparición del texto (mediante un encadenado E11). La continuidad del movimiento del objeto texto escrito alude a la función retórica como E35.</p> <p>-FC56: La inclusión del listado de nombres del equipo creativo y la del rótulo “Historia en piedra”, alude a la representación metonímica del todo por la parte, de un objeto, el texto escrito, proveniente del espacio de la producción del contenido. Los créditos sobreimpresionados sitúan al espectador en un producto global mayor, una serie, que incluye el capítulo concreto que acaba de visionarse.</p>

			 <p>Créditos finales en los que los rótulos con los nombres de los componentes del equipo creativo del contenido, entran como rodillo final, por la derecha del cuadro y salen por la izquierda. Se incluye el título de la serie como grafismo final.</p> <p>MÚSICA: Tema de cabecera</p>	
			<p>ELIPSIS: E8 (Fundido a negro final) / E53 (Lo no acontecido pero previsible al final del relato. En este caso la continuación de la serie a través de un nuevo capítulo)</p>	

4.4 Burgos de puerta a puerta. Video de presentación. (Archivo Municipal de Burgos, 2014)

Cuadro 22. Cuadro de análisis *Burgos de puerta a puerta*. Fuente: Elaboración propia.

IN/OUT	TIEMPO	ESPACIO	ACCIÓN	FUERA DE CAMPO/ELIPSIS
0:00-0:06	Época actual	Arco de Santa María	  <p>Primer plano del CONDUCTOR, tomado cámara en mano. Varios movimientos de reencuadre, mientras únicamente permanece enfocado el rostro del CONDUCTOR. El hueco de un arco (que más tarde averiguaremos se trata del de Santa María) aparece en el lateral izquierdo en completa oscuridad, mientras la cabeza del CONDUCTOR se mantiene en el lateral derecho del encuadre.</p> <p>AUDIO: “Hola chicos y chicas, así que os habéis animado a investigar por la ciudad y en el archivo Municipal de Burgos, pues enhorabuena y a por</p>	<p>-E43: Anteposición del sonido a la imagen. La locución anuncia el objetivo del metraje. Alude al espacio del contexto verosímil (FC77), el del desarrollo de la actividad a cargo de los participantes.</p> <p>-FC1: Uno de los espacios materiales en los que se va acceder a los contenidos de la actividad que se propone es el propio Arco de Santa María, lugar en el que tiene lugar la grabación de la presentación de la misma.</p> <p>-FC2 y FC3: Se alude al espacio vivencial y contextual tanto del individuo como del grupo social (un colectivo de alumnos) para los que va destinado este metraje. En este sentido se alude a la mayor o menor disponibilidad de cierto tipos de dispositivos móviles por parte del alumno individual así como a las condiciones de organización del propio colectivo de estudiantes en diversos grupos.</p> <p>-FC12: Mirada a cámara del CONDUCTOR.</p> <p>-FC13 y FC72: Los viandantes que deambulan detrás de la figura del CONDUCTOR, lo hacen entrando en cuadro por uno de los segmentos laterales y saliendo por otro, o cuando menos siendo ocultados por el propio cuerpo del CONDUCTOR (FC73). Incluso algunos de ellos miran directamente a cámara (FC12).</p> <p>-FC15: El CONDUCTOR (sea en plano medio o en primer plano) aparece siempre, parcialmente, y en la parte derecha del plano, generando un espacio “vacío de personajes” que está llamado a verse ocupado o por el hueco del propio Arco de Santa María, o por una serie de símbolos explicativos que van a ir surgiendo en función del avance de las indicaciones y explicaciones del propio CONDUCTOR.</p> <p>-FC17: Alusión al fuera de campo mediante constantes reencuadres apoyados en una grabación cámara al hombro, de la parte superior del CONDUCTOR. Dicho estilo de grabación apoya tanto, la alusión al espacio que rodea al personaje grabado, como incentiva la generación</p>

			ello.” (0:01-0:06)	<p>de pequeñas áreas del espacio circundante que “viajan” entre el fuera de campo y su presencia dentro de él. Lo mismo podríamos decir en cuanto al FC18, ya que la grabación cámara al hombro implica el movimiento constante de la cámara.</p> <p>-FC40: La sombra que oculta los elementos presentes en el interior del Arco de Santa María, dejándolos fuera de campo.</p> <p>-FC48: Se trabaja con la profundidad de campo (como dispositivo de la puesta en escena), de tal forma que en función del tamaño del plano, y manteniéndose a foco la figura del CONDUCTOR, el Arco de Santa María y los viandantes que deambulan por detrás aparecerán o no enfocados, es decir, entrarán en campo (enfocados en los planos medios) o quedarán fuera de él (desenfocados en los primeros planos).</p> <p>-FC73: El propio edificio del Arco de Santa María y su hueco, ocultan los elementos que quedan tras él, dejándolos fuera de campo.</p> <p>-FC81: Mirada y voz a cámara del CONDUCTOR, con interpelación (Nivel discursivo, no convencional, contracampo espectadorial).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
0:06-0:13	Época actual	Arco de Santa María		<p>Hay una serie de ítems que van a repetirse en todos los planos, en relación al fuera de campo. Esto se debe a que se trata de un metraje en el que la localización es constante, variando el tamaño de plano, pero no así el personaje protagonista.</p> <p>Por ello, enunciaremos el listado de ítems coincidentes, añadiendo en cada caso las particularidades específicas de cada plano, tras haber definido en el plano inicial cada uno de ellos.</p> <p>FUERAS DE CAMPO COMUNES: FC1, FC2, FC3, FC12, FC13, FC15, FC17, FC18, FC40, FC48, FC72, FC73, FC81</p> <p>-E44: Anteposición de la imagen al sonido. La locución va siguiendo a la inserción de una serie de iconos que aluden al método de trabajo y los instrumentos necesarios para el desarrollo de la actividad. El primer icono (carcasa de teléfono móvil) precede a la locución, aunque</p>

		 <p>Plano medio del CONDUCTOR con el Arco de Santa María al fondo tras él, tomado cámara en mano, con varios movimientos de reencuadre. El CONDUCTOR gesticula con las manos.</p> <p>Una serie de gráficos se van insertando:</p> <p>0:10 Dibujo de la carcasa de un móvil (color blanco), sobreimpresionado en la esquina inferior izquierda. La pantalla traslúcida deja ver lo que existe detrás de ella. Desaparece.</p> <p>0:12 Dibujo de logo de Android (color blanco), sobreimpresionado en la parte central del lateral izquierdo.</p> <p>0:13 Manteniéndose el anterior se sobreimpresiona el logo de la manzana de Apple (color blanco) en la esquina inferior izquierda.</p>	<p>los dos siguientes se encabalgan con las palabras del CONDUCTOR.</p> <p>-E48: Lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato. La locución alude a una situación previa, no visualizada, en la que se ha proporcionado información adicional a los participantes en la actividad.</p> <p>-FC54: Un símbolo actúa como representación de un objeto, un tipo de dispositivo móvil o tecnología concreta, no diegético y proveniente de la realidad. Simultáneamente podemos entender, que también pertenece al espacio de la producción del metraje (FC56), ya que es el modelo propuesto por la entidad productora para la utilización del metraje y de la actividad docente propuesta. FC 49, ya que los símbolos sobreimpresionados, ocultan parcialmente la superficie del campo que queda tras ellos.. El símbolo actúa como sobreimpresión ligada con temporalidad simultánea (FC66).</p> <p>La locución anuncia el objetivo del metraje. Alude al espacio del contexto verosímil (FC77), el del desarrollo de la actividad a cargo de los participantes.</p>
--	--	--	---

			AUDIO:“Cómo habéis podido comprobar para esta investigación será imprescindible, contar con un teléfono móvil (0:11) con tecnología android (0:12) o un iphone (0:13).” (0:06-0:13)	
			ELIPSIS: E29/E62	
0:13-0:20	Época actual	Arco de Santa María	  	<p>FUERAS DE CAMPO COMUNES: FC1, FC2, FC3, FC12,FC13, FC15, FC17, FC18, FC40, FC48, FC72, FC73, FC81</p> <p>-FC54: Un símbolo actúa como representación de un objeto, un tipo de dispositivo móvil o tecnología, no diegético y proveniente de la realidad. Simultáneamente podemos entender, que también pertenece al espacio de la producción del metraje (FC56), ya que es el modelo propuesto por la entidad productora para la utilización del metraje y de la actividad docente propuesta. FC 49, ya que los símbolos sobreimpresionados, ocultan parcialmente la superficie del campo que queda tras ellos.. El símbolo actúa como sobreimpresión ligada con temporalidad simultánea (FC66).</p> <p>Los iconos relativos a Android y a Iphone, mantienen su tamaño a pesar del cambio de plano medio a primer plano. Se mantiene este elemento como nexos por similitud de imagen (E32).</p> <p>La locución anuncia el objetivo del metraje. Alude al espacio del contexto verosímil (FC77), el del desarrollo de la actividad a cargo de los participantes.</p>

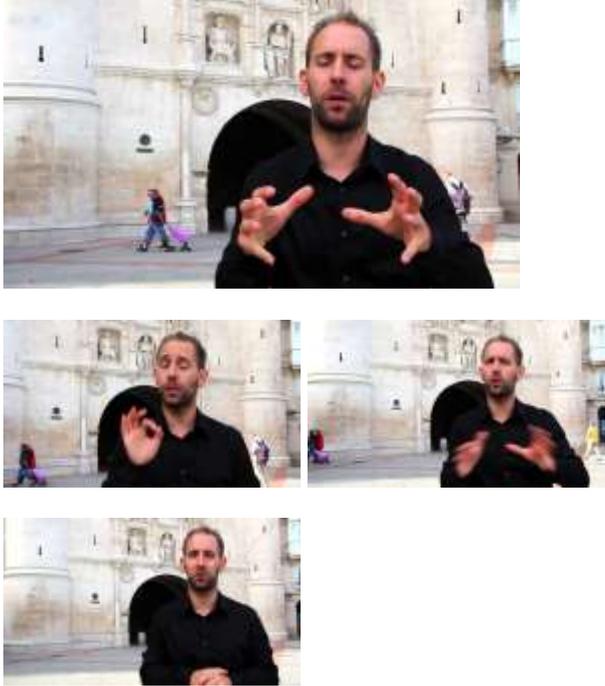


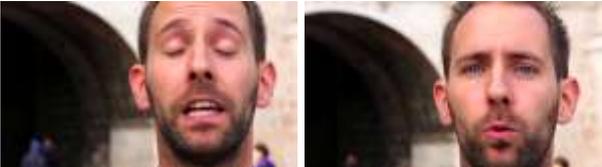
Primer plano del CONDUCTOR, tomado cámara en mano. Varios movimientos de reencuadre, mientras únicamente permanece enfocado el rostro del CONDUCTOR. El ojo del Arco de Santa María aparece en el lateral izquierdo en completa oscuridad, mientras la cabeza del CONDUCTOR se mantiene en el lateral derecho del encuadre. Se mantienen los dos dibujos sobreimpresionados anteriores, hasta el segundo 15 (0:15) en que desaparecen jugando con un efecto de intermitencia.



AUDIO: “Si no lo tuvieras, no pasa nada, podrás seguir formando parte del equipo, pues esa es una de las cualidades importantes del trabajo” (0:13-0:20)

ELIPSIS: E29/E62

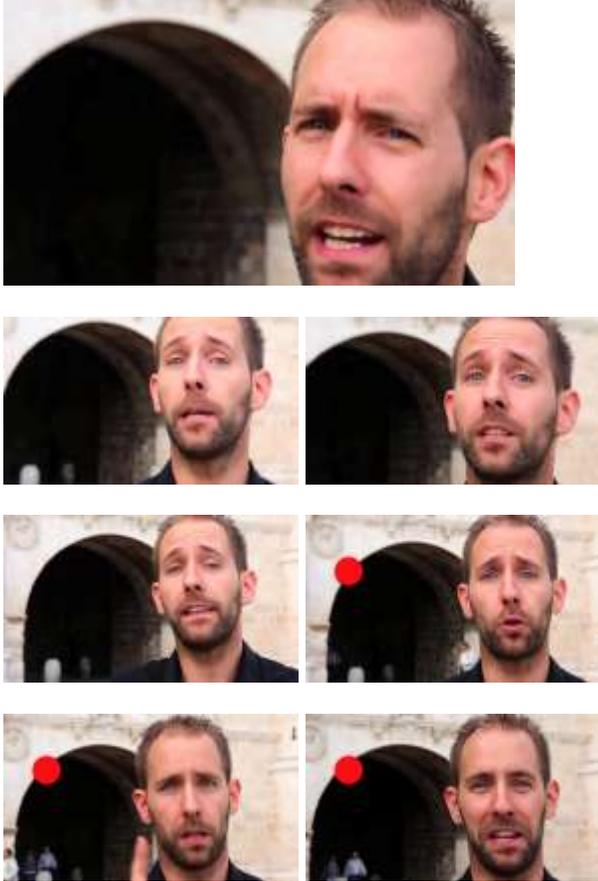
0:20-0:27	Época actual	Arco de Santa María	 <p data-bbox="613 954 1288 1102">Plano medio del CONDUCTOR con el Arco de Santa María al fondo tras él, tomado cámara en mano, con varios movimientos de reencuadre. El CONDUCTOR gesticula con las manos.</p> <p data-bbox="613 1137 1288 1286">AUDIO: "La colaboración. Los equipos de trabajo serán seis, formados por cuatro o cinco personas, ni una más, ni una menos, ¿entendido?" (0:20-0:27)</p>	<p data-bbox="1310 233 1984 284">FUERAS DE CAMPO COMUNES: FC1, FC2, FC3, FC12,FC13, FC15, FC17, FC18, FC40, FC48, FC72, FC73, FC81</p> <p data-bbox="1310 319 1984 395">La locución anuncia el objetivo del metraje. Alude al espacio del contexto verosímil (FC77), el del desarrollo de la actividad a cargo de los participantes.</p>
-----------	--------------	---------------------	--	---

			ELIPSIS: E29/E62
0:27-0:36	Época actual	Arco de Santa María	  <p>Primer plano del CONDUCTOR, tomado cámara en mano. Varios movimientos de reencuadre, mientras únicamente permanece enfocado el rostro del CONDUCTOR. El ojo del Arco de Santa María aparece en el lateral izquierdo en completa oscuridad, mientras la cabeza del CONDUCTOR se mantiene en el lateral derecho del encuadre.</p> <p>AUDIO: “El principal objetivo de vuestra investigación es descubrir datos, hechos y curiosidades, relacionadas con las puertas que se abrían en la antigua muralla de Burgos. Al” (0:27-0:36)</p> <p>FUERAS DE CAMPO COMUNES: FC1, FC2, FC3, FC12,FC13, FC15, FC17, FC18, FC40, FC48, FC72, FC73, FC81</p> <p>La locución anuncia el objetivo del metraje. Alude al espacio del contexto verosímil (FC77), el del desarrollo de la actividad a cargo de los participantes, así como al objeto histórico de estudio, las puertas de la antigua muralla de Burgos.</p>

			ELIPSIS: E29/E62	
0:36-0:40	Época actual	Arco de Santa María	 <p>Plano medio del CONDUCTOR con el Arco de Santa María al fondo tras él, tomado cámara en mano, con varios movimientos de reencuadre. El CONDUCTOR gesticula con las manos.</p> <p>AUDIO: “gunas de ellas se conservan, otras se han perdido, lo mismo que ocurre con la propia muralla” (0:36-0:40)</p>	<p>FUERAS DE CAMPO COMUNES: FC1, FC2, FC3, FC12,FC13, FC15, FC17, FC18, FC40, FC48, FC72, FC73, FC81</p> <p>-E44: Anteposición de la imagen al sonido. La alusión auditiva al Arco de Santa María se acompaña de un gesto señalándolo, como gesto a un contracampo continuo sito tras el CONDUCTOR (FC8).</p> <p>La locución anuncia el objetivo del metraje. Alude al espacio del contexto verosímil (FC77), el del desarrollo de la actividad a cargo de los participantes.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

0:40-0:49	Época actual	Arco de Santa María	 <p>Primer plano del CONDUCTOR, tomado cámara en mano. Varios movimientos de reencuadre, mientras únicamente permanece enfocado el rostro del CONDUCTOR. El ojo del Arco de Santa María aparece en el lateral izquierdo en completa oscuridad, mientras la cabeza del CONDUCTOR se mantiene en el lateral derecho del encuadre.</p> <p>AUDIO: “Así, aprenderéis muchísimas cosas de geografía e historia de una manera divertida. Os sorprenderéis, de cuanto sabéis de nuevo, al</p>	<p>FUERAS DE CAMPO COMUNES: FC1, FC2, FC3, FC12,FC13, FC15, FC17, FC18, FC40, FC48, FC72, FC73, FC81</p> <p>La locución anuncia el objetivo del metraje. Alude al espacio del contexto verosímil (FC77), el del desarrollo de la actividad a cargo de los participantes.</p>
-----------	--------------	---------------------	---	---

			terminar esta investigación.” (0:40-0:49)	
			ELIPSIS: E29/E62	
0:49-0:56	Época actual	Arco de Santa María	 <p>Plano medio del CONDUCTOR con el Arco de Santa María al fondo tras él, tomado cámara en mano, con varios movimientos de reencuadre. El CONDUCTOR gesticula con las manos.</p> <p>AUDIO: “El tiempo es muy importante, así que sin prisa, pero sin pausa. Aunque el trabajo no es una competición, es necesario ser muy ágiles.” (0:49-0:56)</p>	<p>FUERAS DE CAMPO COMUNES: FC1, FC2, FC3, FC12,FC13, FC15, FC17, FC18, FC40, FC48, FC72, FC73, FC81</p> <p>La locución anuncia el objetivo del metraje. Alude al espacio del contexto verosímil (FC77), el del desarrollo de la actividad a cargo de los participantes.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

0:56-1:08	Época actual	Arco de Santa María	 <p>Primer plano del CONDUCTOR, tomado cámara en mano. Varios movimientos de reencuadre, mientras únicamente permanece enfocado el rostro del CONDUCTOR. El ojo del Arco de Santa María aparece en el lateral izquierdo en completa</p>	<p>FUERAS DE CAMPO COMUNES: FC1, FC2, FC3, FC12, FC13, FC15, FC17, FC18, FC40, FC48, FC72, FC73, FC81</p> <p>-E44: Anteposición de la imagen (la inserción del punto rojo) al audio que lo explica.</p> <p>-FC54: Un símbolo actúa como representación de un objeto, un punto rojo, no diegético y proveniente de la realidad de la documentación que se proporciona a los participantes en la actividad. Simultáneamente podemos entender, que también pertenece al espacio de la producción del metraje (FC56), ya que es el modelo propuesto por la entidad productora para la utilización del metraje y de la actividad docente propuesta. FC 49, ya que los símbolos sobreimpresionados, ocultan parcialmente la superficie del campo que queda tras ellos.. El símbolo actúa como sobreimpresión ligada con temporalidad simultánea (FC66).</p> <p>La locución anuncia el objetivo del metraje. Alude al espacio del contexto verosímil (FC77), el del desarrollo de la actividad a cargo de los participantes.</p>
-----------	--------------	---------------------	--	--

			<p>oscuridad, mientras la cabeza del CONDUCTOR se mantiene en el lateral derecho del encuadre. En el minuto 1:03 aparece un punto rojo sobreimpresionado en el tercio superior izquierdo del cuadro.</p>  <p>AUDIO: “Los equipos que logren los distintos retos lo antes posible, obtendrán alguna que otra ventajilla. Por cierto, las actividades identificadas con un punto rojo (1:04) en el material de trabajo, no son imprescindibles, pero se recompensarán. (0:56-1:08)</p>	
			ELIPSIS: E29/E62	
1:08-1:17	Época actual	Arco de Santa María		<p>FUERAS DE CAMPO COMUNES: FC1, FC2, FC3, FC12,FC13, FC15, FC17, FC18, FC40, FC48, FC72, FC73, FC81</p> <p>-E44: Anteposición de la imagen al sonido. La alusión auditiva a las fases del trabajo se acompaña de un gesto que remite a un contracampo imaginario sito mediante símbolos y textos breves en otra capa superpuesta de la imagen (FC10).</p> <p>-FC54: Un símbolo actúa como representación de un objeto, “√”, no diegético y proveniente de la realidad. Simultáneamente podemos entender, que también pertenece al espacio de la producción del metraje (FC56), ya que es el modelo propuesto por la entidad productora para la utilización del metraje y de la actividad docente propuesta. FC 49, ya que los símbolos sobreimpresionados, ocultan parcialmente la superficie del campo que queda tras ellos.. El símbolo actúa como sobreimpresión ligada con temporalidad simultánea</p>

		 <p>Plano medio del CONDUCTOR con el Arco de Santa María al fondo tras él, tomado cámara en mano, con varios movimientos de reencuadre. El CONDUCTOR gesticula con las manos.</p> <p>1:10 El CONDUCTOR muestra tres dedos de su mano.</p> <p>1:11 El CONDUCTOR muestra un dedo. Aparece sobreimpresionada el término “aula” con una ✓ de color verde señalándolo, delante de la palabra, en el lateral izquierdo de la pantalla.</p> <p>1:12 Aparece sobreimpresionada el</p>	<p>(FC66).</p> <p>La locución anuncia el objetivo del metraje. Alude al espacio del contexto verosímil (FC77), el del desarrollo de la actividad a cargo de los participantes.</p>
--	--	---	--

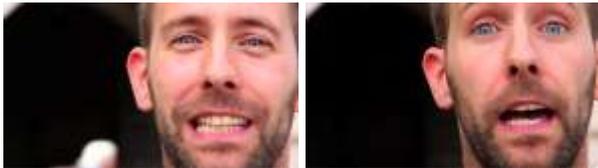
			<p>vocablo “calles” con una √ de color verde señalándolo, delante de la palabra, en el lateral izquierdo de la pantalla.</p> <p>1:14 Aparece sobreimpresionada la palabra “archivo” con una √ de color verde señalándola, delante del término, en el lateral izquierdo de la pantalla.</p> <p>AUDIO: “El trabajo tiene tres fases, una (1:10), en el aula, dos (1:12), en el centro histórico y tres (1:14), en el archivo municipal de Burgos dónde trabajaréis con documentos reales.” (1:08:1:17)</p>	
			ELIPSIS: E29/E62	
1:17-1:34	Época actual	Arco de Santa María		<p>FUERAS DE CAMPO COMUNES: FC1, FC2, FC3, FC12,FC13, FC15, FC17, FC18, FC40, FC48, FC72, FC73, FC81</p> <p>-E43: Anteposición del audio a la imagen (símbolo de <i>WiFiBur</i>) que se inserta.</p> <p>-FC54: Un símbolo actúa como representación de un objeto, un medio de acceso al sistema Wi-Fi, no diegético y proveniente de la realidad. Simultáneamente podemos entender, que también pertenece al espacio de la producción del metraje (FC56), ya que es el modelo propuesto por la entidad productora para la utilización del metraje y de la actividad docente propuesta. FC 49, ya que los símbolos sobreimpresionados, ocultan parcialmente la superficie del campo que queda tras ellos.. El símbolo actúa como sobreimpresión ligada con temporalidad simultánea (FC66).</p> <p>La locución anuncia el objetivo del metraje. Alude al espacio del contexto verosímil (FC77), el del desarrollo de la actividad a cargo de los participantes.</p>



Primer plano del CONDUCTOR, tomado cámara en mano. Varios movimientos de reencuadre, mientras únicamente permanece enfocado el rostro del CONDUCTOR. El ojo del Arco de Santa María aparece en el lateral izquierdo en completa oscuridad, mientras la cabeza del CONDUCTOR se mantiene en el lateral derecho del encuadre. En el minuto 1:27 aparece el logo *WiFiBur* (color blanco y negro) sobreimpresionado en la esquina inferior izquierda. 

AUDIO: “Ahora, algunos quizás estéis utilizando el ordenador, pero cuando estéis en las calles necesitareis el teléfono móvil, así que si alguno no tenéis tarifa de datos, podréis registraros en *WiFiBur* (1:27), de esta manera obtendréis una conexión gratuita. Sólo hay que entrar en la página de *WiFiBur*, registrarse y seguir unos sencillos

			pasos.” (1:17-1:34)	
			ELIPSIS: E29/E62	
1:34-1:40	Época actual	Arco de Santa María	 <p>Plano medio del CONDUCTOR con el Arco de Santa María al fondo tras él, tomado cámara en mano, con varios movimientos de reencuadre. El CONDUCTOR gesticula con las manos. En el minuto 1:36 aparece sobreimpresionado el icono de la aplicación Layar, en la esquina inferior</p>	<p>FUERAS DE CAMPO COMUNES: FC1, FC2, FC3, FC12, FC13, FC15, FC17, FC18, FC40, FC48, FC72, FC73, FC81</p> <p>-E44: Anteposición de la imagen (símbolo de layar) al audio que lo enuncia.</p> <p>-FC54: Un símbolo actúa como representación de un objeto (una aplicación), no diegético y proveniente de la realidad. Simultáneamente podemos entender, que también pertenece al espacio de la producción del metraje (FC56), ya que es el modelo propuesto por la entidad productora para la utilización del metraje y de la actividad docente propuesta. FC 49, ya que los símbolos sobreimpresionados, ocultan parcialmente la superficie del campo que queda tras ellos.. El símbolo actúa como sobreimpresión ligada con temporalidad simultánea (FC66).</p> <p>La locución anuncia el objetivo del metraje. Alude al espacio del contexto verosímil (FC77), el del desarrollo de la actividad a cargo de los participantes.</p>

			<p>izquierda de la pantalla.</p>  <p>AUDIO: “¡Ah! Y también, descargad e instalad en vuestro teléfono móvil la aplicación gratuita Layar (1:39), muy sencilla de utilizar. (1:34-1:40)</p>	
			ELIPSIS: E29/E62	
1:40-1:47	Época actual	Arco de Santa María	   <p>Primerísimo primer plano del CONDUCTOR,</p>	<p>FUERAS DE CAMPO COMUNES: FC1, FC2, FC3, FC12,FC13, FC15, FC17, FC18, FC40, FC48, FC72, FC73, FC81</p> <p>La locución anuncia el objetivo del metraje. Alude al espacio del contexto verosímil (FC77), el del desarrollo de la actividad a cargo de los participantes.</p>

			<p>tomado cámara en mano. Varios movimientos de reencuadre, mientras únicamente permanece enfocado el rostro del CONDUCTOR. El ojo del Arco de Santa María aparece en el lateral izquierdo en completa oscuridad, mientras la cabeza del CONDUCTOR se mantiene en el lateral derecho del encuadre.</p> <p>AUDIO: “No os entretengo más, comienza el juego. A ver qué tal se os da esto de investigar por las calles. Y una sugerencia.” (1:40-1:47)</p>	
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	
1:47-1:54	Época actual	Arco de Santa María		<p>FUERAS DE CAMPO COMUNES: FC1, FC2, FC3, FC12,FC13, FC15, FC17, FC18, FC40, FC48, FC72, FC73, FC81</p> <p>La locución anuncia el objetivo del metraje. Alude al espacio del contexto verosímil (FC77), el del desarrollo de la actividad a cargo de los participantes.</p>



Plano medio del CONDUCTOR con el Arco de Santa María al fondo tras él, tomado cámara en mano, con varios movimientos de reencuadre. El CONDUCTOR gesticula con las manos. El CONDUCTOR se cruza de brazos al final del metraje, tras haber conducido su presentación usando las manos y brazos.

AUDIO: “Repartid el trabajo y luego poned en común, las investigaciones que hayáis hecho. Ya se sabe que la unión, hace la fuerza.” (1:47-1:54)

4.5 Centro de Visitantes Necrópolis del Alto Arlanza.(Elit Studio,2011)

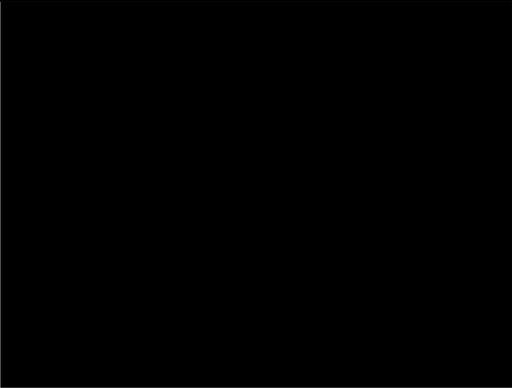
http://www.necropolisaltoarlanza.es/las_necropolis_del_alto_arlanza.html

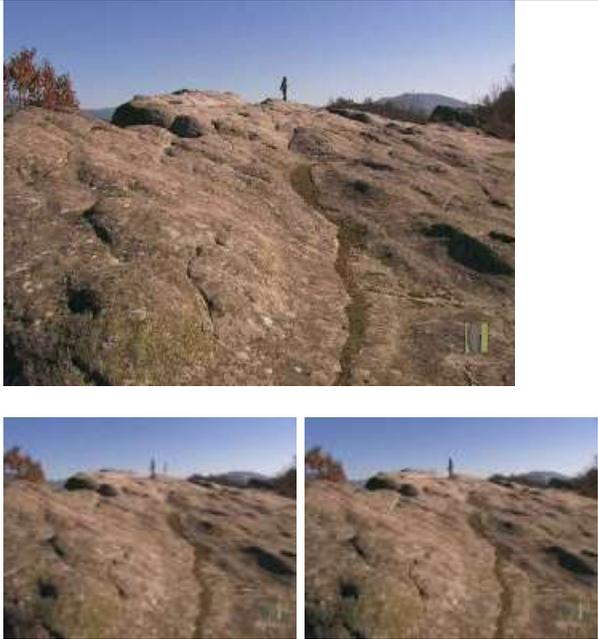
Cuadro 23. Cuadro de análisis *Centro de Visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*. Fuente: Elaboración propia.

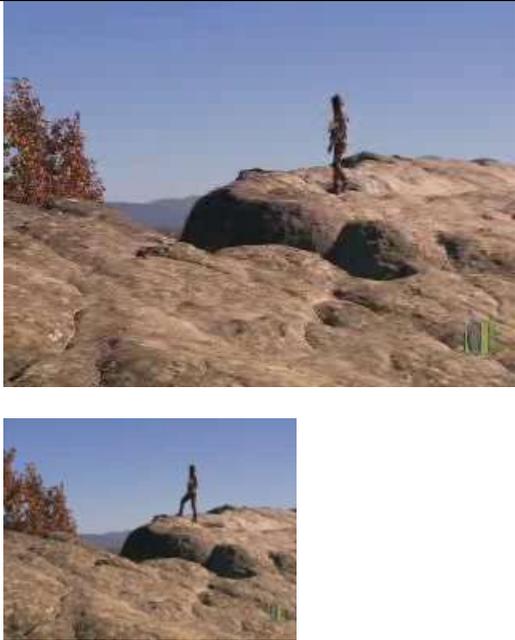
IN/OUT	TIEMPO	ESPACIO	ACCIÓN	FUERA DE CAMPO/ELIPSIS
0:00-0:09	Época indeterminada	Colina	  <p>Un cielo apenas iluminado recorta la oscura silueta de la cima de una colina.</p> <p>AUDIO: Sonido de viento.</p>	<p>-E20: el texto escrito del título de la serie, como objeto icónico, actúa como transición que informa del paso desde la presentación del capítulo al núcleo central o contenido propiamente dicho del mismo.</p> <p>-E59: Narrativamente actúa en el nivel del <i>raccord</i> de luz. Ubica el momento temporal del inicio del relato en un tiempo inicial o final del día (el siguiente plano ubicará éste en el crepúsculo de la jornada).</p> <p>-FC19: El sonido de viento que acompaña el inicio del metraje refuerza el carácter ambiguo propuesto por la iluminación realizada sobre la silueteada colina.</p> <p>-FC40 y FC41: Sombras y siluetas actúan de manera conjunta. La parte superior de la loma queda fuera de campo oscurecida, dejada en sombras por la intencionada iluminación, mientras que la silueta de la cima separa un espacio que queda a la vista, el cielo, de otro que queda fuera de él, la tierra.</p> <p>-FC56: La inclusión del rótulo “Necrópolis del Alto Arlanza” alude a la representación metonímica del todo por la parte, de un objeto, el texto escrito del título general de la serie, proveniente del espacio de la producción del contenido (FC74), representa a las necrópolis realmente existentes en la zona. Éste rótulo sobreimpresionado sitúa al espectador en un espacio concreto, el del Alto Arlanza, frente a lo que plantea el plano hasta la inclusión del rótulo sobreimpresionado pues remite a un espacio no conocido e imaginario (FC85), diríamos que atemporal, salvo por el uso de una iluminación que define un punto o inicial o final del día.</p> <p>-FC66: Sobreimpresiones ligadas con temporalidad simultánea.</p> <p>-FC69: La sobreimpresión del título de la serie, anticipa de alguna manera, la temática del contenido que se va a visionar a continuación.</p>

				El tipo de letra elegido para la confección del título no remite, como si ocurre en otros metrajes analizados, a un tiempo pasado.
			ELIPSIS: E29. Elipsis no marcada, implícita y por corte neto, en la que debe inferirse el lapso de tiempo eliminado. /E62. Según la continuidad espacio-temporal, el salto de tiempo eliminado mediante el corte neto. / E59: Alude en la función narrativa y según la continuidad espacio-temporal al <i>raccord</i> de luz en relación al siguiente plano. /E32: Similitud de imagen entre ambos planos.	
0:09-0:15	Época indeterminada (Crepúsculo)	Colina	  <p>Anochece sobre la silueta de la cima de otra colina.</p> <p>AUDIO OFF: “Necrópolis del Alto Arlanza. Una historia milenaria”.</p> <p>AUDIO: Sonido de viento.</p>	<p>-E6: Como elipsis controlada y tecnológica, se utiliza para realizar un truco que incide en la narración, suprimiendo tiempo de la historia, mediante la aceleración del ocaso del sol.</p> <p>-E11: Efecto de encadenado hasta hacer desaparecer el grafismo referido al título del metraje.</p> <p>-E20: El sol que se oculta opera como un objeto icónico, ya que actúa como un elemento que permite una transición desde el inicio al núcleo del metraje. Igualmente el texto escrito del título de la serie, como objeto icónico, actúa como transición que informa del paso desde la presentación del capítulo al núcleo central o contenido propiamente dicho del mismo.</p> <p>-E35: Continuidad de movimiento del objeto, el sol. Aunque sea una obviedad, la percepción del movimiento del sol, es eso, simplemente percepción, ya que es la Tierra sobre la que se apoya el trípode que sujeta la cámara que lo graba, la que se mueve. Resaltamos esta idea en este caso concreto por la obviedad en el caso de la grabación del sol, pero esta situación, no lo olvidemos, es extrapolable a muchos otros casos de percepción del movimiento. La existencia de un punto de referencia móvil afecta al mayor o menor estatismo del espacio fijo que se contrapone a él.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off y la imagen en la que, supuestamente, el audio dice lo que el espectador ve.</p> <p>-E48: La parte del título que enuncia “una Historia Milenaria” alude a un tiempo pasado, por lo que podría catalogarse la elipsis en este epígrafe en relación a la función narrativa, según la relación Historia-Relato, lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato.</p>

				<p>-E59: Narrativamente actúa en el nivel del <i>raccord</i> de luz. Ubica el momento temporal del inicio del relato en el final del día, el crepúsculo.</p> <p>-FC13: El sol, como objeto en movimiento, sale de campo por detrás de un elemento del decorado, la silueta de la colina (FC73).</p> <p>-FC19: El sonido de viento que acompaña el inicio del metraje refuerza el carácter ambiguo propuesto por la iluminación realizada sobre la silueteada colina.</p> <p>-FC37: La locución que va a acompañar a todo el metraje, proviene, como voz en off, desde un fuera de campo no contiguo, no conocido, ni correspondiente a la diégesis, sin efecto retórico y absolutamente indeterminado. Como va a ser utilizada a lo largo de todo el recorrido del metraje, la enunciaremos únicamente en el análisis de éste plano como primero del resto.</p> <p>-FC40 y FC41: Sombras y siluetas actúan de manera conjunta. La parte superior de la loma queda fuera de campo oscurecida, dejada en sombras por la intencionada iluminación, mientras que la silueta de la cima separa un espacio que queda a la vista, el cielo, de otro que queda fuera de él, la tierra.</p> <p>-FC56: La inclusión del rótulo "Necrópolis del Alto Arlanza una Historia Milenaria" alude a la representación metonímica del todo por la parte, de un objeto, el texto escrito del título general de la serie, proveniente del espacio de la producción del contenido (FC74), representa a las necrópolis realmente existentes en la zona . Éste rótulo sobreimpresionado sitúa al espectador en un espacio concreto, el del Alto Arlanza, frente a lo que plantea el plano hasta la inclusión del rótulo sobreimpresionado pues remite a un espacio no conocido e imaginario (FC85), diríamos que atemporal, salvo por el uso de una iluminación que define un punto o inicial o final del día. Igualmente la inclusión, en la esquina inferior derecha de los planos, del símbolo que identifica al Centro de Visitantes "Necrópolis del Alto Arlanza", alude al espacio de la producción (FC74), a la entidad generadora del contenido, como objeto no diegético que metonímicamente representa a la entidad productora. Evitaremos la repetición de este ítem en relación al aspecto mencionado ya que será un elemento constante</p>
--	--	--	--	---

				<p>en todo el metraje.</p> <p>-FC66: Sobreimpresiones ligadas con temporalidad simultánea.</p> <p>-FC69: La sobreimpresión del título de la serie, anticipa de alguna manera, la temática del contenido que se va a visionar a continuación.</p> <p>El tipo de letra elegido para la confección del título no remite, como si ocurre en otros metrajes analizados, a un tiempo pasado</p>
			ELIPSIS: E8. Fundido total a negro.	
0:15-0:18	Atemporal	Fotograma en negro	 <p>Fotograma en negro.</p> <p>MÚSICA: TEMA 1. Se inicia en el segundo 17.</p>	<p>Tres segundos de imagen en negro, partiendo del fundido anterior (E8).</p> <p>-FC31: Los temas musicales que van a irse insertando a lo largo del metraje, operan desde un fuera de campo no contiguo, no conocido, no correspondiente a la diégesis, con efecto retórico sin anclaje en el significante. Aunque varíe el tema, el análisis va a ser el mismo, por lo que baste esta alusión para hacerla válida para el resto de los planos analizados.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

0:18-0:23	Época actual	Colina	 <p data-bbox="613 903 1288 1126">Plano general de la cima de una colina pétrea, en la que un personaje alejado, cuyo tamaño se minimiza ante el paisaje, avanza lateralmente. Se trabaja con un encadenado de la figura del personaje para condensar el movimiento del mismo.</p> <p data-bbox="613 1161 853 1193">MÚSICA: TEMA 1</p>	<p data-bbox="1312 233 1989 312">-E11: Encadenado utilizado para eliminar progresivamente al personaje a medida que se le va reintegrando en una ubicación próxima, pero distinta, también utilizando la técnica del encadenado.</p> <p data-bbox="1312 344 1989 424">-E68: Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico, mediante la inclusión y exclusión por encadenado de las dos posiciones en las que se ubica el personaje.</p> <p data-bbox="1312 456 1989 504">En este sentido también actuaría el FC66, sobreimpresión ligada con temporalidad sucesiva.</p>
			<p data-bbox="613 1232 797 1254">ELIPSIS: E29/E62</p>	

0:23-0:27	Época actual	Colina	 <p>Reencuadre más cerrado del plano general anterior, centrado en el personaje humano que se detiene mirando el horizonte.</p> <p>AUDIO OFF: "En uno de los parajes más hermosos del Sistema Ibérico, entre las sierras de la Demanda y las cercanas cumbres de Neila. Se concentra uno de los más importantes núcleos de necrópolis del país." (0:27-0:33)</p> <p>MÚSICA: TEMA 1</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio dice lo que vemos, situando en un contexto geográfico concreto el plano, entre las sierras de la Demanda y Neila, aludiendo de esta forma a un espacio que, aunque no conocido por lo mostrado hasta el momento en el metraje, es real y va a formar parte de la diégesis como espacio contenedor de los elementos protagonistas del producto (FC84), de igual forma que tanto la mirada al horizonte del personaje como la locución que ubica el plano en un marco geográfico alude a un contracampo continuo, el propio del paraje natural enunciado (FC8). El discurso general sobre la conexión entre la voz de la locución y la imagen, admite un desglose pormenorizado. Globalmente las frases locutadas a lo largo de todo el metraje enuncian lo que el espectador ve. Pero cuando el audio alude a un elemento, situación o personaje concretos esta tipología puede variar o añadir un epígrafe adicional dentro del E40 global. En este caso, la introducción de los términos que definen el espacio se produce en los segundos 25 (Ibérico), 27 (Demanda) y 29 (Neila), que pertenecen a tres planos distintos y consecutivos. Por ello se podría hablar de un desplazamiento entre el sonido y la imagen en el que ésta antecede al audio (E44) hasta que irrumpe el nombre, estricto momento en el que coincidiría la voz con la imagen (E40), para luego pasar a un E43, como anteposición del sonido con la imagen. Una vez locutado el nombre la imagen habría recibido ya el aporte de su información. Incluso en este caso podemos referirnos a que la ubicación geográfica del espacio que se ve en el plano, viene definida por la introducción consecutiva de tres referencias orográficas entre las que se sitúa el espacio mostrado, por lo que la información completa se proporciona al final de la locución del tercer término. En definitiva, como los planos tienen una corta duración y es su suma la que muestra de manera completa el espacio, la locución, la banda de audio que recoge la voz informa de la imagen tanto de manera simultánea, como previa y posteriormente, operando el E40, E43 y E44 de manera conjunta.</p> <p>-FC73: La cima de la colina, situada en primer término, oculta el resto del paraje natural existente tras ella.</p> <p>-FC76: Alude al espacio previamente mostrado en el plano anterior.</p> <p>La inserción de un personaje ataviado con vestuario contemporáneo fija el tiempo de la acción en un periodo actual, contextualizando la</p>
-----------	--------------	--------	--	--

				<p>situación mostrada en un espacio vivencial verosímil, el contemporáneo al espectador (FC77). La importancia del vestuario del personaje como elemento definidor temporal se fundamenta en la "atemporalidad" del espacio que le rodea. La ausencia de referentes temporales en el resto de la imagen provoca que la inserción de una marca, por mínima que sea, adquiera una importancia definitiva. Un personaje, un elemento de atrezzo o vestuario, o simplemente un sonido concreto, hubieran ubicado temporalmente este plano vacío de tiempo, en cualquier posible época histórica o incluso geográfica. Un animal propio del continente africano hubiera llevado al espectador a contextualizar este paraje en África aunque, en este ejemplo, no le proporcionaría la suficiente información desde el punto de vista temporal.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
0:27-0:28	Época indeterminada	Cima de colina con fondo de pico nevado	 <p>Plano general de un lejano pico nevado, apenas enfocado, con la referencia en primer término y en la esquina inferior derecha, de la cima rocosa de un risco.</p> <p>MÚSICA: TEMA 1</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio dice lo que vemos, situando en un contexto geográfico concreto el plano, entre las sierras de la Demanda y Neila. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC73: La cima de la colina, situada en primer término, oculta el resto del paraje natural existente tras ella.</p> <p>-FC76: Alude al espacio previamente mostrado en los planos anteriores.</p> <p>El personaje contemporáneo que estaba presente en los dos planos anteriores, deja de aparecer en imagen, queda fuera de campo, debido al reencuadre que se produce (FC17). De esta manera ya no existe una contextualización temporal por la inclusión del mismo, aunque la información previamente proporcionado por la inclusión del personaje contemporáneo se extiende a estos planos que se entienden, forman parte del contexto (espacio-temporal) previamente mostrado (FC76). Esta idea se apoya además en la percepción de la continuidad del espacio que se produce por la locución que discurre a lo largo de los dos planos anteriores, el actual, y el siguiente. Si el orden del montaje de los planos hubiese sido distinto, colocando primero el plano</p>

				<p>analizado (sin marca temporal por la ausencia del personaje contemporáneo), la percepción de una temporalidad concreta en la que se desarrolla la acción en este paraje natural no hubiera sido posible.</p> <p>Estacionalmente, podemos situar el plano en un periodo invernal por la presencia de un pico nevado. No hablaríamos de tiempo eliminado por una elipsis pero sí de la inscripción de una marca visual que ubica estacionalmente el plano mostrado, aunque no en sentido estricto, se aproximaría a lo planteado por Gómez Tarín para la E24 (marcada, explícita, por la inclusión de objetos, en este caso la nieve) aunque, insistimos, no estaríamos hablando de elipsis en sentido estricto.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
0:28-0:30	Época indeterminada	Pico nevado	 <p>Plano general de un lejano pico nevado, con la referencia en primer término, en la esquina inferior izquierda, de parte de la frondosa copa de un árbol.</p> <p>MÚSICA: TEMA 1</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio dice lo que vemos, situando en un contexto geográfico concreto el plano, entre las sierras de la Demanda y Neila. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC73: La copa del árbol situado en primer término, oculta el resto del paraje natural existente tras él.</p> <p>-FC76: Alude al espacio previamente mostrado en los planos anteriores.</p>

ELIPSIS: E11. Encadenado.			
0:30-0:35	Época indeterminada/ Época actual	Necrópolis	   <p>Plano aéreo de los restos de una necrópolis, con paneo de izquierda a derecha sobre la misma.</p> <p>Se proporciona al espectador la posibilidad de acceder a la visión de una imagen habitualmente negada, es decir, se le habilita. Al no existir un trabajo de planificación campo/contracampo no podríamos hablar estrictamente de los ítems FC38 y FC39 planteados por Gómez Tarín, aunque estaría próximo a estas propuestas.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <ul style="list-style-type: none"> -E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas, en este caso las tumbas excavadas en la roca. -E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44). -FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco, en este caso, el lateral. -FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara. -FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través del borde lateral derecho y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del borde lateral izquierdo.

			MÚSICA: TEMA 1	
			ELIPSIS: E8. Fundido total a negro. Se combina con un inicio de encadenado (E11) antes de fundir a negro.	
0:35-1:09	Época medieval	Aldea	 	<p>-E6: Elipsis tecnológica que, mediante encadenados que muestran la evolución de las construcciones y casas de la aldea medieval, operan como un truco visual que incide en la narración suprimiendo tiempo de la historia mediante la aceleración. Aunque al tratarse de un efecto digital sobre una reconstrucción virtual, no equivale exactamente a la propuesta de Gómez Tarín (que se plantea para trucos realizados con imagen real), sí sería asimilable a la misma por el efecto conseguido. Es remarcable que a pesar de tratarse técnicamente de un aceleración del tiempo, tanto el uso de encadenados como la gran amplitud del tiempo (siglos) comprimido, genera una percepción fluida de este truco (en contraposición a situaciones en las que lo que se acelera es el movimiento de los personajes, ofreciendo en esos casos incluso una percepción cómica de la acción).</p> <p>-E21: La inserción de un breve texto que une el término “Siglo” junto con el número romano que le corresponde, va permitiendo definir una serie de saltos temporales definidos por el explícito rótulo sobreimpresionado.</p> <p>-E25: Collage, como elipsis formal, según la inscripción marcada y explícita en el significante.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E51: La reconstrucción virtual de una aldea que se visualiza, remite a un tiempo pasado, acontecido y no lineal, un flash-back, que de la imagen actual y real del plano precedente, nos traslada a un espacio, presumiblemente común al anterior, en el que va a ir mostrándose el proceso evolutivo de una aldea desde su germen. Dicho proceso surge en un montañoso paraje boscoso virgen de elementos humanos que lo</p>

				<p>podiesen ubicar temporalmente (posteriormente se aludirá al texto sobreimpresionado que es el que permite datarlo como punto de partida).</p> <p>-E67: Elipsis controlada, formal, según la función discursiva y con intención connotativa transgrediendo la transparencia de forma plena, haciendo coincidir diversas temporalidades en un mismo espacio, aunque no de forma simultánea sino sucesiva. Distintos momentos de la historia se integran en un mismo encuadre, dando lugar a combinaciones diversas. De igual forma la inscripción del texto actúa como una sobreimpresión ligada a distintas temporalidades sucesivas.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (aldeas y necrópolis del Alto Arlanza) por la parte (la reconstrucción de una unidad de aldea), como objeto de la diégesis.</p> <p>-FC76: El plano pasa del cenital aéreo anterior (con imagen real) a un plano general que contextualiza la aldea en un terreno montañoso y boscoso, operando en el nivel discursivo convencional, trabajando sobre el espacio del contexto previamente mostrado.</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC89 a un nivel no contiguo al campo en imagen, al resto mundo ficcional (las aldeas y necrópolis de la zona) representado por el relato.</p> <p>La apariencia de movimiento de cámara que se produce en este plano juega con el fuera de campo ejercido sobre dos unidades, la aldea medieval y la iglesia situada en un otero próximo. La segunda no es conocida por el espectador hasta que el movimiento de cámara introduce ese edificio fuera de campo dentro él (FC77: espacio del contexto verosímil).</p> <p>Cuando la imagen se centra en la iglesia es la aldea la que queda fuera de campo ocultada o semiescondida por un elemento del decorado, la propia iglesia (FC73), y pasando la aldea a ser catalogable como FC76 (espacio del contexto previamente mostrado).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún</p>
--	--	--	---	---

				<p>movimiento de cámara mediante el uso de una panorámica ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un paneo, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, edificios y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, edificios y personajes, implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él y, consecuentemente, el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar fuera del cuadro.</p>
--	--	--	---	--



Reconstrucción virtual en 3D de una aldea medieval. Se parte del plano general de una loma desnuda (situada temporalmente en el siglo VIII mediante un logo ubicado en la esquina superior izquierda) sobre la que, poco a poco, van surgiendo las edificaciones propias de una aldea medieval (con la inserción momentánea de un logo como el anterior, que en el mismo lugar define el tiempo de la acción, el siglo IX).

		<p>Se simula virtualmente un <i>travelling</i> hacia atrás hasta llegar a otra loma desnuda, anexa a la aldea, y en la que surge mediante un encadenado, la imagen de una iglesia, en plano general.</p> <p>Un zoom hacia delante reencuadra a un plano más cerrado en el que se muestra el proceso de enterramiento de un fallecido, tras esculpirse las tumbas excavadas en las piedras por parte de los artesanos. Los personajes van apareciendo y desapareciendo mediante sucesivos encadenados.</p> <p>AUDIO OFF: “Durante la Edad Media, florecieron en este paisaje serrano más de una veintena de asentamientos de familias campesinas, que buscando los cursos de agua para su establecimiento y aprovechando la riqueza natural de estas tierras, enterraron a sus muertos en roquedos poco elevados. Hasta nuestros días, han llegado algunos de los testimonios de estos cementerios que aquellos hombres y mujeres eligieron para descanso de los suyos.” (0:35-1:02)</p> <p>MÚSICA: TEMA 1. En el 1:03 pasa al TEMA MUSICAL 2.</p>	
		<p>ELIPSIS: E11. Encadenado.</p>	

1:09-1:14	Época medieval	Aldea	   <p data-bbox="613 1155 1285 1343">Se produce un encadenado a un reencuadre más abierto que muestra el plano general de la iglesia, con abundantes tumbas excavadas en la piedra, anexas a la misma, y con posterior zoom de alejamiento que muestra un plano general abierto</p>	<p data-bbox="1308 229 1993 510">-E6: Elipsis tecnológica que, mediante encadenados que muestran la evolución de la iglesia y lo que la rodea, opera como un truco visual que incide en la narración suprimiendo tiempo de la historia mediante la aceleración. Aunque al tratarse de un efecto digital sobre una reconstrucción virtual, no equivale exactamente a la propuesta de Gómez Tarín (que se plantea para trucos realizados con imagen real), sí sería asimilable a la misma por el efecto conseguido. Es remarcable que a pesar de tratarse técnicamente de un aceleración del tiempo, tanto el uso de encadenados como la gran amplitud del tiempo comprimido, genera una percepción fluida de este truco.</p> <p data-bbox="1308 542 1993 705">-E67: Elipsis controlada, formal, según la función discursiva y con intención connotativa transgrediendo la transparencia de forma plena, haciendo coincidir diversas temporalidades en un mismo espacio, aunque no de forma simultánea sino sucesiva. Distintos momentos de la historia se integran en un mismo encuadre, dando lugar a combinaciones diversas.</p> <p data-bbox="1308 737 1993 932">Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p data-bbox="1308 963 1993 1216">-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos y personajes, implican.</p> <p data-bbox="1308 1248 1993 1347">-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de</p>
-----------	----------------	-------	--	---

			de la iglesia y alrededores. MÚSICA: TEMA 2	<p>campo, al ir traspasando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás, de alejamiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un alejamiento paulatino del objeto inicial, y con ello, la consecuente inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E8. Fundido total a negro.	
1:14-1:22	Época indeterminada por la imagen aunque definida por el audio (siglo IX)	Mapa de la península ibérica	 	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC54: El mapa actúa como una representación metonímica del todo (la realidad del territorio geográfico de la península ibérica) por la parte (un mapa que opera como su representación audiovisual).</p> <p>El mapa de la península queda reenmarcado tanto por el mar (y por las costas que operan como bordes), por una masa de nubes blancas en el lateral izquierdo del campo, por diversas áreas blancas que aluden a las cimas nevadas de diversas cordilleras. Esto podría leerse como FC62 (otro medio audiovisual, en este caso una representación cartográfica, que se incrusta en el plano) o como FC65 (fraccionamiento sin límites).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, aplicado sobre un plano preexistente y con la imagen</p>

			 <p>Sobre un plano que muestra el mapa de la península ibérica, mediante un zoom hacia delante se va reencuadrando el mismo hasta alcanzar la zona burgalesa de la Tierra de Pinares.</p> <p>MÚSICA: TEMA 2</p>	<p>fija bidimensional que representa el mapa de la península ibérica (de hecho de un área muy importante de la península, pero no de su totalidad), genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, en este caso un mapa de la península ibérica, y con ello, la consecuente generación de espacios recogidos inicialmente por el mapa, que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			<p>ELIPSIS: E11. Encadenado. /E33. Elipsis con función retórica con salto temporal o espacio-temporal por equilibrio de color (las cimas blancas en las que se centra el zoom operan así, enlazando con la imagen real de un pico nevado, dotando de continuidad a la transición entre los planos).</p>	

1:22-1:23	Época indeterminada (Estación invernal)	Pico nevado	 <p>Plano general de un pico nevado.</p> <p>AUDIO OFF: “Estamos en el Alto Arlanza, en la conocida como Tierra de Pinares, donde a lo largo del siglo IX, nuestros antepasados fundaron una red de pequeñas aldeas cohesionadas por un mismo ideal, la religión cristiana.” (1:21-1:36)</p> <p>MÚSICA: TEMA 2</p>	<p>-E32: La similitud de la imagen provocada por la inclusión del elemento físico de la nieve, establece una conexión espacio-temporal entre los sucesivos planos. De igual forma el color blanco de la nieve establece un equilibrio de color entre los diversos planos (E33).</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio dice lo que vemos, situando en un contexto geográfico concreto el plano, en el Alto Arlanza, en la comarca de Tierra de Pinares. También operarían a lo largo de los planos sobre los que se escucha la locución, las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC73: El nevado pico oculta el resto del paraje natural existente tras él.</p> <p>-FC76: Alude al espacio previamente mostrado en la fase final del zoom anterior.</p> <p>Estacionalmente, podemos situar el plano en un periodo invernal por la presencia de un pico nevado. No hablaríamos de tiempo eliminado por una elipsis pero sí de la inscripción de una marca visual que ubica estacionalmente el plano mostrado, aunque no en sentido estricto, se aproximaría a lo planteado por Gómez Tarín para la E24 (marcada, explícita, por la inclusión de objetos, en este caso la nieve) aunque, insistimos, no estaríamos hablando de elipsis en sentido estricto.</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62/ E20: La nieve opera a modo de transición como objeto icónico.</p>	

1:23-1:25	Época indeterminada (Estación invernal)	Riachuelo	 <p data-bbox="616 646 1243 678">Plano general de un riachuelo con hielo y nieve.</p> <p data-bbox="616 710 862 742">MÚSICA: TEMA 2</p>	<p data-bbox="1310 231 1993 343">-E32: La similitud de la imagen provocada por la inclusión del elemento físico de la nieve, establece una conexión espacio-temporal entre los sucesivos planos. De igual forma el color blanco de la nieve establece un equilibrio de color entre los diversos planos (E33).</p> <p data-bbox="1310 375 1993 566">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio dice lo que vemos, situando en un contexto geográfico concreto el plano, en el Alto Arlanza, en la comarca de Tierra de Pinares. También operarían a lo largo de los planos sobre los que se escucha la locución, las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1310 598 1993 646">-FC73: Los matorrales ocultan el resto del paraje natural existente tras ellos.</p> <p data-bbox="1310 678 1993 726">-FC76: Alude al espacio previamente mostrado en los planos anteriores.</p> <p data-bbox="1310 758 1993 965">Estacionalmente, podemos situar el plano en un periodo invernal por la presencia de un pico nevado. No hablaríamos de tiempo eliminado por una elipsis pero sí de la inscripción de una marca visual que ubica estacionalmente el plano mostrado, aunque no en sentido estricto, se aproximaría a lo planteado por Gómez Tarín para la E24 (marcada, explícita, por la inclusión de objetos, en este caso la nieve) aunque, insistimos, no estaríamos hablando de elipsis en sentido estricto.</p>
<p data-bbox="616 989 1400 1013">ELIPSIS: E29/E62/ E20: La nieve opera a modo de transición como objeto icónico.</p>				

1:25-1:27	Época indeterminada (Estación invernal)	Puente sobre riachuelo	 <p>Plano general de un puente sobre un riachuelo, en un paraje nevado.</p> <p>MÚSICA: TEMA 2</p>	<p>-E32: La similitud de la imagen provocada por la inclusión del elemento físico de la nieve, establece una conexión espacio-temporal entre los sucesivos planos. De igual forma el color blanco de la nieve establece un equilibrio de color entre los diversos planos (E33).</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio dice lo que vemos. También operarían a lo largo de los planos sobre los que se escucha la locución, las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC73: Los árboles y el puente ocultan el resto del paraje natural existente tras ellos.</p> <p>-FC76: Alude al espacio previamente mostrado en los planos anteriores.</p> <p>Estacionalmente, podemos situar el plano en un periodo invernal por la presencia de la nieve. No hablaríamos de tiempo eliminado por una elipsis pero sí de la inscripción de una marca visual que ubica estacionalmente el plano mostrado, aunque no en sentido estricto, se aproximaría a lo planteado por Gómez Tarín para la E24 (marcada, explícita, por la inclusión de objetos, en este caso la nieve) aunque, insistimos, no estaríamos hablando de elipsis en sentido estricto.</p> <p>La presencia de un puente de aspecto medieval no define la época a la que pertenecería el plano. Podría tratarse de un puente conservado hoy en día aunque su momento de construcción fuese el medieval o el plano podría haber sido contextualizado en una época pasada si se hubiese incluido algún otro elemento de apoyo (por ejemplo el vestuario de personajes incorporados a la acción). Como plano analizado individualmente no hay datos suficientes para datarlo, salvo el hecho de que pertenece a un momento histórico en el que el hombre ha llegado a estas tierras para construir el puente, es decir, podemos eliminar ciertas fases de la historia del mundo, y establecer un punto histórico de partida, el propio de la edificación. Si tomamos el plano contextualizándolo en el total del metraje, detectaremos que no existen situaciones en las que la imagen real se haya tratado como un contenido histórico se haya ficcionado (salvo el último plano) por lo que de manera global asumiríamos con certeza que se trata de un</p>
-----------	---	------------------------	---	---

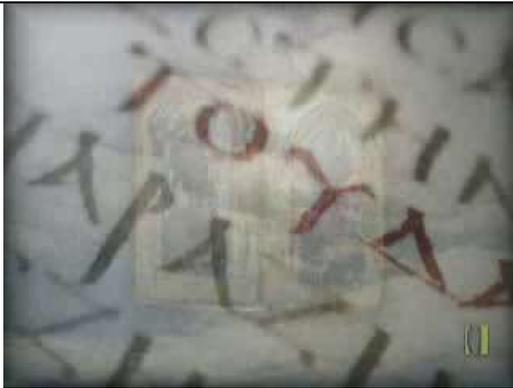
				plano que puede situarse temporalmente en lo contemporáneo.
			ELIPSIS: E29/E62/ E20: La nieve opera a modo de transición como objeto icónico.	
1:27-1:29	Época actual (Estación invernal)	Necrópolis	  <p>Plano general de un personaje con ropaje actual, que camina ralentizadamente en el paraje nevado de una necrópolis, de la que se muestra una de las tumbas en el lateral izquierdo.</p> <p>MÚSICA: TEMA 2</p>	<p>-E32: La similitud de la imagen provocada por la inclusión del elemento físico de la nieve, establece una conexión espacio-temporal entre los sucesivos planos. De igual forma el color blanco de la nieve establece un equilibrio de color entre los diversos planos (E33).</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio dice lo que vemos. También operarían a lo largo de los planos sobre los que se escucha la locución, las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC73: Los árboles ocultan el resto del paraje natural existente tras ellos.</p> <p>-FC76: Alude al espacio previamente mostrado en los planos anteriores.</p> <p>Estacionalmente, podemos situar el plano en un periodo invernal por la presencia de la nieve. No hablaríamos de tiempo eliminado por una elipsis pero sí de la inscripción de una marca visual que ubica estacionalmente el plano mostrado, aunque no en sentido estricto, se aproximaría a lo planteado por Gómez Tarín para la E24 (marcada, explícita, por la inclusión de objetos, en este caso la nieve) aunque, insistimos, no estaríamos hablando de elipsis en sentido estricto.</p> <p>La presencia de una tumba con forma de sarcófago no define por sí solo la época a la que pertenecería el plano. Pero el añadido de un personaje ataviado con ropaje actual, posterior al momento de factura de la tumba, sí que define la actualidad de la acción. Pero esta constatación temporal choca con el audio que inscribe el dato del siglo IX al principio del plano, no diciendo exactamente lo que el espectador ve (E41) pero sólo desde un punto de vista temporal.</p> <p>El avance ralentizado del personaje, aunque propiamente no se corresponde con una elipsis como tiempo suprimido, sí que afecta al</p>

				componente temporal dilatándolo.
			ELIPSIS: E29/E62/ E20: La nieve opera a modo de transición como objeto icónico.	
1:29-1:30	Época actual (Estación invernal)	Necrópolis	 <p>Plano medio del personaje mostrado en el plano anterior, con ropaje de invierno y oculto su rostro tras la cámara fotográfica con la que toma imágenes de un elemento del suelo, presumiblemente una tumba de la necrópolis. La acción está ralentizada mediante el lento descenso de los copos de nieve.</p> <p>MÚSICA: TEMA 2</p>	<p>-E32: La similitud de la imagen provocada por la inclusión del elemento físico de la nieve, establece una conexión espacio-temporal entre los sucesivos planos. De igual forma el color blanco de la nieve establece un equilibrio de color entre los diversos planos (E33).</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio dice lo que vemos. También operarían a lo largo de los planos sobre los que se escucha la locución, las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC73: El cuerpo del personaje que fotografía oculta lo que hay tras él, de igual forma que la cámara esconde la cara del hombre, la deja fuera de campo. El <i>raccord</i> de mirada se apoya en este caso en el de la dirección a la que apunta el objetivo (E58), que se sitúa en un contracampo posible continuo (FC8).</p> <p>-FC76: Alude al espacio previamente mostrado en los planos anteriores.</p> <p>Estacionalmente, podemos situar el plano en un periodo invernal por la presencia de la nieve. No hablaríamos de tiempo eliminado por una elipsis pero sí de la inscripción de una marca visual que ubica estacionalmente el plano mostrado, aunque no en sentido estricto, se aproximaría a lo planteado por Gómez Tarín para la E24 (marcada, explícita, por la inclusión de objetos, en este caso la nieve) aunque, insistimos, no estaríamos hablando de elipsis en sentido estricto.</p> <p>La presencia de un personaje ataviado con ropaje actual que define la actualidad de la acción.</p> <p>La ralentizada caída de la nieve, aunque propiamente no se corresponde con una elipsis como tiempo suprimido, sí que afecta al componente temporal dilatándolo. Cómo en el caso anterior, esta percepción se apoya en la ralentización de una acción concreta (movimiento de un personaje, anotación en una libreta en el plano</p>

				siguiente, y la caída de los copos de nieve) dentro de un espacio en el que el resto de los elementos permanecen prácticamente estáticos.
			ELIPSIS: E29/E62/ E20: La nieve opera a modo de transición como objeto icónico.	
1:30-1:31	Época actual (Estación invernal)	Necrópolis	 <p>Plano entero del personaje mostrado en los planos anteriores, con el mismo ropaje de invierno, con la cara tapada protegiéndose del frío y en cuclillas. Dicho personaje toma notas de algo presente ante él, presumiblemente una tumba de la necrópolis. Esta acción parece ralentizada aunque al estar recogida en un área muy pequeña del plano, apenas se percibe.</p> <p>MÚSICA: TEMA 2</p>	<p>-E32: La similitud de la imagen provocada por la inclusión del elemento físico de la nieve, establece una conexión espacio-temporal entre los sucesivos planos. De igual forma el color blanco de la nieve establece un equilibrio de color entre los diversos planos (E33).</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio dice lo que vemos. También operarían a lo largo de los planos sobre los que se escucha la locución, las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC73: El cuerpo del personaje que está anotando algo oculta lo que hay tras él, de igual forma que la protección de su cabeza esconde la cara del hombre, dejándola fuera de campo. Lo mismo ocurre con los troncos de los árboles posteriores, e incluso se repetiría esta situación si se habla de la capa de nieve que oculta la superficie del suelo. El <i>raccord</i> de mirada (E58) se dirige a un contracampo posible continuo fuera de campo (FC8).</p> <p>-FC76: Alude al espacio previamente mostrado en los planos anteriores.</p> <p>Estacionalmente, podemos situar el plano en un periodo invernal por la presencia de la nieve. No hablaríamos de tiempo eliminado por una elipsis pero sí de la inscripción de una marca visual que ubica estacionalmente el plano mostrado, aunque no en sentido estricto, se aproximaría a lo planteado por Gómez Tarín para la E24 (marcada, explícita, por la inclusión de objetos, en este caso la nieve) aunque, insistimos, no estaríamos hablando de elipsis en sentido estricto.</p> <p>La presencia de un personaje ataviado con ropaje actual que define la actualidad de la acción.</p> <p>La ralentización de la acción de la anotación en una libreta por parte del personaje apenas es percibida por la pequeña área que ocupa la</p>

				misma dentro de la imagen.
			ELIPSIS: E29/E62	
1:31-1:36	Atemporal	Plano de las necrópolis de la zona	  <p>Plano que muestra una toma cenital que mediante un <i>travelling</i> recorre la estructura de una aldea y necrópolis medievales.</p> <p>MÚSICA: TEMA 2</p>	<p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (las necrópolis de la zona) por la parte (el plano que la representa), como objeto o incluso podríamos decir personaje, de la diégesis. De igual manera los dibujos que sirven para localizar en el plano las diversas aldeas, mediante la iglesia o necrópolis que las representa, actúan sustituyendo a la totalidad de la extensión de la aldea correspondiente.</p> <p>El uso de un aparente movimiento de <i>travelling</i> aplicado sobre la imagen de una ilustración, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco, en este caso, el lateral.</p> <p>-FC18: El <i>travelling</i> de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de un <i>travelling</i> provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van</p>

				pasando dentro de él a través de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá de los bordes.
			ELIPSIS: E8: Fundido total a negro.	
1:36-1:45	Atemporal	Cielo nuboso	  	<p>-E6: Como elipsis generada por corte para la realización de un truco visual que incide en la narración por haber tiempo de la historia suprimido mediante aceleraciones. En este caso, el tiempo suprimido es real por el lapso transcurrido para que se genere el movimiento de las nubes, aunque su función retórica no sería fácilmente encuadrable en las propuestas de Gómez Tarín, aunque sí podría enclavarse en el grupo propio de la función discursiva, en que diversas temporalidades comparten un mismo espacio (E67).</p> <p>-E11: Se utiliza un encadenado para insertar en la esquina inferior izquierda un nuevo marco que muestra un grupo de personajes comandado por uno de ellos que lleva una cruz. Estos operan como representación de un grupo mayor, el de los cristianos, provenientes de la realidad (FC54), y esto es posible gracias a la inclusión de un objeto simbólico como es la cruz. Este marco insertado dentro del cuadro general se identificaría con un FC62, como otro medio, en este caso una ilustración, que se introduce como refuerzo de información y alusión a un concepto religioso, el del cristianismo. También mediante el uso de un encadenado (E11) vuelve a eliminarse gradualmente el marco insertado.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>En el posible trabajo de planificación mediante el campo y su contracampo, en este caso se le niega al espectador el mismo (FC39). Estrictamente no tiene porque existir dicho contracampo, pero la presencia de un cielo con nubes elimina el posible de la tierra desde la que se mira a un espacio no conocido que no por real (el cielo) deja de tener un componente simbólico. Aunque está en el cuadro y no fuera de él, podría llevarse a la clasificación de Gómez Tarín por su</p>
			Un plano general contrapicado muestra el paso de	

			<p>las nubes en el cielo, mediante un movimiento artificialmente acelerado. En la esquina inferior izquierda, un rectángulo posicionado sobre su lado largo, es insertado mediante un encadenado, mostrando en su interior un grabado monocromo de un grupo comandado por un personaje que lleva una cruz.</p> <p>AUDIO OFF: “El nacimiento de Cristo marcó un antes y un después en Occidente. El politeísmo romano dio paso al cristianismo, cuya popularidad en el Imperio llevó a Teodosio a declararlo religión oficial tres siglos después.” (1:39-1:54)</p> <p>MÚSICA: TEMA 3</p>	<p>componente de ser un espacio ambiguamente conocido aunque real (FC84) y como no exactamente contiguo al contracampo desde el que se miraría en el nivel narrativo, tener un componente simbólico.</p> <p>Este matiz del cielo como símbolo viene definido por el audio que incluye el elemento religioso en la ecuación. Por ello este cielo con nubes, aunque con la presencia de los rayos luminosos del sol (que queda oculto por la masa nubosa (FC73)) representa un concepto, la religión, proveniente de nuevo ambiguamente, o de la realidad (FC54) o del fantasma (FC55), según la visión de cada miembro de la entidad productora o de cada espectador.</p> <p>La inexistencia de un rastro que defina temporalmente este plano desubica de una época concreta el mismo. Un rastro de un avión, como ejemplo, sí que lo hubiera hecho. La alusión de la locución a la fecha del nacimiento de Cristo como datación bisagra de una serie de acontecimientos podría llegar a contextualizar la época pretendida por el plano, aunque de manera muy vaga.</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
1:45-1:51	Atemporal	Reconstrucción virtual de un libro antiguo		<p>-E21: Más que por el texto, que no proporciona ninguna información compacta, el tipo de letra elegido para la confección del texto de la capa base, remite a un tiempo pasado.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio dice lo que vemos, haciendo coincidir el término “cristianismo” con la inserción del marco que contiene un libro desplegado. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC77: La parcialidad del texto tomado de un libro, no identificado ni identificable, remite al contexto verosímil de la globalidad del texto de dicho libro.</p> <p>Sobre el campo ocupado por unas letras dispuestas oblicuamente a lo largo de toda la imagen va a insertarse mediante un encadenado (E11)</p>



Sobre la imagen de las grandes letras escritas en un libro, alineadas oblicuamente, se inserta la imagen de un libro antiguo, abierto e ilustrado con la representación polícroma de la figura de un personaje religioso en cada página.

La imagen del libro desplegado se inserta en el centro del cuadro mediante un encadenado, aumentando progresivamente su tamaño a través de un zoom hacia delante. Mediante un encadenado se desvanece la imagen del libro para surgir, de la misma manera y también en el centro del cuadro, el busto del emperador Teodosio.

MÚSICA: TEMA 3

un nuevo marco en la zona central de la imagen. Este marco operaría como FC62, por la inserción de un libro desplegado. Los dibujos inscritos en el interior de las páginas del libro (que actuarían como mise en abime, un nuevo marco dentro del marco insertado, un nuevo FC62) aluden metonímicamente a los cristianos de la época como grupo social (FC54). Mediante un encadenado (E11) vuelve eliminarse el marco insertado previamente.

Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni *travelling*, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:

-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.

-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.

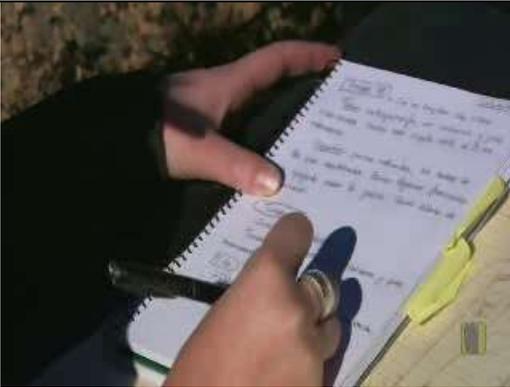
-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un *travelling* con desplazamiento hacia delante.

-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior). En este caso, las letras de la imagen base.

			ELIPSIS: E11. El encadenado se combina con un fundido a negro (E8) que no llega a ser completo.	
1:51-1:53	Atemporal	Indefinido	  <p>El busto del emperador Teodosio va surgiendo, aumentando progresivamente su tamaño, mediante un encadenado mientras el fondo del cuadro pasa a fundido en negro. El busto desaparece del plano de la misma manera, mediante un encadenado a negro.</p> <p>MÚSICA: TEMA 3</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio dice lo que vemos, haciendo coincidir el término “Teodosio” con la inserción del busto que se supone representa a dicho personaje histórico. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>Sobre el campo ocupado por una capa base de color negro va a insertarse mediante un encadenado (E11) un nuevo marco (la imagen de un busto) en la zona central de la imagen. Este marco operaría como FC62, por la inserción de un busto escultórico. La cabeza esculpida del emperador Teodosio actúa metonímicamente como referencia, tanto al resto de su cuerpo, como al personaje histórico real, que simultáneamente podemos entender opera desde dentro de la diégesis (FC53) como desde fuera (FC54). Mediante un encadenado (E11) vuelve eliminarse el marco insertado previamente.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueras de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín, aunque la uniformidad del color negro de la imagen en la que se asienta la del busto, convierte en ambiguo el concepto del fuera de campo aplicable en este caso:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de</p>

				<p>campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E8. Fundido total a negro.	
1:53-1:55	Época actual	Necrópolis	 <p>Plano de conjunto de dos personajes investigando sobre el terreno en una necrópolis.</p> <p>MÚSICA: TEMA 3</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión entre la voz en off de la locución con la imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E41: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio no dice lo que vemos, pues la locución se está refiriendo al proceso histórico de instauración de la religión cristiana mientras se está visualizando el trabajo de unos arqueólogos actuales. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50). Incluso se establece un salto de tiempo ("tres siglos después") que se inserta al inicio de este plano.</p> <p>-FC73: Los personajes, el promontorio rocoso y el bosque en último término ocultan lo que hay detrás de ellos. El <i>raccord</i> de mirada de los personajes remite a una de las tumbas excavadas en la roca y a un cuaderno de notas (E58), que se sitúan en un contracampo posible continuo (FC8), que cuando menos momentáneamente, se le oculta y niega al espectador (FC39).</p> <p>-FC76: Se visualiza el trabajo de los arqueólogos en un paraje previamente mostrado.</p> <p>El ropaje actual de los personajes sitúa la acción en una época</p>

				contemporánea a la del espectador potencial.
			ELIPSIS: E29/E62	
1:55-1:57	Época actual	Necrópolis	 <p>Plano general de dos personajes investigando sobre el terreno en una necrópolis.</p> <p>AUDIO OFF: “Basado en el monoteísmo y en la creencia de la vida más allá de la muerte, la nueva fe proclamaba la recompensa o el castigo de las almas. Estas creencias, acentuadas por la cercanía del año mil y la llegada del Apocalipsis, fueron el contexto ideológico en el que vieron la luz las necrópolis de este rincón burgalés.” (1:56-2:16)</p> <p>La marca temporal que alude a la proximidad del año 1000 se inserta en el minuto 2:08.</p> <p>MÚSICA: TEMA 3</p>	<p>-E41: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio no dice lo que vemos, pues la locución se está refiriendo al proceso histórico de instauración de la religión cristiana mientras se está visualizando el trabajo de unos arqueólogos actuales. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50). También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC73: Los personajes, el promontorio rocoso y los árboles ocultan lo que hay detrás de ellos.</p> <p>-FC76: Se visualiza el trabajo de los arqueólogos en un paraje previamente mostrado.</p> <p>El ropaje actual de los personajes sitúa la acción en una época contemporánea a la del espectador potencial.</p>

			ELIPSIS: E29/E62
1:57-1:58	Época actual	Necrópolis	 <p>Plano detalle de la mano de un personaje anotando en una libreta.</p> <p>MÚSICA: TEMA 3</p> <p>-E41: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio no dice lo que vemos, pues la locución se está refiriendo al proceso histórico de instauración de la religión cristiana mientras se está visualizando el trabajo de anotación de datos de un arqueólogo actual en una libreta. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50).</p> <p>-FC8: El gesto de la escritura sobre la libreta alude a lo escrito sobre la página y, aunque se perciben las líneas redactadas, no son inteligibles, es decir este campo continuo opera como espacio visible pero no legible, como campo habilitado (cercano al concepto de FC38) pero simultáneamente negado (FC39). De hecho, el contracampo vendría dado por la cara del arqueólogo, contracampo que se niega (FC39). Simultáneamente estaríamos hablando de una presencia parcial en campo del arqueólogo (FC15).</p> <p>-FC73: Las manos del personaje y la libreta ocultan lo que existe detrás.</p> <p>-FC76: Se visualiza el trabajo del arqueólogo presumiblemente en un paraje previamente mostrado.</p> <p>El ropaje actual del personaje sitúa la acción en una época contemporánea a la del espectador potencial.</p>
			ELIPSIS: E29/E62

1:58-2:00	Época actual	Necrópolis	 <p>Plano medio de personaje femenino, anotando datos en una libreta, con el otro acompañante al fondo.</p> <p>MÚSICA: TEMA 3</p>	<p>-E41: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio no dice lo que vemos, pues la locución se está refiriendo al proceso histórico de instauración de la religión cristiana mientras se está visualizando el trabajo de unos arqueólogos actuales. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50).</p> <p>-FC8: El gesto de la escritura sobre la libreta alude a lo escrito sobre la página, un campo continuo que opera como espacio visible pero no legible, como campo habilitado (cercano al concepto de FC38) pero simultáneamente negado (FC39). Simultáneamente estaríamos hablando de una presencia parcial en campo de uno de los arqueólogos (FC15).</p> <p>-FC73: Los personajes, el promontorio rocoso y los árboles ocultan lo que hay detrás de ellos.</p> <p>-FC76: Se visualiza el trabajo de los arqueólogos en un tipo de paraje previamente mostrado.</p> <p>El ropaje actual de los personajes sitúa la acción en una época contemporánea a la del espectador potencial.</p>
ELIPSIS: E29/E62				
2:00-2:03	Época actual	Necrópolis		<p>-E41: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio no dice lo que vemos, pues la locución se está refiriendo al proceso histórico de instauración de la religión cristiana mientras se está visualizando el trabajo de un arqueólogo actual. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50).</p> <p>-FC73: El personaje y las rocas ocultan lo que existe detrás.</p> <p>-FC76: Se visualiza el trabajo del arqueólogo presumiblemente en un paraje previamente mostrado.</p> <p>La mirada de la arqueóloga remite a una calavera presente en campo, no fuera de él, por lo que estrictamente no sería un FC8. Esta calavera representa metonímicamente a un personaje no diegético, sin nombre,</p>

			<p>Plano entero de un personaje femenino trabajando con una calavera humana.</p> <p>MÚSICA: TEMA 3</p>	<p>proveniente de la realidad (FC54) pero también del fantasma, del espacio de los muertos (FC55). Temporalmente alude a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato (E48).</p> <p>El ropaje actual del personaje sitúa la acción en una época contemporánea a la del espectador potencial.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
2:03-2:08	Época actual	Capas combinadas: Necrópolis/ Marco con tumba individual	  <p>Plano general de la cima de un cúmulo rocoso en el que se encuentra una necrópolis, enmarcado en el lateral derecho por un árbol frondoso.</p> <p>En el lado izquierdo se inserta mediante un</p>	<p>-E11: Se utiliza un encadenado para insertar en mitad izquierda un nuevo marco que muestra individualmente una tumba tomada en plano cenital. Ésta opera como representación de un grupo mayor, el del conjunto de tumbas de una necrópolis, proveniente de la realidad (FC54) pero también de la diégesis del propio metraje (FC53). Este marco insertado dentro del cuadro general aludiría a un FC62, por la inclusión en su interior de otro medio, en este caso lo que parece ser una imagen real fija o una fotografía. También mediante el uso de un encadenado (E11) vuelve a eliminarse gradualmente el marco insertado.</p> <p>-E41: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio no dice lo que vemos, pues la locución se está refiriendo al proceso histórico de instauración de la religión cristiana. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50).</p> <p>-FC73: Las rocas y árboles ocultan lo que existe detrás. A su vez el marco insertado opera de la misma forma dejando fuera de campo lo que se encuentra tras él.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p>

			<p>encadenado, una ventana rectangular, apoyada en su lado corto, en el que se muestra el plano cenital de una tumba, en la que se referencia el tamaño de la misma. La inserción de la ventana se combina con un desenfoque de la imagen original de la cima del cúmulo. Dicha ventana desaparece del plano, también mediante un encadenado.</p> <p>MÚSICA: TEMA 3</p>	
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
2:08-2:11	Época indeterminada	Piedra con cruz labrada	 <p>Plano detalle de una cruz labrada sobre una roca vertical.</p> <p>MÚSICA: TEMA 3</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50).</p> <p>-FC54: La cruz labrada actúa como objeto que metonímicamente simboliza un concepto proveniente de la realidad, el de la religión cristiana.</p> <p>-FC73: La roca oculta lo que está tras ella. De igual forma, el reducido tamaño del plano deja fuera de campo por los bordes un área importante del contexto (FC72).</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

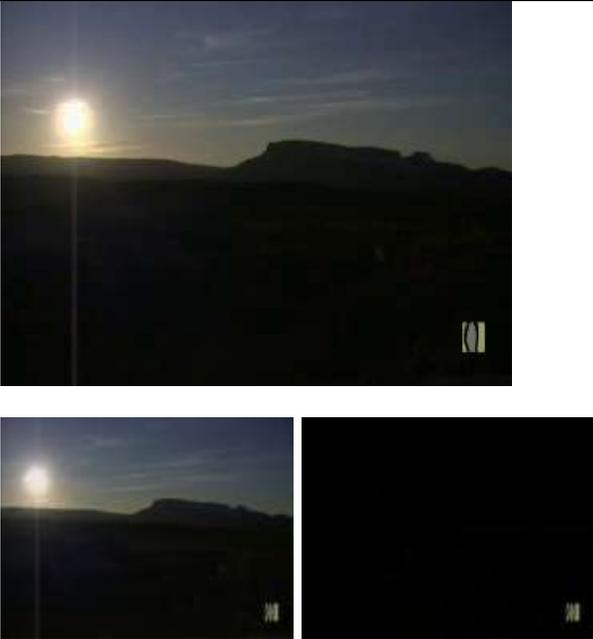
2:11-2:12	Época indeterminada	Piedra con cruz labrada	 <p>Plano detalle de una cruz labrada sobre el suelo pétreo.</p> <p>MÚSICA: TEMA 3</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50).</p> <p>-FC54: La cruz labrada actúa como objeto que metonímicamente simboliza un concepto proveniente de la realidad, el de la religión cristiana.</p> <p>-FC72: El reducido tamaño del plano deja fuera de campo por los bordes un área importante del contexto.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p>
ELIPSIS: E29/E62				
2:12-2:18	Atemporal	Mapa de la provincia de Burgos		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos, definiendo mediante el mapa y el audio, la zona en la que se ubican las necrópolis. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente al relato central (E49).</p> <p>-FC54: El mapa actúa como una representación metonímica del todo (la realidad del territorio burgalés) por la parte (un mapa que opera como su representación audiovisual). De igual forma operan los rótulos insertados que aluden a un espacio real mediante su toponímico.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni <i>zoom</i>) ya que propiamente no</p>

		 <p>Plano entero del mapa de la provincia de Burgos, en el que mediante un zoom de acercamiento, acelerado en el tramo final, se reencuadra hasta llegar al área de la Sierra de la Demanda.</p> <p>MÚSICA: TEMA 3</p>	<p>existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, aplicado sobre un plano preexistente y con la imagen fija bidimensional que representa el mapa de la provincia de Burgos, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, en este caso un mapa de la provincia de Burgos, y con ello, la consecuente generación de espacios recogidos inicialmente por el mapa, que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
		<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	

2:18-2:21	Época indeterminada	Bosque	  <p>Primer plano de la cabeza de un búho que mira a cámara. Movimiento ralentizado.</p> <p>MÚSICA: TEMA 3</p>	<p>-FC72: El reducido tamaño del plano deja fuera de campo por los bordes un área importante del contexto, por lo que no es posible concretar el espacio en el que se localiza el animal, pudiendo ser tanto un paraje natural como un lugar en el que el ave estuviese en cautividad.</p> <p>El movimiento ralentizado de la cabeza del búho, aunque propiamente no se corresponde con una elipsis como tiempo suprimido, si que afecta al componente temporal dilatándolo.</p> <p>El atemporal animal impide situar la acción en una época concreta.</p>
			<p>ELIPSIS: E8. Fundido total a negro.</p>	

2:21-2:24	Época indeterminada (noche)	Noche cerrada con luna llena	 <p>Plano general de la oscura noche en la que, mediante un encadenado, surge la luna llena en la esquina superior derecha, una luna llena, en ligero y ralentizado movimiento, sobre la que se percibe la sombra de las ramas de un árbol.</p> <p>MÚSICA: TEMA 3</p>	<p>-E6: como elipsis controlada y tecnológica, se utiliza para realizar un truco que incide en la narración, suprimiendo tiempo de la historia, mediante la aceleración del relativo movimiento de la luna.</p> <p>-E11: Efecto de encadenado hasta hacer aparecer la luna llena en la esquina superior derecha.</p> <p>-E20: La aparición de la luna llena opera como un objeto icónico en relación al audio.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcial y metafóricamente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente al relato central (E49).</p> <p>-E59: Narrativamente actúa en el nivel del <i>raccord</i> de luz ubicando el momento temporal de la acción en la noche.</p> <p>-FC41: La silueta de las ramas del árbol alude a la integridad del mismo que queda sumido en la oscuridad de la noche (FC40).</p>
			<p>ELIPSIS: E11. Encadenado. / E20. Objeto icónico luminoso y circular (la luna llena) /E32. Según la función retórica por nexos de rima visual, similitud de la imagen. /E33. Según la función retórica por equilibrio de color.</p>	

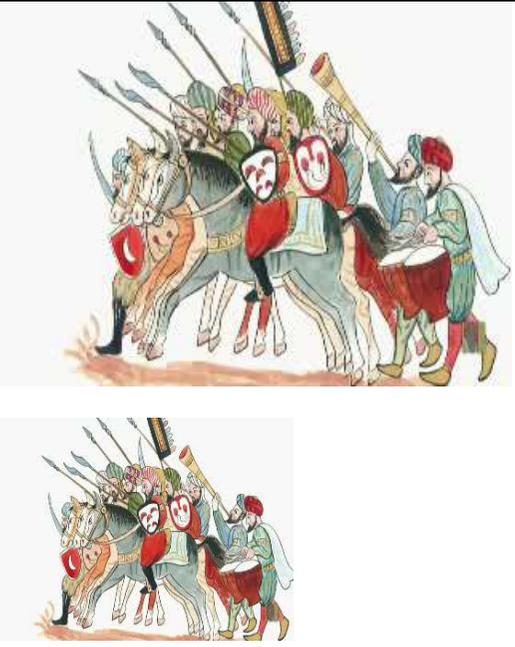
2:24-2:29	Época indeterminada (amanecer)	Línea del horizonte sobre colina	 <p>Plano general de la línea del horizonte por la que surge el sol para que el día amanezca. Se usa la cámara acelerada para mostrar la irrupción del círculo solar sobre el horizonte, combinado con el movimiento lateral de las nubes, de derecha a izquierda.</p> <p>AUDIO OFF: “El día del juicio final se anunciará con la séptima trompeta que suene al amanecer.” (2:21-2:26)</p> <p>MÚSICA: TEMA 3. En el 2:26 finaliza el TEMA</p>	<p>-E6: Como elipsis controlada y tecnológica, se utiliza para realizar un truco que incide en la narración, suprimiendo tiempo de la historia, mediante la aceleración de la salida del sol, que es acompañada por el acorde movimiento lateral de las nubes.</p> <p>-E20: El sol que sale opera como un objeto icónico, ya que actúa como un elemento que permite una transición de las acciones del metraje.</p> <p>-E35: Continuidad de movimiento del objeto, el sol. Aunque sea una obviedad, la percepción del movimiento del sol, es eso, simplemente percepción, ya que es la Tierra sobre la que se apoya el trípode que sujeta la cámara que lo graba, la que se mueve. Resaltamos esta idea en este caso concreto por la obviedad en el caso de la grabación del sol, pero esta situación, no lo olvidemos, es extrapolable a muchos otros casos de percepción del movimiento. La existencia de un punto de referencia móvil afecta al mayor o menor estatismo del espacio fijo que se contrapone a él.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcial y metafóricamente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente al relato central (E49).</p> <p>-E59: Narrativamente actúa en el nivel del <i>raccord</i> de luz. Ubica el momento temporal del relato en el inicio del día, el amanecer.</p> <p>-FC13: El sol, como objeto en movimiento, entra en campo desde detrás de un elemento del decorado, la silueta de la colina. Ésta y el sol que sale ocultan lo que está tras ellos (FC73).</p> <p>-FC31: Se percibe un sonido de una trompeta lejana en el minuto 2'27'' Se correspondería con un sonido que proviene de un fuera de campo no contiguo, no conocido, no correspondiente a la diégesis, con efecto retórico, musical y sin anclaje en el significante.</p> <p>-FC40 y FC41: Sombras y siluetas actúan de manera conjunta. La parte superior de la loma queda fuera de campo oscurecida, dejada en</p>
-----------	--------------------------------	----------------------------------	---	---

			MUSICAL 3.	sombras por la intencionada iluminación, mientras que la silueta de la cima separa un espacio que queda a la vista, el cielo, de otro que queda fuera de él, la tierra.
			ELIPSIS: E29/E62/ E20. Objeto icónico luminoso y circular (la luna llena) /E32. Según la función retórica por nexos de rima visual, similitud de la imagen. /E33. Según la función retórica por equilibrio de color.	
2:29-2:35	Época indeterminada (amanecer)	Línea del horizonte sobre colina	 <p>La silueta de la línea del horizonte se recorta por el cielo apenas iluminado por el círculo solar ubicado en el lado izquierdo del cuadro. El horizonte divide el plano en dos mitades.</p> <p>AUDIO OFF: “Por si fuera poco, a los oráculos, vino a sumarse otra amenaza, el Islam.” (2:29-</p>	<p>-E6: Como elipsis controlada y tecnológica, se utiliza para realizar un truco que incide en la narración, suprimiendo tiempo de la historia, mediante la aceleración (leve en este caso) de la salida del sol, que es acompañada por el acorde movimiento lateral de las nubes.</p> <p>-E20: El sol que sale opera como un objeto icónico, ya que actúa como un elemento que permite una transición de las acciones del metraje.</p> <p>-E35: Continuidad de movimiento del objeto, el sol. Aunque sea una obviedad, la percepción del movimiento del sol, es eso, simplemente percepción, ya que es la Tierra sobre la que se apoya el trípode que sujeta la cámara que lo graba, la que se mueve. Resaltamos esta idea en este caso concreto por la obviedad en el caso de la grabación del sol, pero esta situación, no lo olvidemos, es extrapolable a muchos otros casos de percepción del movimiento. La existencia de un punto de referencia móvil afecta al mayor o menor estatismo del espacio fijo que se contrapone a él.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcial y metafóricamente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente al relato central (E49).</p> <p>-E59: Narrativamente actúa en el nivel del <i>raccord</i> de luz. Ubica el momento temporal del relato en el inicio del día, el amanecer.</p> <p>-FC40 y FC41: Sombras y siluetas actúan de manera conjunta. La parte superior de la loma queda fuera de campo oscurecida, dejada en sombras por la intencionada iluminación, mientras que la silueta de la cima separa un espacio que queda a la vista, el cielo, de otro que</p>

			<p>2:36)</p> <p>Se introduce el término "Islam" en el minuto 2:35.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4: El tono de este tema es ligeramente épico, y sobre una base constante va a ir desarrollando diversas variaciones.</p>	<p>queda fuera de él, la tierra.</p>
			<p>ELIPSIS: E8. Fundido total a negro.</p>	
2:35-2:40	Época medieval	Palacio musulmán	  <p>Plano de la imagen polícroma de un personaje musulmán ubicado en una estancia de un palacio. La figura humana recortada es acercada hacia el</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44). En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50).</p> <p>-E43: Es remarcable como la locución del término "islam" antecede, con el añadido de un silencio dramático sustentada en el tiempo del fundido a negro, a la aparición del dibujo de un personaje que metonímicamente representa a este colectivo social. Podría clasificarse como FC54, por provenir de la realidad pero también forma parte de la diégesis al ser incluido (FC53).</p> <p>-FC66: Supresión del marco y del borde mediante sobreimpresión ligada con temporalidad simultánea en el lapso de tiempo en el que aparece como fondo la imagen del palacio.</p> <p>Un fundido a negro de la capa base (FC8) establece una transición entre una imagen de fondo que alude a un palacio musulmán y el color negro mediante el que se resalta la figura humana.</p>

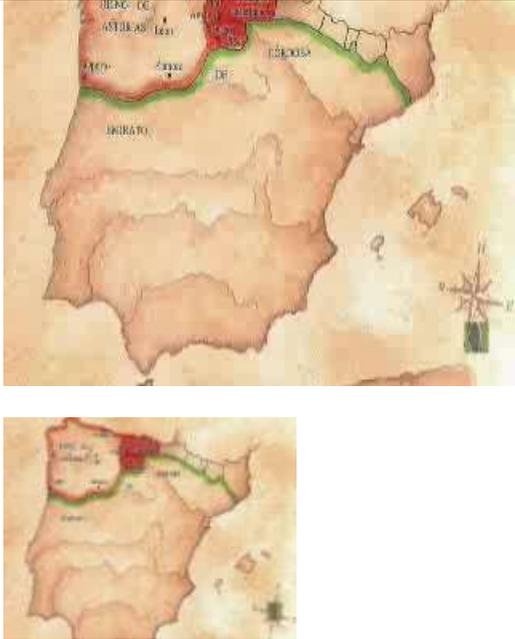
		<p>fondo a medida que los arcos del último término funden a negro, resaltando la silueta policroma del personaje musulmán.</p> <p>AUDIO OFF: “Si la instauración del poder visigodo en la península ibérica supuso el fin de la administración romana, la invasión musulmana, fue la encargada de quebrantar un modelo de dominio basado en una monarquía fuertemente militarizada. El empuje islámico, fue combatido en estas tierras por nuevos poderes que van incorporando a sus dominios los diversos territorios, organizándose las nuevas poblaciones en una trama cuya presencia detectamos, sobre todo, a través de estos cementerios. Junto a estos, grupos de campesinos, castillos, atalayas y monasterios, salpicaron la franja fronteriza. Gentes procedentes de diferentes zonas se sumaron a quienes, probablemente, habían habitado este espacio desde siempre, dedicándose a la explotación del monte, a la caza, cultivando pequeñas parcelas próximas a los poblados, y aprovechando para sus ganados los ricos pastos serranos.” (2:37-3:39)</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	
		<p>ELIPSIS: E11. Encadenado.</p>	

2:40-2:43	Época medieval / Atemporalidad	Ilustración virtual policroma sobre fondo de negro	 <p>Plano de una ilustración policroma que representa una batalla medieval. El cuadro es enmarcado lateralmente por una pareja de caballeros cristianos en el lado izquierdo, y por la silueta cortada verticalmente de un soldado cristiano en plano medio mirando al objetivo. Esta ventana enmarcada está insertada en un fondo negro. Ligeró zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Como se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44). En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50).</p> <p>-FC62: Como marco insertado que contiene una ilustración. El color negro que rodea al marco incrustado alude a un tiempo no definible por carecer de marcas que lo ubiquen y también puede entenderse como supresión del marco y del borde mediante sobreimpresión complementaria (FC70), que carece de referencia temporal.</p> <p>El contenido de la ilustración incluida en el marco, podría clasificarse como FC54, por provenir los personajes de la realidad pero también formar parte de la diégesis al ser incluidos (FC53).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, tratadas con ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni <i>zoom</i>) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un</p>
-----------	--------------------------------	--	--	---

				<p><i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
2:43-2:48	Época medieval	Ilustración policroma	 <p>Ilustración policroma de un grupo de soldados musulmanes, a caballo y a pie, prestos para la batalla, y tomados en plano de conjunto. Sus miradas se dirigen hacia el lado izquierdo de la</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44). En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50).</p> <p>-FC9: Mirada de los personajes a un contracampo previsiblemente discontinuo.</p> <p>-FC70: Supresión del marco y del borde mediante sobreimpresión complementaria. La atemporalidad del fondo blanco evita definir una conexión con lo sobreimpresionado desde el componente del tiempo.</p> <p>El contenido de la ilustración incluida en el marco, podría clasificarse como FC54, por provenir los personajes de la realidad pero también formar parte de la diégesis al ser incluidos (FC53).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, tratadas con ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom,</p>

			<p>pantalla. Ligero zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62/ E32. Conexión por la similitud de la imagen/ E36. Colisión en la continuidad posible del movimiento de este grupo de personajes frente a los protagonistas del plano siguiente.</p>	
2:48-2:52	Época medieval	Ilustración policroma	 <p>Ilustración policroma de un grupo de soldados cristianos, a caballo y a pie, prestos para la batalla,</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44). En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50).</p> <p>-FC9: Mirada de los personajes a un contracampo previsiblemente discontinuo.</p> <p>-FC38: Contracampo habilitado del plano anterior.</p> <p>-FC70: Supresión del marco y del borde mediante sobreimpresión complementaria. La atemporalidad del fondo blanco evita definir una conexión con lo sobreimpresionado desde el componente del tiempo.</p> <p>El contenido de la ilustración incluida en el marco, podría clasificarse como FC54, por provenir los personajes de la realidad pero también</p>

		<p>y tomados en plano de conjunto. Sus miradas se dirigen hacia el lado derecho de la pantalla. Ligero zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>formar parte de la diégesis al ser incluidos (FC53).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, tratadas con ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
		ELIPSIS: E29/E62	

2:52-2:57	Época indeterminada (aunque alude a la época medieval)	Mapa de la península ibérica	 <p>Paneo vertical de abajo a arriba, sobre el mapa de la península ibérica con las divisiones territoriales propias de un periodo de la edad media.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos, definiendo mediante el mapa y el audio, la zona en la que se ubican las necrópolis. Como se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44). En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente al relato central (E49).</p> <p>-FC54: El mapa actúa como una representación metonímica del todo (la realidad del territorio ibérico en este momento histórico) por la parte (un mapa que opera como su representación audiovisual). De igual forma operan los rótulos insertados que aluden a un espacio real mediante su toponímico.</p> <p>La división territorial en el interior del mapa mediante el establecimiento de bordes o fronteras, genera una serie de unidades geográficas con las que se hubiera podido trabajar audiovisualmente.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen del mapa, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco, en este caso, el lateral.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significativo, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina</p>
-----------	--	------------------------------	--	---

				<p>inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través del borde superior y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite inferior.</p>
			ELIPSIS: E29/E62/E32. Similitud de imagen entre planos.	
2:57-3:03	Época indeterminada (aunque alude a la época medieval)	Mapa de la península ibérica	  <p>Reencuadre del mapa anterior, centrándose en la mitad norte del territorio peninsular, y en las divisiones territoriales propias de un periodo de la Edad Media. El territorio del Condado de Castilla está remarcado con un color rojizo. Ligero zoom de acercamiento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos, definiendo mediante el mapa y el audio, la zona en la que se ubican las necrópolis. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente al relato central (E49).</p> <p>-FC17: El reencuadre del plano anterior genera áreas de la imagen fuera de campo.</p> <p>-FC54: El mapa actúa como una representación metonímica del todo (la realidad del territorio ibérico en este momento histórico) por la parte (un mapa que opera como su representación audiovisual). De igual forma operan los rótulos insertados que aluden a un espacio real mediante su toponímico.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, tratadas con ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (ni <i>travelling</i>, ni zoom) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de</p>

			MÚSICA: TEMA 4	<p>un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
3:03-3:10	Época actual	Necrópolis		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Como se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50) y al relato central (E49).</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen del mapa, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos</p>

			 <p>Paneo horizontal de derecha a izquierda, recorriendo las fosas laterales existentes en la pared de una necrópolis.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.</p>
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
3:10-3:13	Época indeterminada/ Época actual (estación invernal)	Atalaya en la sierra		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50) y al relato central (E49).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p>

			 <p>Plano general de una atalaya que corona una colina en término medio, con el fondo lejano de un pico nevado.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	
			ELIPSIS: E29/E62	
3:13-3:17	Época indeterminada / Época actual	Torres defensivas y muralla		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50) y al relato central (E49).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado, de la torre y de las ramas del árbol en primer término.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p>

			 <p>Plano general contrapicado de dos torres unidas por un tramo de muralla, presumiblemente pertenecientes a un castillo, con paneo de derecha a izquierda. En primer término, las ramas de un árbol se interponen entre el objetivo y el edificio.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	
3:17-3:19	Época indeterminada / Época actual	Monasterio	 <p>Plano general de un monasterio no definido. Ligero zoom de acercamiento.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Como se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50) y al relato central (E49).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>El uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto</p>

			MÚSICA: TEMA 4	<p>temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: El trabajo con un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
3:19-3:21	Época indeterminada / Época actual	Iglesia	 <p>Plano general de una iglesia no definida. Ligero</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50) y al relato central (E49).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>El uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez</p>

			<p>zoom de acercamiento.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: El trabajo con un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

3:21-3:26	Época indeterminada / Época actual	Necrópolis en paraje rocoso	  <p>Plano general de un promontorio rocoso (presumiblemente con una necrópolis). Ligero paneo de izquierda a derecha.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50) y al relato central (E49).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen del mapa, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.</p>
-----------	------------------------------------	-----------------------------	---	--

ELIPSIS: E11. Encadenado.			
3:26-3:29	Época indeterminada	Pinar	 <p>Plano contrapicado de un paraje boscoso, presumiblemente un pinar. Las copas de los árboles apenas dejan pasar la luminosidad del brillante sol. Paneo de izquierda a derecha, siguiendo un corto tramo circular.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Como se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50) y al relato central (E49).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado, de los árboles.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>La no inclusión de personajes, edificios o útiles provoca la indefinición en cuanto a la época en la que se ubica el plano.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen del mapa, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina</p>

				inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.
			ELIPSIS: E29/E62	
3:29-3:30	Época indeterminada	Paraje natural	 <p>Plano entero de una cierva en un paraje natural indefinido. La cámara la sigue momentáneamente en su tranquilo avance.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50) y al relato central (E49).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>La no inclusión de personajes o de edificios o útiles provoca la indefinición en cuanto a la época en la que se ubica el plano.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

3:30-3:32	Época indeterminada / Época actual	Terreno agrícola	 <p>Plano de unas losas alineadas diagonalmente, que dividen el cuadro en dos áreas triangulares. Ligero paneo de abajo a arriba.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50) y al relato central (E49).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen del mapa, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.</p>
-----------	------------------------------------	------------------	---	--

			ELIPSIS: E29/E62	
3:32-3:33	Época indeterminada	Campo de cereal	 <p>Plano detalle de las espigas de un campo de cereal.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50) y al relato central (E49).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>La no inclusión de personajes o de edificios o útiles provoca la indefinición en cuanto a la época en la que se ubica el plano.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
3:33-3:34	Época indeterminada	Paraje natural		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50) y al relato central (E49).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>La no inclusión de personajes o de edificios o útiles provoca la</p>

			Plano entero de una vaca. MÚSICA: TEMA 4	indefinición en cuanto a la época en la que se ubica el plano.
			ELIPSIS: E29/E62	
3:34-3:36	Época indeterminada	Paraje natural	 <p>Plano entero de un asno. MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50) y al relato central (E49).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>La no inclusión de personajes o de edificios o útiles provoca la indefinición en cuanto a la época en la que se ubica el plano.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

3:36-3:37	Época actual	Paraje natural	 <p>Plano de conjunto de un rebaño de ovejas tomando sus cuartos traseros.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50) y al relato central (E49).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>La no inclusión de personajes o de edificios o útiles provoca la indefinición en cuanto a la época en la que se ubica el plano.</p>
ELIPSIS: E29/E62				
3:37-3:39	Época indeterminada	Paraje natural	 <p>Plano de conjunto de un rebaño de ovejas</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50) y al relato central (E49).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>La no inclusión de personajes o de edificios o útiles provoca la indefinición en cuanto a la época en la que se ubica el plano.</p>

			<p>pastando en el medio del bosque, tomados los animales desde atrás.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	
			ELIPSIS: E29/E62	
3:39-3:40	Época indeterminada	Paraje natural	 <p>Plano entero frontal de una oveja pastando en el medio del bosque.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50) y al relato central (E49).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>La no inclusión de personajes o de edificios o útiles provoca la indefinición en cuanto a la época en la que se ubica el plano.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

3:40-3:57	Atemporal	Plano de las necrópolis y aldeas de la zona de la Sierra de la Demanda	  	<p>-E22: Como elipsis controlada formal, con inscripción explícita marcada en el significante mediante la voz en off y los rótulos insertados, que enuncian las diversas aldeas que en su momento existieron en la zona y apela al pasado de las mismas. El nombre de la aldea remite al FC2 y FC3 del espectador que puede o no tener conocimientos previos sobre los mismos o sobre la geografía de la zona.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).. En este sentido se alude desde el audio a lo acontecido y no visualizado correspondiente a subrelatos (E50) y al relato central (E49).</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (las necrópolis de la zona) por la parte (el plano que la representa), como objeto o incluso podríamos decir personaje, de la diégesis. De igual manera los dibujos que sirven para localizar en el plano las diversas aldeas, mediante la iglesia o necrópolis que las representa, actúan sustituyendo a la totalidad de la extensión de la aldea correspondiente.</p> <p>-FC58: El plano de las antiguas aldeas remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro, ya que en la primera ocasión que se utiliza, figura inserta en una superficie bidimensional negra, de la que se advierten sus redondeados bordes, recorriendo progresivamente áreas diversas de esa superficie. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>El plano de las antiguas aldeas existentes en la zona remiten a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en la zona del Alto Arlanza (E48), aunque quizá podría hablarse de una alusión no al relato central (el de las necrópolis de la zona) sino</p>
-----------	-----------	--	---	---

		 <p>Plano cenital de un plano que muestra la disposición de las diversas aldeas existentes en la zona de la Sierra de la Demanda. Tras un ligero paneo inicial de izquierda a derecha, se cierra el encuadre sobre cada una de las aldeas enunciadas, Revenguda, Fornellós y Villa Godomar, siguiendo el mismo procedimiento en cada una de las ocasiones: se cierra el plano sobre el dibujo que muestra las edificaciones de la aldea, con un ligero zoom de acercamiento, mientras se inserta mediante un encadenado el nombre de la misma, usando el mismo procedimiento para hacerlo desaparecer. Inmediatamente se produce un pequeño paneo hasta llegar al dibujo de la siguiente aldea.</p>	<p>que mediante la inclusión del rótulo que identifica a las diversas aldeas, nos remite a lo acontecido y no visualizado en el subrelato correspondiente a las aldeas medievales de la zona (E50). Incluso podemos aludir a un tercer nivel, ya que este plano con rótulo sobreimpresionado, actúa de alguna manera como flash-back que muestra, lo acontecido no lineal, que se visualiza como plano de una zona en la que se marcan las antiguas ubicaciones de las aldeas, es decir, el ítem E51 propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara como zoom ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, así como el paneo inicial aplicado sobre un plano preexistente y con la imagen fija bidimensional que representa un mapa ilustrado que muestra los diversos hitos arqueológicos de la zona en un periodo histórico medieval, generan la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín y coincidentes con las propuestas en relación a la panorámica previa:</p> <ul style="list-style-type: none"> -E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas. -FC17: La generación de un efecto digital asimilable a la realización de un zoom hacia delante, así como el paneo inicial, actúan como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco. -FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante. De igual forma el paneo inicial de la cámara genera espacios fuera de campo a causa de dicho
--	--	---	--

			<p>AUDIO OFF: “Juntos fundaron: Revenguda, Fornellós, Villa Godomar, pueblos cuyos habitantes dejarían excavada en la roca su memoria, las conocidas necrópolis de Revenga, Hornillos o Cuyacabras.” (3:43-4:06)</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>movimiento.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom (o la asimilación de su efecto en la generación de la imagen digital) provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior), así como la utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.</p>
			<p>ELIPSIS: E11. Encadenado.</p>	
3:57-4:03	Época indeterminada/ Época actual	Necrópolis de Revenga		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude a lo que vemos, Revenga.</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado, de los árboles.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p>

			<p>ligero paneo partiendo desde el suelo hacia arriba para mostrar los árboles que la rodean.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
4:03-4:05	Época actual	Necrópolis de Hornillos	 <p>Plano general de la necrópolis de Hornillos en el que se aprecia la misma y una cabaña de una época posterior al fondo. Ligerio paneo de derecha a izquierda.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude a lo que vemos, Hornillos.</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado, de las plantas, promontorio y edificio.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a</p>

				<p>causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
4:05-4:08	Época indeterminada/ Época actual	Necrópolis de Cuyacabras	 <p>Plano general de la necrópolis de Cuyacabras, tomado desde una posición alta, en ligero picado. El hielo ocupa el hueco de alguna de las tumbas. Paneo de derecha a izquierda.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude a lo que vemos, Cuyacabras.</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado, de los árboles y el promontorio.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>El hielo depositado en las tumbas alude a un periodo estacional invernal.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el</p>

				<p>aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.</p>
			ELIPSIS: E29/E62/E32. Por similitud de imagen (hielo en las tumbas)	
4:08-4:10	Época indeterminada/ Época actual	Necrópolis de Cuyacabras	 <p>Plano entero de una tumba, cuyo hueco interior está ocupado por una masa de hielo.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Como se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado de la necrópolis de Cuyacabras.</p> <p>El hielo depositado en las tumbas alude a un periodo estacional invernal y hubiera podido remitir especularmente a un FC (42, 43, 44, 45 o 46) aunque no ha sido el caso en esta ocasión.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando</p>

				<p>los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
4:10-4:13	Época indeterminada	Cielo (con ave rapaz)		<p>-FC19: El sonido de viento que acompaña el inicio del metraje refuerza el carácter ambiguo propuesto por el plano.</p> <p>El ave rapaz actúa como un objeto icónico (E20) de transición entre los planos anteriores y el siguiente.</p> <p>En el posible trabajo de planificación mediante el campo y su contracampo, en este caso se le niega al espectador el mismo (FC39). Estrictamente no tiene porque existir dicho contracampo, pero la presencia de un cielo por el que surca una rapaz elimina el posible de la tierra desde la que se mira a un espacio que no por real (el cielo) deja de tener un componente simbólico. Aunque está en el cuadro y no fuera de él, podría llevarse a la clasificación de Gómez Tarín por su componente de ser un espacio ambiguamente conocido aunque real (FC84) y como no exactamente contiguo al contracampo desde el que se miraría en el nivel narrativo, tener un componente simbólico.</p> <p>La inexistencia inicial de un rastro que defina temporalmente este plano desubica de una época concreta el mismo. Pero el seguimiento de la cámara alcanza a la inclusión de una porción de terreno montañoso que inicialmente quedaba fuera de campo (FC18). Al no existir marcas en dicha área, la temporalidad sigue siendo indeterminada aunque sí que deja de tener el componente simbólico inicial.</p>
			Plano que muestra el seguimiento del vuelo de un	

			ave rapaz. MÚSICA: TEMA 4 AUDIO: Sonido de viento.	
			ELIPSIS: E29/E62	
4:13-4:20	Época actual	Iglesia con necrópolis anexa (Regumiel de la Sierra)	 <p>Plano general de una iglesia en cuya base se encuentra una necrópolis. Paneo de arriba hacia abajo, de la iglesia a las tumbas.</p> <p>AUDIO OFF: “En una sociedad, donde la iglesia</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado, de la iglesia.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado sobre las necrópolis de la zona.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a</p>

			<p>era uno de los centros de poder y la religión el elemento articulador de la vida en las aldeas, el sitio elegido para el descanso eterno debía estar lo más cerca posible del lugar sagrado, el templo.” (4:14-4:29)</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	
4:20-4:22	Época indeterminada/ Época actual	Resto arqueológico (covacha)	 <p>Plano general de un espacio arqueológico, en el que destaca una gran roca vertical con un agujero o covacha horadada en ella.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC40: Las sombras del interior de la covacha generan áreas parciales fuera de campo.</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado, de la covacha.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado de la necrópolis de la zona.</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	

4:22-4:28	Época indeterminada/ Época actual	Necrópolis de Cuyacabras	  <p>Plano general de la planta de una antigua iglesia medieval desaparecida. Ésta se sitúa sobre la roca en la que se asentaba. Paneo de izquierda a derecha.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado, de la planta de la iglesia y de la masa forestal del último término.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado sobre las necrópolis de la zona.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.</p>
-----------	-----------------------------------	--------------------------	--	--

ELIPSIS: E29/E62			
4:28-4:34	Época indeterminada/ Época actual	Yacimiento arqueológico	 <p>Plano general cenital que muestra los restos de un yacimiento en el que destaca una estructura rectangular, presumiblemente la base de una iglesia. Paneo de izquierda a derecha.</p> <p>AUDIO OFF: “Hoy, el recuerdo de aquellos hombres y mujeres nos hace regresar a un tiempo de misticismo y retiro, en uno de los más bellos exponentes del eremitismo hispano.” (4:30-4:39)</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado sobre las necrópolis de la zona.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen, genera la aparición de elipsis y fueras de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.</p>

			ELIPSIS: E29/E62	
4:34-4:36	Época indeterminada/ Época actual	Necrópolis de Cuyacabras	 <p>Plano general lateral de una pendiente rocosa en la que se alinean seis tumbas dispuestas en dos filas de tres fosas cada una. En la situada en la esquina inferior derecha destaca la capa de hielo existente en su interior.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Como se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes, el resto de las tumbas.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado, del promontorio rocoso y de la masa forestal del último término.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado sobre las necrópolis de la zona.</p> <p>El hielo depositado en las tumbas alude a un periodo estacional invernal, y remite a una E32, por similitud de la imagen con una serie de planos anteriores en los que se mostraba la necrópolis de Cuyacabras.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

4:36-4:40	Época actual	Necrópolis	  <p>Plano general de una necrópolis ubicada en el interior de una población actual. Paneo de izquierda a derecha.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado sobre las necrópolis de la zona.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.</p>
-----------	--------------	------------	---	--

			ELIPSIS: E8. Fundido total a negro.
4:40-4:45	Época indeterminada (Estación invernal)	Paraje de Cueva Andrés	 <p>Plano general de un claro en el nevado paraje de Cueva Andrés. Un riachuelo en el medio del bosque, destaca en el centro del cuadro y dividiéndolo en dos partes. Paneo de izquierda a derecha.</p> <p>AUDIO OFF: “Cerca de Cuyacabras, en un paraje de silencios mecidos por el cauce de un arroyuelo, Cueva Andrés nos remite a la paz que buscaron aquellos anacoretas del siglo X.” (4:41-4:52)</p> <p>Se alude a Cueva Andrés en el 4´47´´ y a la marca temporal del siglo X en el 4´52´´.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Como se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado sobre las necrópolis de la zona.</p> <p>La nieve sitúa estacionalmente el plano en el periodo invernal.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y,</p>

				consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.
			ELIPSIS: E29/E62 /E32. Por similitud de imagen (nieve) /E33. Equilibrio de color (la blancura de la nieve)	
4:45-4:47	Época indeterminada	Paraje de Cueva Andrés	 <p>Plano medio del riachuelo en el nevado paraje de Cueva Andrés.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado sobre las necrópolis de la zona y en concreto al eremitorio de Cueva Andrés previamente tratado.</p> <p>La nieve sitúa estacionalmente el plano en el periodo invernal.</p>
			ELIPSIS: E29/E62 /E32. Por similitud de imagen (nieve) /E33. Equilibrio de color (la blancura de la nieve)	

4:47-4:54	Época indeterminada/ Época actual	Paraje de Cueva Andrés	  <p>Plano medio del eremitorio de Cueva Andrés. Paneo de izquierda a derecha, partiendo de una oquedad de la roca y acabando en una gran cruz labrada en una piedra vertical.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado sobre las necrópolis de la zona y en concreto al eremitorio de Cueva Andrés previamente tratado.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.</p>
-----------	-----------------------------------	------------------------	--	---

ELIPSIS: E11. Encadenado.			
4:54-4:58	Época indeterminada/ Época actual	Paraje de Cueva Andrés	 <p>Plano detalle de una cruz labrada sobre la roca. Zoom de acercamiento combinado con un encadenado.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado sobre las necrópolis de la zona y en concreto al eremitorio de Cueva Andrés previamente tratado.</p> <p>El uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: El trabajo con un zoom hacia delante, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro</p>

				segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).
			ELIPSIS: E11. Encadenado.	
4:58-5:25	Épocas diversas (desde la Alta Edad Media hasta la actualidad)	Iglesia anexa a una aldea medieval	  	<p>-E6: Elipsis tecnológica que, mediante encadenados muestra la evolución de la construcción de la iglesia y su necrópolis anexa, así como su proceso de degradación operando como un truco visual que incide en la narración suprimiendo tiempo de la historia mediante la aceleración. Aunque al tratarse de un efecto digital sobre una reconstrucción virtual, no equivale exactamente a la propuesta de Gómez Tarín (que se plantea para trucos realizados con imagen real), sí sería asimilable a la misma por el efecto conseguido. Es remarcable que a pesar de tratarse técnicamente de un aceleración del tiempo, tanto el uso de encadenados como la gran amplitud del tiempo (siglos) comprimido, genera una percepción fluida de este truco (en contraposición a situaciones en las que lo que se acelera es el movimiento de los personajes, ofreciendo en esos casos incluso una percepción cómica de la acción).</p> <p>-E21: La inserción de un breve texto que une el término “Siglo” junto con el número romano que le corresponde, va permitiendo definir una serie de saltos temporales definidos por el rótulo sobreimpresionado. Simultáneamente, opera como rótulo que se inscribe en el campo explicitando el texto sobreimpresionado el siglo que se está reflejando y la imagen la evolución de las características de la edificación.</p> <p>-E25: Collage, como elipsis formal, según la inscripción marcada y explícita en el significante.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E51: La reconstrucción virtual de una iglesia que se visualiza, remite a un tiempo pasado, acontecido y no lineal, un flash-back, en el que va a ir mostrándose el proceso evolutivo de una iglesia.</p> <p>-E67: Elipsis controlada, formal, según la función discursiva y con</p>

				<p>intención connotativa transgrediendo la transparencia de forma plena, haciendo coincidir diversas temporalidades en un mismo espacio, aunque no de forma simultánea sino sucesiva. Distintos momentos de la historia se integran en un mismo encuadre, dando lugar a combinaciones diversas.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (las iglesias altomedievales del Alto Arlanza) por la parte (la iglesia individual), como objeto de la diégesis.</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado, la iglesia.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC89 a un nivel no contiguo al campo en imagen, al resto mundo ficcional (las aldeas y necrópolis de la zona) representado por el relato.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara como zoom ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: El trabajo con un zoom hacia atrás, actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más amplios, con el constante ingreso en el campo de nuevos espacios que quedaban fuera de él.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de</p>
--	--	--	---	--



Reconstrucción virtual en 3D de una iglesia medieval, rodeada por un grupo de tumbas y situada sobre una colina que destaca ante una aldea presente en el fondo del cuadro.

Se parte del plano medio del frontal de una iglesia medieval. Se aplica el zoom hacia atrás para mostrar en plano general el edificio, las tumbas anexas y, parcialmente, la aldea situada en la zona baja posterior.

Mediante un proceso de encadenados diversos se va mostrando el proceso de degradación del edificio hasta llegar a su situación actual. Para ello se van introduciendo diversos personajes que tras realizar sus acciones desaparecen del plano, usando para ambas situaciones la técnica del encadenado.

De igual forma, progresivamente se introducen y eliminan los grafismos de los Siglos XIII, XIV, XV, XVI, XIX y XX, situados en la esquina superior

cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un *travelling* con desplazamiento hacia atrás.

-FC72: La aplicación del trabajo del zoom provoca un alejamiento del objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que van entrando progresivamente en campo.

		<p>izquierda.</p> <p>Siglo XIII: El tejado de la iglesia ha desaparecido.</p> <p>Siglo XIV: Sólo quedan las paredes de la parte inferior de la iglesia. Tres personajes están en el exterior.</p> <p>Siglo XV: Apenas quedan unas piedras de la base de la iglesia, mientras unos personajes van llevándose las escasas losas que quedan.</p> <p>Siglo XVI: Sólo queda un paraje desnudo.</p> <p>Siglo XIX: Un pastor acompaña a su rebaño de ovejas en la zona donde se ubicaba la primigenia iglesia.</p> <p>Siglo XX: Unos arqueólogos excavan y trabajan en la zona en la que se asientan los restos del monumento.</p> <p>AUDIO OFF: “Con el devenir de la historia estos viejos cementerios han sobrevivido a pesar del abandono, la ruina, y la desaparición de los poblados donde surgieron, soportando el desgaste que produce el paso del tiempo y los numerosos saqueos sufridos a lo largo de los siglos.” (4:59-5:14)</p>	
--	--	--	--

			MÚSICA: TEMA 4	
			ELIPSIS: E8. Fundido total a negro.	
5:25-5:31	Época actual	Paraje arqueológico	  <p>Reconstrucción virtual en 3D de los restos de una necrópolis en la que unos arqueólogos desarrollan sus investigaciones.</p> <p>Se parte del plano general de unos personajes junto a un vehículo todoterreno que observan desde el exterior del recinto las labores de los arqueólogos para, usando un movimiento que simula el plano tomado desde una grúa, acabar en</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado sobre las necrópolis de la zona.</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, tratadas con ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (como el apoyado en el uso de una grúa) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de una grúa, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: Un plano generado como movimiento de grúa se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando</p>

			<p>un gran plano general que muestra la necrópolis y el espacio natural montañoso en el que se aloja la misma.</p> <p>AUDIO OFF: “Hoy, estas tumbas, descubiertas de nuevo por la arqueología, nos hablan de los ritos funerarios y de las creencias de sus protagonistas, devolviéndoles la eternidad, en la que creyeron las manos... que las excavaron.” (5:20-5:34)</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de un movimiento de cámara asimilable al uso de un grúa, provoca la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
5:31-5:41	Época indeterminada/ Época medieval	Espacio de labor de un artesano		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que el audio alude (parcialmente) a lo que vemos. Cómo se ha analizado previamente, también operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC15: Por la presencia parcial en campo del personaje.</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes, que por el reducido tamaño del plano por tratarse de un detalle, se convierte en un área fuera de campo muy voluminosa.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás de la mano que coge el punzón.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado sobre las necrópolis de la zona.</p> <p>La presencia en el plano de solamente una parte del cuerpo, como es la mano, no permite inferir una época temporal a la que pertenezca el cuerpo de su propietario y lógicamente la acción que ejecuta, remitiendo en cualquier caso al FC15, como presencia parcial en campo.</p>

			 <p>Plano detalle de las manos de un artesano golpeando un punzón sobre la piedra. Paneo de abajo hacia arriba.</p> <p>AUDIO: Sonido de punzón sobre el martillo que incide en la piedra.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4</p>	<p>El sonido del martillo sobre el punzón no proviene del fuera de campo, aunque metafóricamente remita a un tiempo pasado, el propio de la factura de las tumbas de las necrópolis. De esta forma podría leerse como un flash-back (E51) en el que se visualiza una acción propia de dicha época pasada.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.</p>
			<p>ELIPSIS: E8. Fundido total a negro.</p>	

5:41-6:14	Época actual	Títulos de crédito	<p>Producido por:</p>  <p>Producido por:</p>  <p>Dirigido por:</p>   	<p>-E11: Los cartones van uniéndose mediante sucesivos encadenados.</p> <p>-FC74: La inserción de los cartones alusivos a las entidades colaboradoras y productoras remite al espacio de la producción.</p> <p>El uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento sobre los cartones correspondientes al “Centro de Visitantes. Necrópolis del Alto Arlanza” y al “Proyecto financiado por Programa Leadercal”, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Dicho movimiento no existe físicamente, ya que se trabaja con un truco óptico generado por el objetivo tipo zoom, pero el resultado es asimilable al propuesto por Gómez Tarín.</p> <p>-FC17: El trabajo con un zoom hacia delante, actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
-----------	--------------	--------------------	---	---

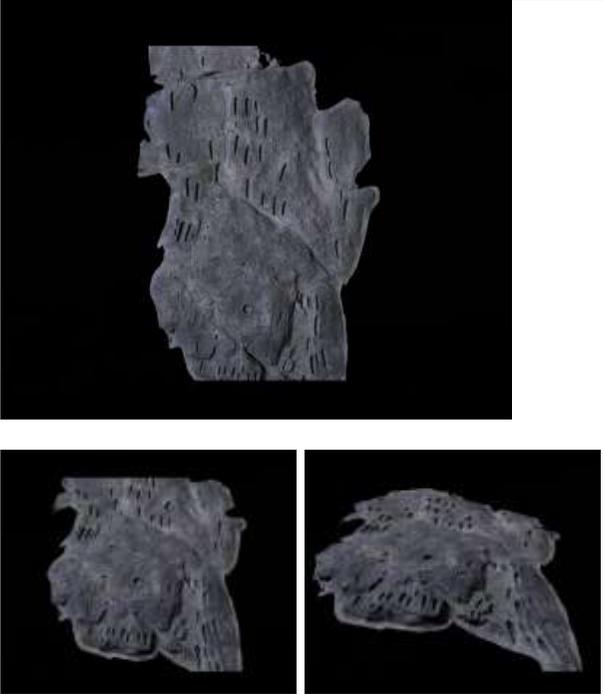
			 <p>Proyecto financiado por Programa Leadercal</p> <p>asopiva.</p> <p>Sobre un fondo blanco se van insertando y eliminando mediante encadenados de entrada y salida los logos de las entidades participantes en la confección del producto. Se realiza un zoom de acercamiento sobre los correspondientes al “Centro de Visitantes. Necrópolis del Alto Arlanza” y al “Proyecto financiado por Programa Leadercal”.</p> <p>MÚSICA: TEMA 4. En el minuto 6:10 finaliza.</p>	
			<p>ELIPSIS: E8. Fundido total a negro.</p>	

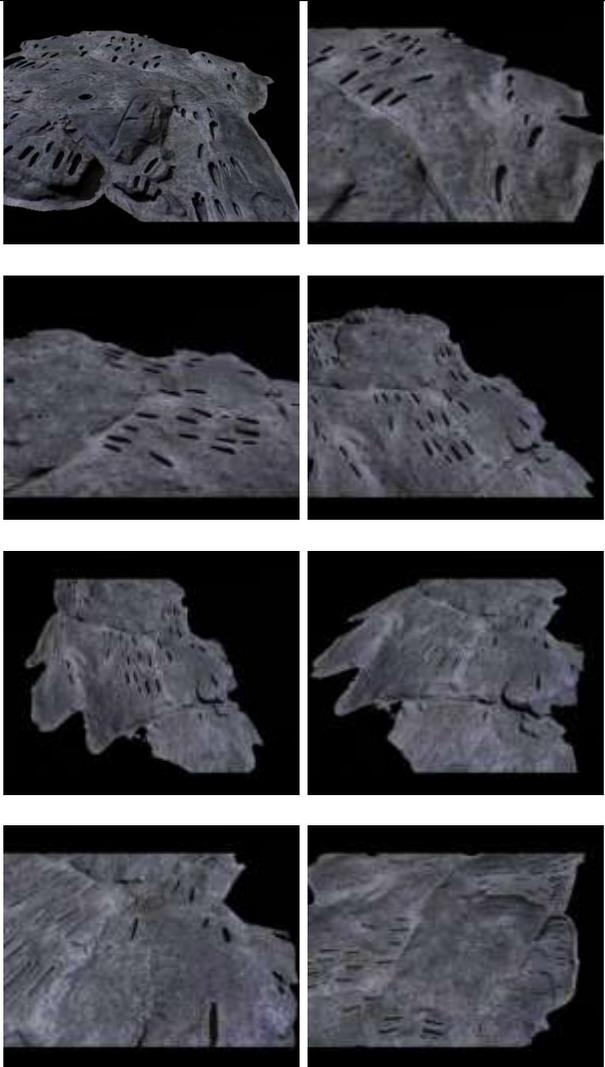
4.6 Video del Comunero de Revenga. (Dinocyl, 2013). Museo de los dinosaurios de Salas de los Infantes.

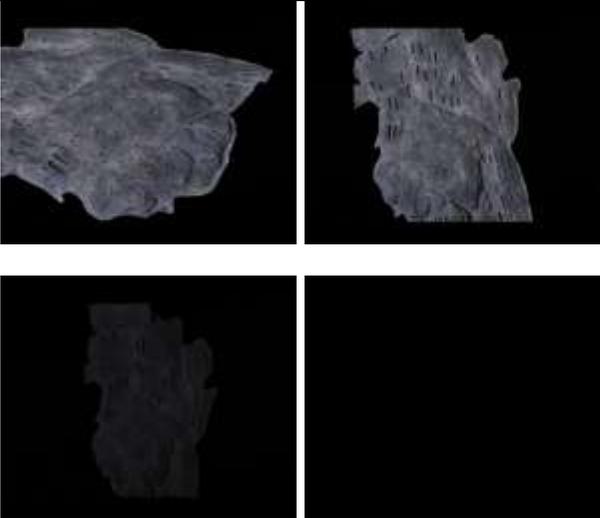
Cuadro 24. Cuadro de análisis Video del Comunero de Revenga. Fuente: Elaboración propia.

IN/OUT	TIEMPO	ESPACIO	ACCIÓN	FUERA DE CAMPO/ELIPSIS
0:00-0:15	Época actual	Necrópolis del Comunero de Revenga	 	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, el rótulo se superpone al plano físico del Comunero de Revenga y su necrópolis (unión de dos o más planos por superposición).</p> <p>-E11: Encadenado para insertar los rótulos tanto de inicio, como de salida, para hacerlos desaparecer.</p> <p>-E21: Elipsis formal, según la inscripción en el significante, marcada, explícita mediante el uso de rótulos sobreimpresionados. Aluden tanto a la ubicación espacial como a la datación temporal, aunque lo que define es el origen probable de la necrópolis del Comunero de Revenga, no el momento en el que se desarrolla la acción o situación mostrada. El nombre sobreimpresionado remite al FC2 y FC3 del espectador (potencialmente visitante al Museo de los Dinosaurios de la localidad de Salas de los Infantes) como individuo y como grupo que puede reconocer un espacio arqueológico que puede resultar de su interés.</p> <p>-FC1: Espacio material del lugar de proyección, en este caso el Museo de los Dinosaurios de Salas de los Infantes en el que se visiona en un monitor el metraje analizado.</p> <p>-FC31: Un tema musical común acompaña a todo el metraje, operando desde un fuera de campo no contiguo, no conocido, no correspondiente a la diégesis, con efecto retórico sin anclaje en el significante.</p> <p>-FC53: Representación metonímica del todo por la parte, de elementos propios de la diégesis. Las tumbas parciales incluidas en la imagen remiten a la totalidad de las que componen la necrópolis del Comunero de Revenga, como objeto o incluso podríamos decir personaje de la diégesis. Ampliando la perspectiva la necrópolis de Revenga actúa como parte del conjunto de necrópolis existentes en la zona, la Sierra de la Demanda.</p>

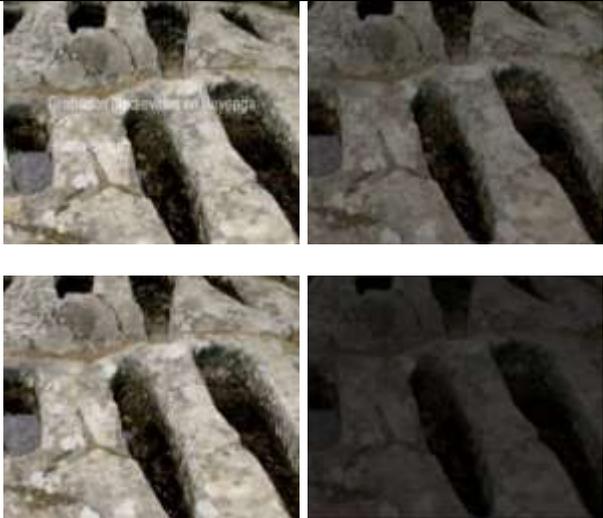
			 <p>Plano general de la necrópolis del Comunero de Revenga, tomado desde una posición relativamente elevada, y en el que se muestra la acumulación de numerosas tumbas. Paneo de izquierda a derecha. Se insertan, mediante un encadenado inicial de entrada y otro de salida utilizado para hacerlos desaparecer, dos textos con grafismo de color blanco: “Comunero de Revenga” y “Necrópolis medieval de Revenga. Siglos IX-XI. Templo y tumbas excavadas en la roca”.</p> <p>MÚSICA: Tema común a todo el metraje.</p>	<p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC73: Lo que queda detrás del decorado, de los árboles y del promontorio rocoso.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>La imagen actual de la antigua necrópolis del Comunero de Revenga, remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en el espacio mostrado (E48).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC89, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el relato diegético que habla de la necrópolis del Comunero de Revenga, al que el rótulo alude.</p> <p>La no inclusión de personajes o de edificios o útiles provoca la indefinición en cuanto a la época en la que se ubica el plano.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, elementos que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estos elementos implican, en este caso nos referiríamos esencialmente a las tumbas excavadas en la roca.</p> <p>-FC17: el propio movimiento de cámara va actuando <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios y tumbas que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco, en este caso, el lateral.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el signifiante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p>
--	--	--	--	---

				<p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios y elementos como las tumbas que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través del segmento lateral derecho y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio y las tumbas que pasan a quedar superados por el segmento lateral izquierdo.</p>
			ELIPSIS: E8. Fundido total a negro.	
0:15-1:46	Atemporal	Reconstrucción virtual (3D) sobre fondo negro		<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la reconstrucción virtual de la necrópolis del Comunero de Revenga se superpone a un fondo negro. Ambas capas apoyan la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la reconstrucción virtual por “extraer” de su contexto espacial y temporal al objeto reconstruido digitalmente. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la capa que reconstruye la necrópolis, ya que dicha capa remite a un tiempo pasado.</p> <p>-E11: Encadenado para integrar la reconstrucción virtual al inicio, y para hacerla desaparecer al final.</p> <p>-FC31: Un tema musical común acompaña a todo el metraje, operando desde un fuera de campo no contiguo, no conocido, no correspondiente a la diégesis, con efecto retórico sin anclaje en el significante.</p> <p>-FC53: Representación metonímica del todo por la parte, de elementos propios de la diégesis. Tanto las tumbas parciales incluidas en la imagen como la representación virtual del cúmulo que las acoge, remiten a la totalidad de la necrópolis.</p> <p>-FC58: La reconstrucción virtual del promontorio en el que se asienta la necrópolis del Comunero de Revenga, apela al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro, ya que figura inserta en una superficie bidimensional negra. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que</p>

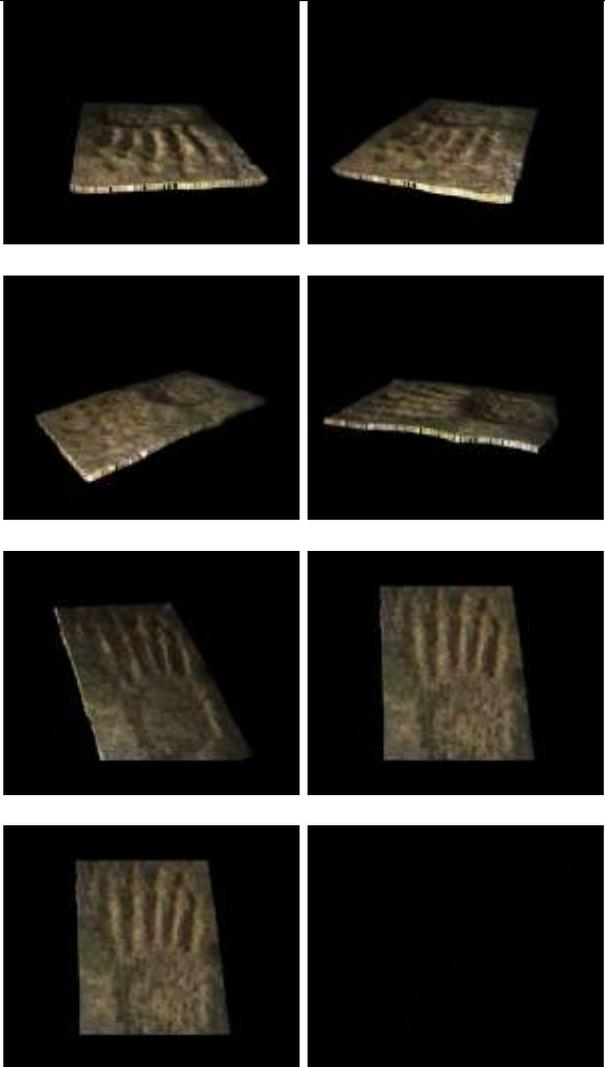
				<p>engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>La reconstrucción virtual de la antigua necrópolis del Comunero de Revenga, remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en el espacio mostrado (E48).</p> <p>Al presentarse previamente parte de las tumbas de la necrópolis de Revenga y reflejar a posteriori aspectos de la misma, podríamos hablar también del ítem FC77 propuesto Gómez Tarín, por el que en el nivel discursivo convencional, se alude al espacio del contexto verosímil. En el nivel no convencional, se aludiría a un espacio real diegético, no conocido aún (FC84).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC89, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el relato diegético que habla de la necrópolis del Comunero de Revenga, al que el rótulo alude.</p> <p>Como tal, el objeto reconstruido virtualmente, remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado (existente) antes del inicio del relato en el Comunero de Revenga (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del objeto digital, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado en el relato central correspondiente a la necrópolis de Revenga (E49)</p> <p>Se habilita al espectador simultáneamente el campo y el contracampo que conforman las dos caras del promontorio rocoso, una, la habitualmente visible, y la otra, la situada bajo el nivel de la tierra, no visible para un visitante potencial. De esta forma se trabaja progresivamente, dentro del mismo plano con el campo y el contracampo, habilitándolo (FC38) y negándolo (FC39).</p> <p>Al haberse presentado previamente una imagen real de parte de la necrópolis del Comunero de Revenga, podríamos hablar de que alude, en el nivel discursivo convencional, al espacio del contexto previamente mostrado (FC76).</p> <p>Al tratarse de imágenes virtuales, tratadas con ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (como el apoyado en el uso de una grúa) ya que</p>
--	--	--	---	--

			 <p>Imagen de la reconstrucción virtual en 3D del cúmulo rocoso en el que se aposenta la necrópolis del Comunero de Revenga, insertada sobre un fondo negro. Se parte de una toma cenital de la necrópolis para simular un movimiento de <i>travelling</i> hacia delante, simultaneado con la rotación, sobre su eje corto, de la imagen del cúmulo rocoso, hasta alcanzar éste una posición horizontal. A partir de ahí se combina un movimiento simulado de toma aérea de la necrópolis combinado con la rotación y el giro de la imagen del cúmulo sobre varios ejes, hasta finalizar con una toma cenital de la necrópolis, similar a la del inicio del plano. No hay cortes, trabajándose como un plano secuencia. El pequeño círculo que destaca en el interior de la</p>	<p>propriadamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de una grúa, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: Un plano generado como movimiento de grúa se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de un movimiento de cámara asimilable al uso de un grúa, provoca la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.</p>
--	--	--	---	--

			<p>planta cuadrangular en la que se ubicaba la iglesia original de la necrópolis, es utilizado como punto de referencia a lo largo del plano, apareciendo en la mitad inferior del cuadro, tanto en la posición de origen, como en la final.</p> <p>MÚSICA: Tema común a todo el metraje.</p>	
			ELIPSIS: E8. Fundido total a negro.	
1:46-1:55	Época actual	Necrópolis del Comunero de Revenga	 	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, el rótulo se superpone al plano físico del Comunero de Revenga y su necrópolis (unión de dos o más planos por superposición).</p> <p>-E11: Encadenado para insertar los rótulos tanto de inicio, como de salida, para hacerlos desaparecer.</p> <p>-E21: Elipsis formal, según la inscripción en el significante, marcada, explícita mediante el uso de rótulos sobreimpresionados. Aluden a la existencia de unas señales inscritas en la roca. Los datos sobreimpresionados remiten al FC2 y FC3 del espectador (potencialmente visitante al Museo de los Dinosaurios de la localidad de Salas de los Infantes) como individuo y como grupo que puede reconocer una característica del espacio arqueológico que puede resultar de su interés.</p> <p>-FC31: Un tema musical común acompaña a todo el metraje, operando desde un fuera de campo no contiguo, no conocido, no correspondiente a la diégesis, con efecto retórico sin anclaje en el significante.</p> <p>-FC72: Lo que queda más allá de los bordes.</p> <p>-FC76: En relación al contexto previamente mostrado.</p> <p>La imagen actual de la antigua necrópolis del Comunero de Revenga, remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en el espacio mostrado (E48), aunque simultáneamente</p>

			 <p data-bbox="613 783 1288 1086">Plano medio de algunas de las tumbas de la necrópolis del Comunero de Revenga, en ligerísimo picado y con paneo de izquierda a derecha. Se insertan, mediante un encadenado inicial de entrada y otro de salida utilizado para hacerlos desaparecer, dos textos con grafismo de color blanco: “Grabados medievales en Revenga. Huella de oso”.</p> <p data-bbox="613 1118 1153 1150">MÚSICA: Tema común a todo el metraje.</p>	<p data-bbox="1312 233 1991 312">también opera mediante la inclusión del rótulo que lo contextualiza espacial y temporalmente, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado en el subrelato correspondiente a la huella del oso (E50).</p> <p data-bbox="1312 344 1991 504">Al presentarse previamente parte de las tumbas de la necrópolis de Revenga y reflejar a posteriori aspectos de la misma, podríamos hablar también del ítem FC77 propuesto Gómez Tarín, por el que en el nivel discursivo convencional, se alude al espacio del contexto verosímil. En el nivel no convencional, se aludiría a un espacio real diegético, no conocido aún (FC84).</p> <p data-bbox="1312 536 1991 703">En el nivel narrativo, este plano remite al FC89, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el relato diegético que habla de la necrópolis del Comunero de Revenga, al que el rótulo alude, pero simultáneamente apela también al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del oso al que el rótulo alude.</p> <p data-bbox="1312 735 1991 791">La no inclusión de personajes o de edificios o útiles provoca la indefinición en cuanto a la época en la que se ubica el plano.</p>
			<p data-bbox="613 1190 958 1214">ELIPSIS: E8. Fundido total a negro.</p>	

1:55-2:14	Atemporal	Reconstrucción virtual (3D) sobre fondo negro	  	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la reconstrucción virtual de la huella dejada por un antiguo oso en la necrópolis del Comunero de Revenga se superpone a un fondo negro. Ambas capas apoyan la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la reconstrucción virtual por “extraer” de su contexto espacial y temporal al objeto reconstruido digitalmente. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la capa que reconstruye la huella, ya que dicha capa remite a un tiempo pasado.</p> <p>-E11: Encadenado para integrar la reconstrucción virtual al inicio, y para hacerla desaparecer al final.</p> <p>-FC31: Un tema musical común acompaña a todo el metraje, operando desde un fuera de campo no contiguo, no conocido, no correspondiente a la diégesis, con efecto retórico sin anclaje en el significativo.</p> <p>-FC53: Representación metonímica del todo por la parte, de elementos propios de la diégesis. La huella del oso remite al animal, al ser vivo que la provocó en su momento.</p> <p>-FC58: La reconstrucción virtual de la huella que se asienta en la necrópolis del Comunero de Revenga, apela al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro, ya que figura inserta en una superficie bidimensional negra. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>La huella es por definición, el negativo del objeto que la formó, en este caso, la garra de un oso. Este registro de una ausencia es la metáfora idónea del concepto de fuera de campo, aludiendo, perfecta y, en este caso, nítidamente al campo (la garra del animal) que la genera. El hecho de que sea un elemento ausente provoca que para su visualización deba inscribirse en un marco específico (el irregular recorte con forma rectangular que la acoge), que es el que se inserta en el fondo negro. De alguna manera estaríamos hablando de un marco procedente de la diégesis que recoge otro medio audiovisual</p>
-----------	-----------	---	---	---

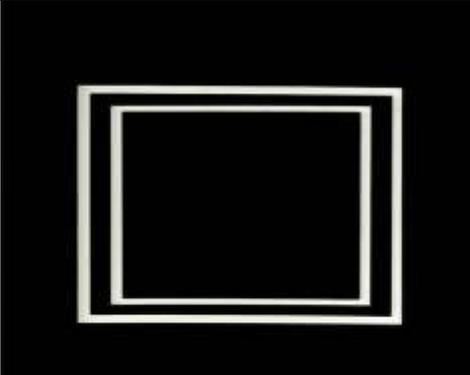
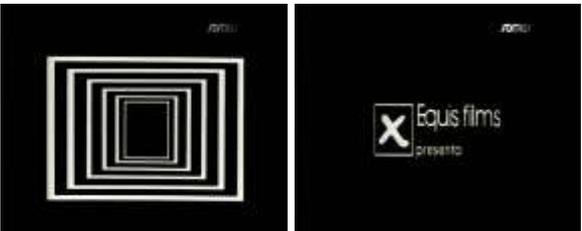
				<p>(FC62).</p> <p>Se habilita al espectador simultáneamente el campo y el contracampo que conforman las dos caras de la superficie sobre la que se asienta la huella, una, la habitualmente visible, el negativo, y la otra, la situada bajo el nivel de la tierra, no visible para un visitante potencial. De esta forma se trabaja progresivamente, dentro del mismo plano con el campo y el contracampo, habilitándolo (FC38) y negándolo (FC39).</p> <p>La reconstrucción virtual de la huella del oso inscrita en la piedra de la antigua necrópolis del Comunero de Revenga, remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado antes del inicio del relato en el espacio mostrado (E48), aunque simultáneamente también opera remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado en el subrelato correspondiente a la huella del oso (E50).</p> <p>Al presentarse previamente parte de las tumbas de la necrópolis de Revenga podríamos hablar también del ítem FC77 propuesto Gómez Tarín, por el que en el nivel discursivo convencional, se alude al espacio del contexto verosímil. En el nivel no convencional, se aludiría a un espacio real diegético, no conocido aún (FC84).</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC90, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el subrelato diegético que habla del oso al que el rótulo alude.</p> <p>Como tal, el objeto reconstruido virtualmente, remite a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado (existente) antes del inicio del relato en el Comunero de Revenga (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del objeto digital, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado en el subrelato correspondiente a la huella del oso (E50).</p> <p>Al haberse presentado previamente una imagen real de parte de la necrópolis del Comunero de Revenga en la que presumiblemente está grabada la huella del plantígrado, podríamos hablar de que alude, en el nivel discursivo convencional, al espacio del contexto previamente mostrado (FC76), habilitando al espectador el contracampo previamente negado, el de la visión de la huella (FC38).</p>
--	--	--	---	--

		<p>Imagen de la reconstrucción virtual en 3D de una losa plana de aspecto rectangular, apoyada en su lado corto, insertada sobre un fondo negro. En dicha losa aparece la impresión de la huella de un oso. Se parte de una toma cenital de la misma. Ésta gira sobre su eje horizontal, mostrando al hacerlo la ausencia de la esquina inferior izquierda. La imagen llega hasta la posición apaisada, completamente horizontal, para a partir de ahí rotar sobre su eje central, mientras se inclina ligeramente para permitir la visión de la misma. A medida que se produce este movimiento se va izando de nuevo la losa, hasta finalizar en una posición cenital similar a la de inicio.</p> <p>MÚSICA: Tema común a todo el metraje.</p>	<p>Al tratarse de imágenes virtuales, tratadas con ordenador y no rodadas o grabadas físicamente, no existiría técnicamente ningún movimiento de cámara (como el apoyado en el uso de una grúa) ya que propiamente no existe dicha cámara. Pero a pesar de ello, la utilización de una técnica visual que intenta simular el uso de una grúa, genera la aparición de elipsis y fueras de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano las áreas espaciales que están fuera de él, y con ello, lo que está en dichas áreas.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, <i>frame a frame</i>, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: Un plano generado como movimiento de grúa se inscribe en el signifiante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de un movimiento de cámara asimilable al uso de un grúa, provoca la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que se sitúan más allá del límite opuesto.</p>
		<p>ELIPSIS: E8. Fundido total a negro.</p>	

2:14-2:19	Época actual	Títulos de crédito	 <p>Sobre un fondo negro, se insertan mediante un encadenado, los títulos de crédito en color blanco, con distintos tamaños de letra y el siguiente texto:"</p> <p>Versión digital 3.0</p> <p>DINOCYL S.C</p> <p>Comunero de Revenga".</p> <p>De igual forma, usando un encadenado, se hacen</p>	<p>-E11: El grafismo se inserta mediante un encadenado y de igual forma se hace desaparecer.</p> <p>-FC31: Un tema musical común acompaña a todo el metraje, operando desde un fuera de campo no contiguo, no conocido, no correspondiente a la diégesis, con efecto retórico sin anclaje en el significativo.</p> <p>-FC74: El rótulo de los títulos de crédito finales remite al fuera de campo perteneciente al espacio de la producción.</p>
-----------	--------------	--------------------	--	--

			desaparecer los mismos. MÚSICA: Tema común a todo el metraje.	
			ELIPSIS: E8. Fundido total a negro.	
2:19-2:24	Época actual	Frames en negro		
			Frames en negro.	

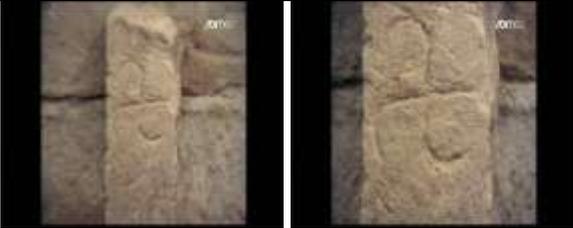
4.7 El mensaje. (Juan García Atienza, 1976). Cuadro 25. Cuadro de análisis *El mensaje* (García Atienza, 1976). Fuente: Elaboración propia.

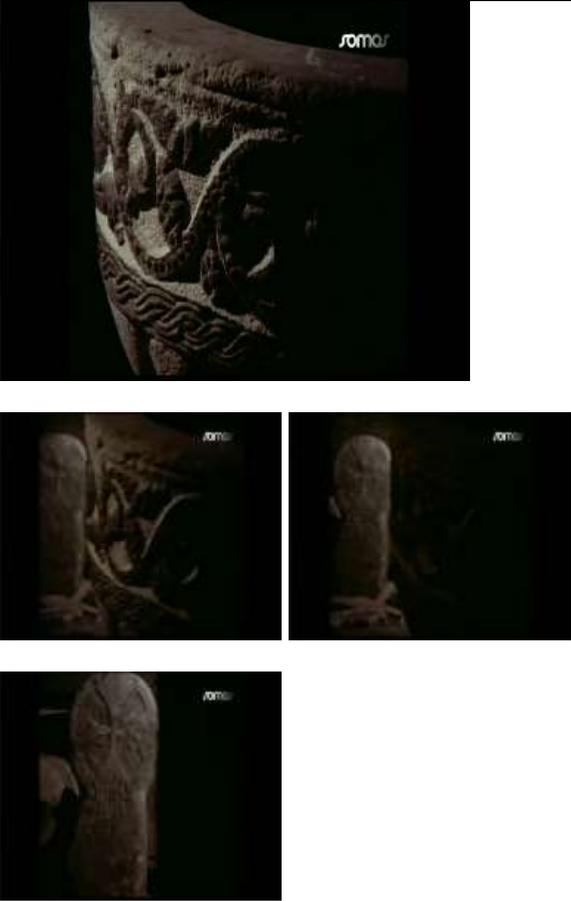
IN/OUT	TIEMPO	ESPACIO	ACCIÓN	FUERA DE CAMPO/ELIPSIS
0:00-0:08	Atemporal	Rótulo Empresa Productora	  <p>Cartones identificativos de la empresa productora.</p> <p>AUDIO: Una banda de sonido identifica auditivamente a la entidad productora.</p>	<p>-E20: El texto escrito con el nombre y el logo de la empresa productora, como objeto simbólico, actúan como transición que informa del paso desde la marca de propiedad del metraje al contenido propiamente dicho del mismo.</p> <p>-FC31: Se inserta una banda de audio que parece pretender identificar a la entidad productora. De esta forma alude simultáneamente al espacio de la producción (FC74).</p> <p>-FC56: La inclusión, en la esquina superior derecha de los planos, del símbolo que identifica a la entidad emisora del metraje, en este caso la cadena de televisión “Somos”, alude a un espacio próximo al de la producción (FC74) aunque no sea exactamente tal, ya que correspondería a la entidad que emite el contenido en ese momento concreto, como objeto no diegético que metonímicamente representa a la entidad exhibidora. La relación entre la empresa productora (o la que detenta los derechos en un momento puntual) y la emisora es una relación temporal por la que se puede emitir durante un cierto periodo de tiempo el contenido cedido. Esta relación contractual conlleva que la marca que se define por el símbolo de la cadena de televisión, tenga un componente temporal aludiendo a un periodo de tiempo concreto en el que los derechos del contenido son cedidos. Se plantearía la posibilidad de una ampliación tipológica de las propuestas de Gómez Tarín, en este caso, junto al concepto de espacio relativo a la producción (FC74), podría añadirse el del espacio relativo a la exhibición u otras similares. Evitaremos la repetición de este ítem en relación al aspecto mencionado ya que será un elemento constante en todo el metraje.</p> <p>-FC74: El logo y nombre de la empresa productora aluden al espacio de la producción, en concreto, de la entidad productora del metraje.</p>
			<p>ELIPSIS: E8.Fundido total a negro.</p>	

0:08-0:29	Atemporal	Títulos de Crédito	 <p>Títulos de crédito insertos en color blanco sobre fondos de diversas lápidas y estelas.</p> <p>MÚSICA: El tema musical va a ser común a todo el metraje aunque van a existir ciertos tramos de tiempo en los que se hace apenas audible. Esto va a ocurrir en los periodos que transcurren del minuto 1'54'' al 2'09'' y del 2'41'' al 3'09''.</p>	<p>-E20: El texto escrito del título del metraje, como objeto simbólico, actúa como transición que informa del inicio del paso (previo enumeración de los participantes) a un contenido audiovisual.</p> <p>-E29 y E62: Se utiliza el corte directo para ir uniendo con el siguiente, cada plano y el texto sobreimpresionado alusivo al título y a los componentes del equipo que le acompaña.</p> <p>-E48: Las imágenes sobre las que se sobreimpresionan las letras pertenecientes a los títulos de crédito, remiten por las características de las estelas y losas, a un tiempo pasado previo al relato y no visualizado.</p> <p>-FC31: El tema musical que va a irse insertando a lo largo del metraje de manera recurrente, opera desde un fuera de campo no contiguo, no conocido, no correspondiente a la diégesis, con efecto retórico sin anclaje en el significante. Aunque varíe el momento de inserción, el análisis va a ser el mismo, por lo que baste esta alusión para hacerla válida para el resto de los planos analizados.</p> <p>-FC56: La inclusión del rótulo “El mensaje” alude a la representación metonímica del todo por la parte, de un objeto, el texto escrito del título del cortometraje documental, proveniente del espacio de la producción del metraje.</p> <p>-FC69: La sobreimpresión del título del cortometraje “El mensaje”, anticipa de alguna manera, si no la temática del contenido que se va a visionar a continuación, sí el resumen del discurso que propone la entidad autoral sobre el metraje que se va a visionar.</p> <p>-FC70: Desenmarcado difuso con sobreimpresión complementaria. Tanto el título como los nombres de los componentes aparecen sobreimpresionados sobre imágenes de estelas y losas en las que aparecen inscritas tanto letras (en un idioma apenas utilizado en la actualidad salvo como objeto de estudio histórico) como figuras simbólicas e iconos, con lo que se remite, desde la actualidad propia del tipo de letra en la que aparecen redactados título y nombres del equipo productor del metraje, a un tiempo pasado, el propio de las estelas y piedras planas con caracteres y dibujos inscritos sobre las</p>
-----------	-----------	--------------------	---	--

				<p>que aparecen sobreimpresionados.</p> <p>-FC74: Los títulos de crédito que aluden a los componentes del equipo técnico y autoral, así como el propio título del metraje, aluden al espacio de la entidad o empresa productora.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
0:29-0:55	1976 (como año de producción del metraje)	Palacios de la Sierra	  <p>Plano general de la población de Palacios de la Sierra. Paneo de derecha a izquierda, hasta llegar al cerro en el que se ubica la necrópolis del Castillo, produciéndose un zoom de acercamiento sobre la misma.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC37: La locución que va a acompañar a todo el metraje, proviene, como voz en off, desde un fuera de campo no contiguo, no conocido, ni correspondiente a la diégesis, sin efecto retórico y absolutamente indeterminado. Como va a ser utilizada a lo largo de todo el recorrido del metraje, la enunciaremos únicamente en el análisis de este plano como primero del resto.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos, objetos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos, objetos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p>

			<p>AUDIO: “Hace poco tiempo, en el pueblo burgalés de Palacios enclavado en las estribaciones de la Sierra de la Demanda, se hizo un descubrimiento que por lo singular aún no ha trascendido a los libros ni provocado ninguna tesis doctoral. El descubrimiento ha consistido en el hallazgo de un primitivo cementerio medieval en lo alto de esta colina”. (0:35-0:54)</p>	<p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.</p> <p>La utilización al final de la panorámica de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables en los mismo epígrafes que los producidos por el empleo de la panorámica, según la tipología de Gómez Tarín, como E34, FC17, FC18 Y FC72.</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	
0:55-1:01	Época indeterminada	Grabado en piedra		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>La utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento sobre la imagen real, genera la</p>

			 <p>Plano medio de una parte de la pared de un monumento. Veloz zoom de acercamiento hasta centrarse en el plano detalle de una cruz esvástica labrada en la pared.</p> <p>AUDIO: “Lo que se ha descubierto en él, una serie de lápidas sepulcrales en las que junto a la esvástica y la cruz, aparecen en primer lugar una serie de figuras humanas esquemáticas, que apenas parecen indicar que en aquel lugar se enterró, simple y llanamente, un hombre o una mujer”. (0:57-1:14)</p>	<p>aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <ul style="list-style-type: none"> -E34: como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. -FC17: el uso de un zoom de acercamiento actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco. -FC18: el zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante. -FC72: la aplicación del trabajo del zoom provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	

1:01-1:09	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido	 <p data-bbox="618 1161 1294 1347">Plano detalle de una parte de una escultura labrada en piedra, con aspecto de copa, situada en el lado derecho de la pantalla. Ligero paneo desde el lado derecho al izquierdo, combinado con zoom de acercamiento hasta la estela que ocupa el</p>	<p data-bbox="1305 228 1989 507">-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la imagen del objeto con inscripciones aparece iluminado sobre un fondo negro que no lo está. La combinación de la imagen del objeto y el fondo negro apoya la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la imagen real de la losa por aparecer “extraída” de su contexto espacial y temporal lógico. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la imagen del objeto ya que remite a un tiempo pasado. No se trata de una superposición postproducida de dos imágenes pero opera de una forma similar.</p> <p data-bbox="1305 539 1989 707">-E38: Elipsis según su función retórica por cambio de iluminación combinado con un movimiento de cámara, en el interior del propio plano. Aunque el efecto producido sea debido al trabajo de iluminación y no a una técnica de postproducción, se realizaría un fundido parcial (E9), causado por la ausencia de iluminación aplicada sobre uno de los objetos. De esta forma el objeto queda en sombras, oculto (FC40).</p> <p data-bbox="1305 738 1989 874">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1305 906 1989 1129">-E48: El símbolo grabado en el objeto remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p data-bbox="1305 1161 1989 1217">-FC40: El dispositivo de puesta en escena de la sombra (o total oscuridad del fondo), actúa como un operador del fuera de campo.</p> <p data-bbox="1305 1249 1989 1329">-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (los parajes arqueológicos que la acogieron) por la parte (objeto con inscripciones), como objeto de la diégesis.</p>
-----------	---------------------	---------------------------	---	--

			<p>lateral izquierdo del cuadro. Mientras se produce este zoom, el lateral derecho se oscurece repentinamente. Fondo negro.</p>	<p>-FC58: El objeto con inscripciones insertado sobre un neutro fondo negro remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC89, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el relato diegético en vigor.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara y la combinada utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara y el uso del zoom, van actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara. Por su parte el zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con</p>
--	--	--	---	---

				<p>desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica y la aplicación del trabajo del zoom provoca, tanto el acercamiento al objeto mediante el uso del zoom y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco, así como la paulatina inclusión de espacios mediante el paneo que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
1:09-1:14	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido	 <p>Plano detalle de una losa con una esquemática</p>	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la imagen de una losa erguida verticalmente con inscripciones aparece iluminada sobre un fondo negro no iluminado. La combinación de la imagen de la losa y el fondo negro apoya la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la imagen real de la losa por aparecer "extraída" de su contexto espacial y temporal lógico. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la imagen de la losa ya que remite a un tiempo pasado. No se trata de una superposición postproducida de dos imágenes pero opera de una forma similar.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p>

			<p>figura humana grabada. Una mano iza la losa desde la posición inicial, inclinada, a la frontal final. Fondo negro.</p>	<p>-FC40: El dispositivo de puesta en escena de la sombra (o total oscuridad del fondo), actúa como un operador del fuera de campo.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (los parajes arqueológicos que la acogieron) por la parte (la losa con inscripciones), como objeto de la diégesis.</p> <p>-FC58: La losa con inscripciones insertada sobre un neutro fondo negro remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC74: La irrupción de una mano que dispone el prófílmico de la manera adecuada remite al espacio de la producción.</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC89, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el relato diegético en vigor.</p> <p>La aparición de una mano, que surge elevando la losa, y procediendo ambos del fuera de campo que limita con el segmento inferior, elimina parcialmente la atemporalidad del plano, causada por el fondo negro que rodea al objeto.</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	

1:14-1:17	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido	 <p>Plano de una losa con inscripciones, en posición vertical sobre fondo negro. El desenfoco del objeto es utilizado como técnica para encadenarlo con el plano siguiente.</p>	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la imagen de una losa erguida verticalmente con inscripciones aparece iluminada sobre un fondo negro no iluminado. La combinación de la imagen de la losa y el fondo negro apoya la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la imagen real de la losa por aparecer "extraída" de su contexto espacial y temporal lógico. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la imagen de la losa ya que remite a un tiempo pasado. No se trata de una superposición postproducida de dos imágenes pero opera de una forma similar.</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC40: El dispositivo de puesta en escena de la sombra (o total oscuridad del fondo), actúa como un operador del fuera de campo.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (los parajes arqueológicos que la acogieron) por la parte (la losa con inscripciones), como objeto de la diégesis.</p> <p>-FC58: La losa con inscripciones insertada sobre un neutro fondo negro remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC89, a un nivel no contiguo</p>
-----------	---------------------	---------------------------	---	---

				al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el relato diegético en vigor.
			ELIPSIS: E10. Desenfoque.	
1:17-1:23	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido	  <p>Plano de una losa con inscripciones, en posición vertical sobre fondo negro. El desenfoque del objeto es utilizado como técnica para encadenarlo con el plano siguiente.</p>	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la imagen del objeto con inscripciones aparece iluminado sobre un fondo negro que no lo está. La combinación de la imagen del objeto y el fondo negro apoya la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la imagen real de la losa por aparecer “extraída” de su contexto espacial y temporal lógico. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la imagen del objeto ya que remite a un tiempo pasado. No se trata de una superposición postproducida de dos imágenes pero opera de una forma similar.</p> <p>-E48: El símbolo grabado en el objeto remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC40: El dispositivo de puesta en escena de la sombra (o total oscuridad del fondo), actúa como un operador del fuera de campo.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (los parajes arqueológicos que la acogieron) por la parte (objeto con inscripciones), como objeto de la diégesis.</p> <p>-FC58: El objeto con inscripciones insertado sobre un neutro fondo negro remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p>

				<p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC89, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el relato diegético en vigor.</p>
			ELIPSIS: E10. Desenfoque.	
1:23-1:27	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido	 	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la imagen del objeto con inscripciones aparece iluminado sobre un fondo negro que no lo está. La combinación de la imagen del objeto y el fondo negro apoya la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la imagen real de la losa por aparecer "extraída" de su contexto espacial y temporal lógico. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la imagen del objeto ya que remite a un tiempo pasado. No se trata de una superposición postproducida de dos imágenes pero opera de una forma similar.</p> <p>-E48: El símbolo grabado en el objeto remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC40: El dispositivo de puesta en escena de la sombra (o total oscuridad del fondo), actúa como un operador del fuera de campo.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (los parajes arqueológicos que la acogieron) por la parte (objeto con inscripciones), como objeto de la diégesis.</p> <p>-FC58: El objeto con inscripciones insertado sobre un neutro fondo negro remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro. En este sentido también podría ser catalogada como</p>
			<p>Plano de una losa con una esquemática figura humana, en posición vertical sobre fondo negro. El desenfoque del objeto es utilizado como técnica para encadenarlo con el plano siguiente.</p>	

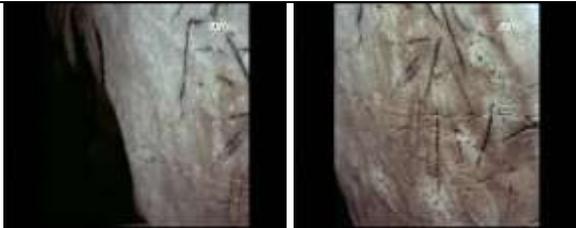
				<p>difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC89, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el relato diegético en vigor.</p>
			ELIPSIS: E10. Desenfoque.	
1:27-1:30	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido	 	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la imagen del objeto con inscripciones aparece iluminado sobre un fondo negro que no lo está. La combinación de la imagen del objeto y el fondo negro apoya la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la imagen real de la losa por aparecer "extraída" de su contexto espacial y temporal lógico. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la imagen del objeto ya que remite a un tiempo pasado. No se trata de una superposición postproducida de dos imágenes pero opera de una forma similar.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en el objeto remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no</p>
			Plano de una losa con inscripciones, apoyada en	

		<p>capitel, sobre fondo negro. Del plano general inicial se pasa mediante un rápido zoom de acercamiento al plano detalle de la inscripción.</p> <p>AUDIO: "Pero junto a estos seres humanos anónimos surgen en las lápidas de Palacios una serie de signos que aún no han podido ser descifrados. La tradición del signo secreto viene de lejos en la aventura del hombre. Lo vemos, es un ejemplo, en las cavernas prehistóricas proclamando con su presencia que aquellos cazadores de la cultura del sílex poseían conocimientos y creencias que aún no han sido desvelados. Sabemos, porque no tenemos más remedio que reconocerlo así, que la caverna prehistórica fue santuario secreto de los cazadores de las edades glaciales. Sabemos que en aquellos santuarios hubo lugares en los que aquellos hombres fueron iniciados en un saber cuyo alcance se nos escapa". (1:27-2:10)</p>	<p>convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC40: El dispositivo de puesta en escena de la sombra (o total oscuridad del fondo), actúa como un operador del fuera de campo.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (los parajes arqueológicos que la acogieron) por la parte (objeto con inscripciones), como objeto de la diégesis.</p> <p>-FC58: El objeto con inscripciones insertado sobre un neutro fondo negro remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC89, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el relato diegético en vigor.</p> <p>La utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara.</p> <p>-FC17: El uso de un zoom de acercamiento actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p>
--	--	--	---

				<p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
1:30-1:35	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido	 	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la imagen del objeto con inscripciones aparece iluminado sobre un fondo negro que no lo está. La combinación de la imagen del objeto y el fondo negro apoya la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la imagen real de la losa por aparecer "extraída" de su contexto espacial y temporal lógico. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la imagen del objeto ya que remite a un tiempo pasado. No se trata de una superposición postproducida de dos imágenes pero opera de una forma similar.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en el objeto remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC40: El dispositivo de puesta en escena de la sombra (o total</p>
			Plano de una losa con inscripciones, apoyada en capitel, sobre fondo negro. Del plano general inicial se pasa mediante un rápido zoom de	

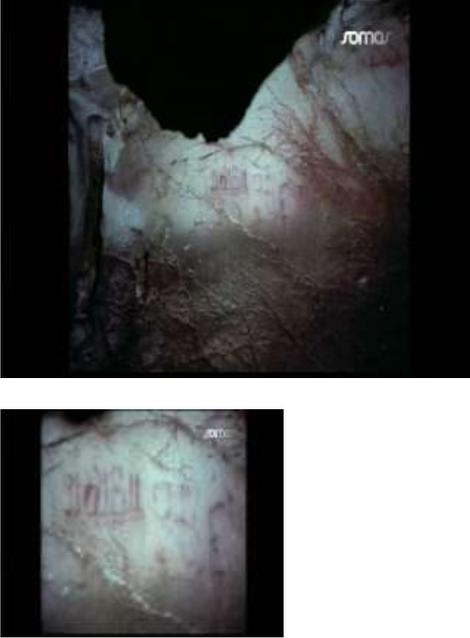
			<p>acercamiento al plano detalle de la inscripción.</p>	<p>oscuridad del fondo), actúa como un operador del fuera de campo.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (los parajes arqueológicos que la acogieron) por la parte (objeto con inscripciones), como objeto de la diégesis.</p> <p>-FC58: El objeto con inscripciones insertado sobre un neutro fondo negro remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC89, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el relato diegético en vigor.</p> <p>La utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara.</p> <p>-FC17: El uso de un zoom de acercamiento actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un</p>
--	--	--	---	--

				<p><i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior)</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
1:35-1:50	Época indeterminada	Interior de gruta	 	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC40: Las sombras propias de la oscuridad de la gruta generan la existencia de áreas que quedan fuera de campo.</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes</p>

			 <p>Paneo de izquierda a derecha sobre los detalles de las pinturas rupestres de las paredes de una cueva.</p>	<p>temporales y espaciales que estas áreas implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significativo, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	
1:50-2:07	Época indeterminada	Interior de gruta		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC40: Las sombras propias de la oscuridad de la gruta generan la existencia de áreas que quedan fuera de campo.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a</p>

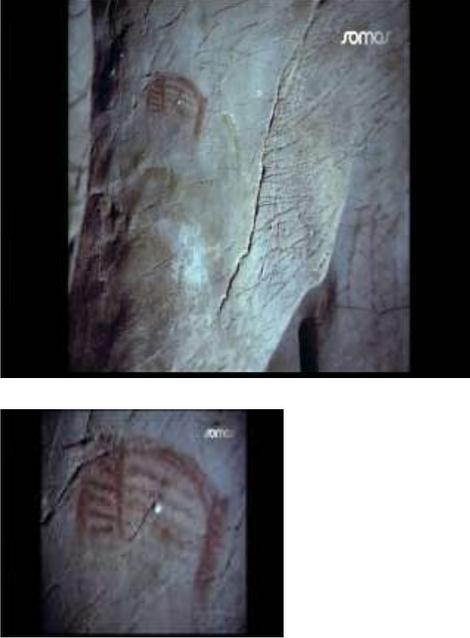
			 <p>Plano general del interior de una gruta. Paneo de derecha a izquierda sobre las formas de sus paredes.</p>	<p>fotograma, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
2:07-2:23	Época indeterminada	Interior de gruta		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC40: Las sombras propias de la oscuridad de la gruta generan la existencia de áreas que quedan fuera de campo.</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>El uso de un <i>travelling</i>, como movimiento de cámara, aunque ésta sea</p>

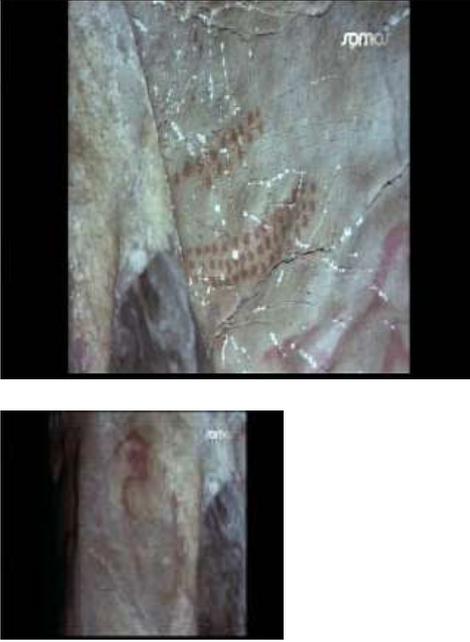
			 <p>Plano cámara en mano, que muestra lateralmente las paredes del interior de una cueva, y los dibujos presentes en las mismas. La cámara avanza hacia delante, al modo de un <i>travelling</i>, hasta detenerse y centrarse, con un ligero zoom de acercamiento, en una cruz dibujada sobre la roca.</p>	<p>al hombro, y la combinada utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos, objetos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos, objetos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara y el uso del zoom, van actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El <i>travelling</i> de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara. Por su parte el zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La utilización de un <i>travelling</i> y la aplicación del trabajo del zoom provoca, tanto el acercamiento al objeto mediante el uso del zoom y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco, así como la paulatina inclusión de espacios mediante el <i>travelling</i> que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	

2:23-2:33	Época indeterminada	Interior de gruta	 <p>Zoom de acercamiento, partiendo del plano general de una gruta y acabando en el plano detalle de unas imágenes pintadas sobre la roca.</p> <p>AUDIO: “Sabemos también que aquel conocimiento se manifestaba en signos y en símbolos, pero desconocemos la raíz de su significado y por lo tanto el posible alcance de aquella civilización. Sin embargo, los signos están ahí, como un desafío a nuestra capacidad de entendimiento, como un mensaje transmitido por seres misteriosos que también están retratados en</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC40: Las sombras propias de la oscuridad de la gruta generan la existencia de áreas que quedan fuera de campo.</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>La utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables en los mismo epígrafes que los producidos por el empleo de la panorámica, según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara.</p> <p>-FC17: El uso de un zoom de acercamiento actúa como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo,</p>
-----------	---------------------	-------------------	--	---

			<p>las paredes más profundas de la caverna. Tal vez, ¿los mismos seres anónimos del misterioso cementerio de Palacios?” (2:32-3:04)</p>	<p>actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	
2:33-2:41	Época indeterminada	Interior de gruta	 <p>Zoom de alejamiento combinado con ligero paneo de izquierda a derecha, recorriendo las pinturas de las paredes de una cueva, partiendo del plano detalle de la silueta de una mano humana.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC40: Las sombras propias de la oscuridad de la gruta generan la existencia de áreas que quedan fuera de campo.</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara y la combinada utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento</p>

				<p>(constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara y el uso del zoom, van actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara. Por su parte el zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia atrás.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica y la aplicación del trabajo del zoom provoca, tanto el alejamiento del objeto mediante el uso del zoom y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco, así como la paulatina inclusión de espacios mediante el paneo que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

2:41-2:52	Época indeterminada	Interior de gruta	 <p data-bbox="616 901 1288 973">Zoom de acercamiento hasta el plano detalle de un dibujo presente en la pared de una cueva.</p>	<p data-bbox="1310 231 1989 367">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1310 399 1989 622">-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p data-bbox="1310 654 1989 710">-FC40: Las sombras propias de la oscuridad de la gruta generan la existencia de áreas que quedan fuera de campo.</p> <p data-bbox="1310 734 1989 758">-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p data-bbox="1310 790 1989 813">-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p data-bbox="1310 845 1989 949">La utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p data-bbox="1310 981 1989 1069">-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara.</p> <p data-bbox="1310 1101 1989 1236">-FC17: El uso de un zoom de acercamiento actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p data-bbox="1310 1268 1989 1340">-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un</p>
-----------	---------------------	-------------------	--	--

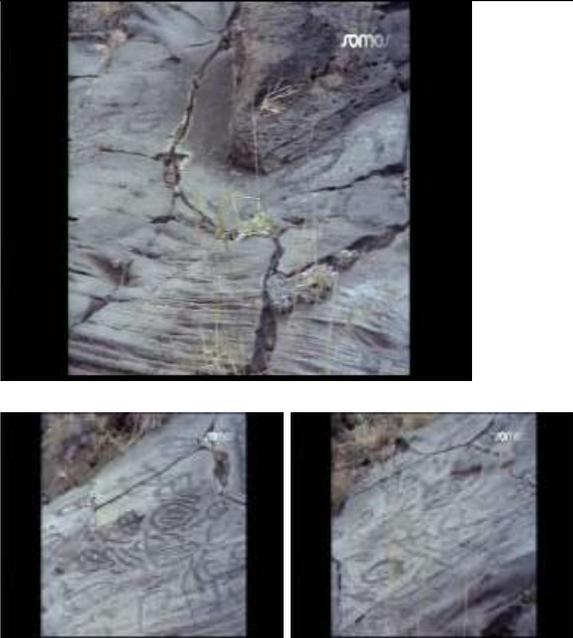
				<p><i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
2:52-3:01	Época indeterminada	Interior de gruta	 <p>Ligero paneo de derecha a izquierda, partiendo de un dibujo sobre la pared de una cueva, hasta llegar a otro.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC40: Las sombras propias de la oscuridad de la gruta generan la existencia de áreas que quedan fuera de campo.</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos, objetos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas</p>

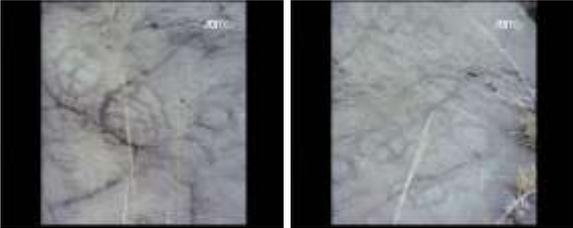
				<p>acciones, hechos, objetos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.</p>
			ELIPSIS: E10. Desenfoque.	
3:01-3:04	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido		<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la imagen del objeto con inscripciones aparece iluminado sobre un fondo negro que no lo está. La combinación de la imagen del objeto y el fondo negro apoya la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la imagen real de la losa por aparecer "extraída" de su contexto espacial y temporal lógico. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la imagen del objeto ya que remite a un tiempo pasado. No se trata de una superposición postproducida de dos imágenes pero opera de una forma similar.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en el objeto remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma</p>

			 <p>Plano de una losa con inscripciones, en posición vertical y sobre fondo negro. Se parte de un desenfoque extremo del objeto para llegar a la posición final, en la que éste está perfectamente enfocado.</p>	<p>podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC40: El dispositivo de puesta en escena de la sombra (o total oscuridad del fondo), actúa como un operador del fuera de campo.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (los parajes arqueológicos que la acogieron) por la parte (objeto con inscripciones), como objeto de la diégesis.</p> <p>-FC58: El objeto con inscripciones insertado sobre un neutro fondo negro remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC89, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el relato diegético en vigor.</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	

3:04-3:08	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido	 <p>Plano de una losa con inscripciones, en posición vertical y sobre fondo negro.</p> <p>AUDIO: “Los signos alfabéticos de la Demanda tienen un interés que trasciende su misterio. Las formas se parecen mucho, y éste es otro enigma sin respuesta, a las de los signos que emplearon los antiguos guanches canarios, en los albergues donde dejaron letreros que aún no han sido descifrados. En las lejanas islas atlánticas, que los hombres medievales de la sierra burgalesa no pudieron obviamente conocer, los signos grabados en la piedra toman las mismas formas y hasta en ocasiones parecen seguir el mismo orden en sus letras.” (3:07- 3:37)</p>	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la imagen del objeto con inscripciones aparece iluminado sobre un fondo negro que no lo está. La combinación de la imagen del objeto y el fondo negro apoya la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la imagen real de la losa por aparecer “extraída” de su contexto espacial y temporal lógico. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la imagen del objeto ya que remite a un tiempo pasado. No se trata de una superposición postproducida de dos imágenes pero opera de una forma similar.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en el objeto remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC40: El dispositivo de puesta en escena de la sombra (o total oscuridad del fondo), actúa como un operador del fuera de campo.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (los parajes arqueológicos que la acogieron) por la parte (objeto con inscripciones), como objeto de la diégesis.</p> <p>-FC58: El objeto con inscripciones insertado sobre un neutro fondo negro remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones</p>
-----------	---------------------	---------------------------	---	--

				<p>posibles (FC71).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC89, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el relato diegético en vigor.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
3:08-3:12	Época indeterminada	Paraje arqueológico o natural Sierra de la Demanda	 <p>Plano fijo de una pared de roca lisa en un paraje natural, con unas inscripciones sobre ella.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

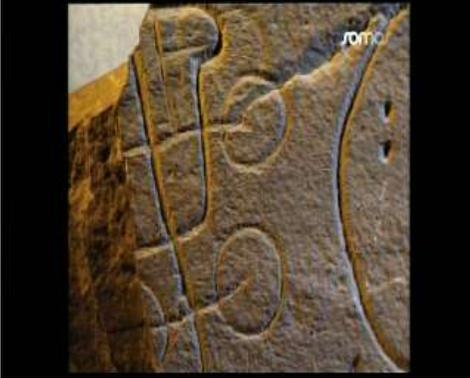
3:12-3:44	Época indeterminada	Paraje arqueológico o natural Sierra de la Demanda	 <p>Recorrido sobre los símbolos y dibujos, inscritos sobre la roca, mediante un paneo a través de los detalles de la misma, que transcurre de izquierda a derecha.</p>	<p>-E2: No controlada tecnológica, con corte por fallos mecánicos. Existe un salto no intencionado de uno de los fotogramas del metraje.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos, objetos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos, objetos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir</p>
-----------	---------------------	--	---	---

				<p>traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
3:44-3:59	Época indeterminada	Paraje arqueológico o natural Sierra de la Demanda	 	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p>

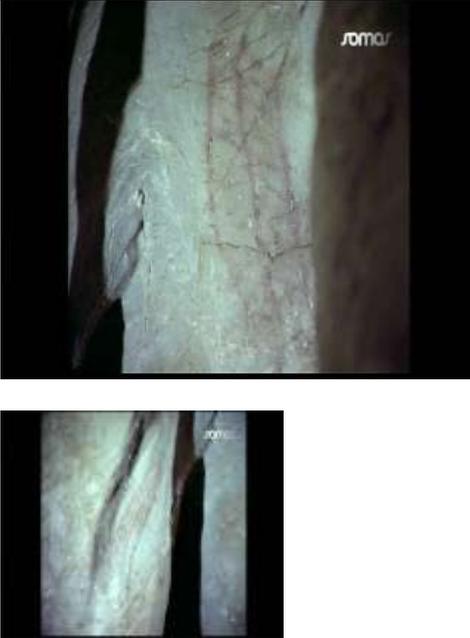
Recorrido sobre los símbolos y dibujos, inscritos

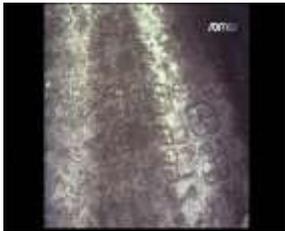
			<p>sobre la roca, mediante un paneo a través de los detalles de la misma, que transcurre de izquierda a derecha, deteniéndose momentáneamente en un punto del recorrido, para reiniciarlo y llegar hasta el final.</p> <p>AUDIO: “Todo lleva a pensar que hubo, a través del tiempo, una tradición secreta que procedente de no sabemos aún donde, unió a hombres de lugares muy distantes en el espacio y en el tiempo, en un modo único de transmitir sus ideas y sus creencias.” (3:54-4:09)</p>	<p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las acciones, hechos, objetos y personajes que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas acciones, hechos, objetos y personajes, implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
3:59-4:17	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p>

			 <p>Recorrido sobre los símbolos y dibujos, inscritos sobre la roca, partiendo del plano detalle de una estrella labrada en la piedra para, combinando un zoom de alejamiento con un ligero paneo de izquierda a derecha, llegar a un grupo de símbolos y, tras un plano fijo, reencuadrar con un zoom de acercamiento hasta el plano detalle de un símbolo circular con cruz inscrita.</p> <p>AUDIO: “Y ese modo, deliberadamente ocultado por quienes lo utilizaban, servía para identificación de los iniciados y para la transmisión de sus mensajes. Porqué sino, un mismo signo ha de aparecer sin variantes en las lápidas de la Demanda y en las cuevas prehistóricas de</p>	<p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara y la combinada utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento inicial y posterior acercamiento aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas, implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara y el uso del zoom, van actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara. Por su parte el zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento de alejamiento inicial y posterior acercamiento.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica y la aplicación del trabajo del zoom provoca, tanto el alejamiento y posterior acercamiento al objeto mediante el uso del zoom y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco, así como la paulatina inclusión de espacios mediante el paneo que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del</p>
--	--	--	--	--

			Cantabria.” (4:10-4:28)	marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto
			ELIPSIS: E29/E62	
4:17-4:18	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido	 <p>Plano detalle de una losa con inscripciones, en posición vertical.</p>	<p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
4:18-4:20	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido		<p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos</p>

			Plano detalle de una losa con inscripciones, en posición vertical.	mostrados previamente.
			ELIPSIS: E29/E62	
4:20-4:25	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido	 <p>Zoom de acercamiento, partiendo del plano general de una losa con inscripciones para acabar en el plano detalle de una de ellas.</p>	<p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p>La utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara.</p> <p>-FC17: El uso de un zoom de acercamiento actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un</p>

				<p><i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
4:25-4:31	Época indeterminada	Cueva Cantabria	 <p>Ligero paneo de derecha a izquierda y de arriba a abajo, partiendo del plano detalle de una pintura presente en la pared de una cueva, para acabar en el detalle de otra.</p>	<p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a</p>

				<p>causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
4:31-4:42	Época indeterminada	Paraje arqueológico (presumiblemente Galicia)	 	<p>Paneo, cámara en mano, de izquierda a derecha, partiendo del plano general de una zona boscosa para acabar en el detalle de unas inscripciones (petroglifos) presentes en una roca desnuda.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara, aunque ésta sea llevada al hombro, aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las</p>

			<p>AUDIO: “Y porqué esos mismo signos, igualmente sin variantes y con la misma intención, surgen en los petroglifos gallegos que se esconden entre montes tradicionalmente habitados por trasgos y meigas. Entre las lápidas de Palacios, las pinturas de Cantabria, los petroglifos gallegos y los letreros guanches median muchos kilómetros, pero muchos más milenios. Y sin embargo, todo nos lleva a pensar en un origen común de los signos, del mismo modo que muchos indicios nos llevan a suponer que hubo algo más que una mera continuidad en el modo de expresión.” (4:32-5:07)</p>	<p>áreas que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
4:42-4:51	Época indeterminada	Paraje arqueológico o Sierra de la Demanda		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p>

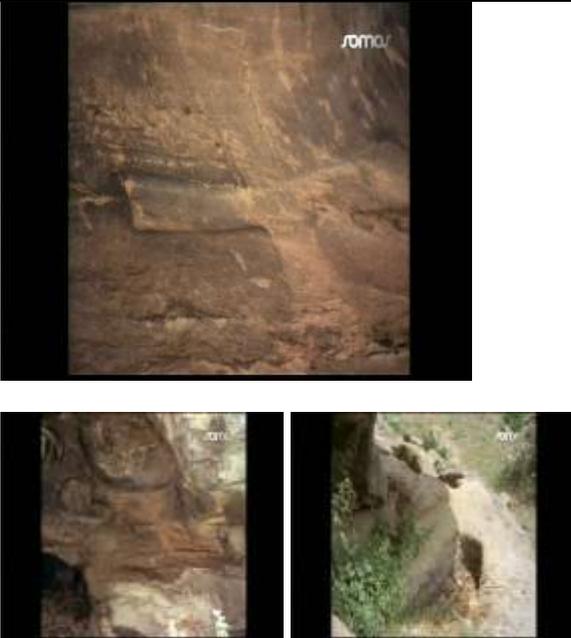
			 <p>Plano medio de una imagen inscrita en la roca, tomado cámara en mano, con ligero acercamiento de la misma para acabar en el plano detalle de dicha imagen.</p>	<p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p>El uso de un movimiento de cámara, llevada al hombro, aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueras de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	

4:51-4:55	Época indeterminada	Paraje arqueológico o Sierra de la Demanda	 <p>Plano medio de unas insculturas grabadas en la piedra.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p>
ELIPSIS: E29/E62				
4:55-4:57	Época indeterminada	Paraje arqueológico o Sierra de la Demanda	 <p>Plano medio de unos grabados inscritos en una</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p>

			pared de roca.	
			ELIPSIS: E29/E62	
4:57-5:22	Época indeterminada	Paraje arqueológico o Sierra de la Demanda	  <p>Paneo de derecha a izquierda, partiendo del plano general de unas covachas en la roca, semiocultas por la vegetación, situadas al fondo de la acción, para avanzar hasta el plano general de las tumbas de una necrópolis presentes en medio de una tupida vegetación, en las que se detiene momentáneamente el paneo, para acabar la panorámica en una gran pared de roca. En la</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC40: Lo que ocultan las sombras del interior de la covacha.</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas y elementos que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas y elementos implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p>

		<p>posición final una rama de árbol, entra y sale de cuadro movida por el viento, en la esquina superior izquierda.</p> <p>AUDIO: “No muy lejos de Palacios de la Sierra, en medio de los pinares comunales de la Demanda, están los restos de un antiguo cenobio ocupado por anacoretas en los primeros siglos del cristianismo. La Sierra de la Demanda ha sido a través del tiempo, un lugar mágico en el que leyendas y tradiciones han situado enclaves sagrados y misteriosos, desde mansiones de gigantes míticos hasta el templo del Grial. Todo este mundo de supuesta fantasía supersticiosa ha impedido tal vez el estudio serio de estos lugares, en los que no es difícil descubrir una superposición de gentes y de creencias solo aparentemente dispares.” (5:09-5:47)</p>	<p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.</p>
		<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	

5:22-5:41	Época indeterminada	Paraje arqueológico o Sierra de la Demanda	  <p>Un plano tomado con cámara en mano, parte de una posición inicial en la que se muestra una oscuridad en la pared rocosa para finalizar en otra de la misma pared en la que se inscribe el dibujo de una cruz sobre la misma, a la que la cámara se acerca.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC40: Lo que ocultan las sombras del interior de la covacha.</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p>El uso de un movimiento de cámara, aunque ésta sea llevada al hombro, aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p>
-----------	---------------------	--	---	--

				<p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
5:41-5:56	Época indeterminada	Paraje arqueológico o Sierra de la Demanda	 <p>Plano detalle de una cruz inscrita en la roca. Zoom de alejamiento para reencuadrar a plano general, pasando de dicha posición a un nuevo zoom, en</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara y la combinada utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom de alejamiento inicial y posterior acercamiento aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p>

			<p>este caso de acercamiento sobre una de las tumbas en la roca de la necrópolis, sita en una altitud ligeramente inferior a la posición inicial.</p> <p>AUDIO: “En esta fortaleza de piedra, muchos siglos antes de que los monjes primitivos la adoptasen como refugio de soledad y de meditación, hay pruebas de un pueblo primitivo que pudo tener este lugar como santuario.” (5:47-5:58)</p>	<p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas, implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara y el uso del zoom, van actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara. Por su parte el zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento de alejamiento inicial y posterior acercamiento.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica y la aplicación del trabajo del zoom provoca, tanto el alejamiento y posterior acercamiento al objeto mediante el uso del zoom y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco, así como la paulatina inclusión de espacios mediante el paneo que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto</p>
			<p>ELIPSIS: E29/E62</p>	

5:56-6:27	Época indeterminada	Paraje arqueológico o Sierra de la Demanda	 <p>Cámara en mano se avanza por un pasillo entre la roca hasta alcanzar una oscura covacha en la piedra, al llegar a la misma, la cámara se gira 180 grados para centrarse en una tumba labrada en la roca, reencuadrando, tras un ligero paneo de abajo hacia arriba, a un plano general del resto de la pared rocosa y el bosque.</p> <p>AUDIO: “A pesar de las constantes depredaciones de los canteros, pueden aún verse las huellas de sus depósitos de agua de lluvia, los huecos labrados en la piedra que servían de escaleras, la</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC40: Lo que ocultan las sombras.</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara, aunque ésta sea llevada al hombro, aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas y elementos que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas y elementos implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y</p>
-----------	---------------------	--	---	---

			estructura del primitivo lugar sagrado.” (6:15-6:27)	consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.
			ELIPSIS: E29/E62	
6:27-6:38	1976	Paraje arqueológico o Sierra de la Demanda	 	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC40: Lo que ocultan las sombras.</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p>La presencia humana contextualiza temporalmente el plano en el momento de la producción del mismo, en una época actual. Al incluir una figura correspondiente al espacio de la producción, alude a él (FC74).</p>
			Plano detalle de una pierna que entra en cuadro por la esquina inferior izquierda, para seguir al personaje, ataviado con vestimenta propia de los años setenta, y su avance entre dos paredes de rocas, escalando mediante el apoyo en ambas paredes. La imagen acaba en un reencuadre a	

			plano general en ligero contrapicado. AUDIO: “¿Fueron tal vez estos monjes los continuadores de una tradición que nos lleva a través de los siglos de la historia, a la identidad con el simbolismo prehistórico?”. (6:34-6:41)	
			ELIPSIS: E29/E62	
6:38-6:47	Época indeterminada	Paraje arqueológico o Sierra de la Demanda	 <p>Se parte del plano medio de una tumba excavada en la roca, tomado en ligero picado, para reencuadrar abriendo a plano general del espacio</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC17: Reencuadre.</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p>

			natural rocoso en el que se ubica.	
			ELIPSIS: E29/E62	
6:47-6:51	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido	 <p>Zoom de acercamiento rápido partiendo del plano medio de una losa con inscripciones, para acabar en el plano detalle de uno de los símbolos.</p>	<p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p>La utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara.</p> <p>-FC17: El uso de un zoom de acercamiento actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p>

				-FC72: La aplicación del trabajo del zoom provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior).
			ELIPSIS: E29/E62	
6:51-7:03	Época indeterminada	Interior de gruta	 <p>Zoom de acercamiento lento, cámara en mano, partiendo del plano medio de la pared de una cueva con pinturas, para acabar en el plano detalle de uno de los dibujos.</p>	<p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de las grutas mostradas previamente.</p> <p>El uso de un movimiento de cámara, siendo ésta llevada al hombro, y la combinada utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara y el uso del zoom, van actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p>

				<p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara. Por su parte el zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica y la aplicación del trabajo del zoom provoca, tanto el acercamiento al objeto mediante el uso del zoom y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco, así como la paulatina inclusión de espacios mediante el paneo que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
7:03-7:07	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido		<p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p>La utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología</p>

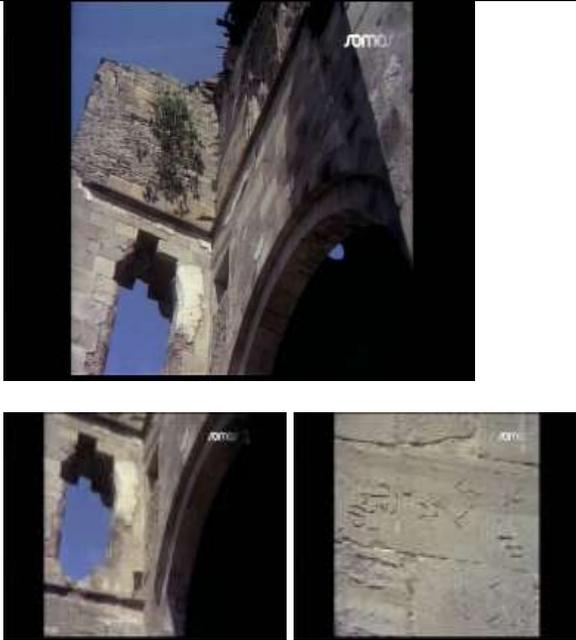
			 <p>Zoom de acercamiento rápido partiendo del plano medio de una losa con inscripciones, para acabar en el plano detalle de uno de los símbolos.</p>	<p>de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara.</p> <p>-FC17: El uso de un zoom de acercamiento actúa como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, cada vez más reducidos, con el constante nacimiento de nuevos espacios que quedan fuera de campo al ir desbordando los cuatro segmentos del marco.</p> <p>-FC72: La aplicación del trabajo del zoom provoca un acercamiento al objeto, y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco (los dos laterales, el superior y el inferior)</p> <p>-FC18: El zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
7:07-7:11	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido		<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p>

			 <p>Ligero paneo, de derecha a izquierda, sobre la superficie de una roca con grabados labrados en la misma.</p> <p>AUDIO: “La tradición está ahí, repitiéndose como un mensaje que pide a gritos ser descifrado. Los signos, grabados precisamente sobre la piedra, se identifican, y los letreros misteriosos surgen en los lugares más insólitos, repetidos por monjes y por canteros. Son signos que adoptaron los hombres en el momento de elegir un lugar donde vivir y morir. Por eso aparecen en santuarios lo mismo que en cementerios. Son signos que de un modo u otro tratan de desvelar a sus adeptos el secreto de la vida y de la muerte, que ha sido, ayer como hoy, la meta del hombre. Ese secreto parece a veces, identificarse con la piedra. Por eso, al igual que los signos se graban profundamente en ella , el hombre busca la piedra para enterrarse en ella, para hacerse él mismo piedra eterna después de la muerte, para hallar, en la piedra y por la piedra, el secreto último de su supervivencia más allá de las</p>	<p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueras de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.</p>
--	--	--	---	---

			fronteras de la vida.” (7:10-8-14)	
			ELIPSIS: E29/E62	
7:11-7:14	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido	 <p>Plano detalle de los grabados de una oscura superficie rocosa.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p>
			ELIPSIS: E10. Desenfoque.	

7:14-7:21	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido	   <p data-bbox="616 1157 1288 1340">Plano de una losa con inscripciones, en posición vertical y sobre fondo negro. Se parte de un desenfoque extremo del objeto para llegar a la posición intermedia, en la que éste está perfectamente enfocado, finalizando con un</p>	<p data-bbox="1310 231 1982 510">-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la imagen del objeto con inscripciones aparece iluminado sobre un fondo negro que no lo está. La combinación de la imagen del objeto y el fondo negro apoya la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la imagen real de la losa por aparecer “extraída” de su contexto espacial y temporal lógico. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la imagen del objeto ya que remite a un tiempo pasado. No se trata de una superposición postproducida de dos imágenes pero opera de una forma similar.</p> <p data-bbox="1310 542 1982 678">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1310 710 1982 933">-E48: El símbolo grabado en el objeto remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p data-bbox="1310 965 1982 1021">-FC40: El dispositivo de puesta en escena de la sombra (o total oscuridad del fondo), actúa como un operador del fuera de campo.</p> <p data-bbox="1310 1045 1982 1133">-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (los parajes arqueológicos que la acogieron) por la parte (objeto con inscripciones), como objeto de la diégesis.</p> <p data-bbox="1310 1157 1982 1332">-FC58: El objeto con inscripciones insertado sobre un neutro fondo negro remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones</p>
-----------	---------------------	---------------------------	---	---

			desenfoco rápido e intencionado.	<p>posibles (FC71).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-En el nivel narrativo, este plano remite al FC89, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el relato diegético en vigor.</p>
			ELIPSIS: E10. Desenfoco. Éste se combina con un encadenado (E11).	
7:21-7:24	1976/Atemporal	Monasterio semiderruido	 <p>Plano general de los restos de un monasterio, percibido a través de las siluetas de dos ventanas del propio edificio. La estancia a la que pertenecen las dos ventanas, permanece en completa oscuridad.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC40: Dispositivo de la puesta en escena, sombra.</p> <p>-FC41: Dispositivo de la puesta en escena, silueta.</p> <p>-FC48: Dispositivo de la puesta en escena, profundidad de campo.</p> <p>-FC71: Desenmarcado difuso, mediante supresión física del marco y del borde, por combinación..</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

7:24-7:32	1976/Atemporal	Monasterio semiderruido	 <p>Zoom de acercamiento, combinado con ligero paneo de arriba hacia abajo en contrapicado, partiendo del plano medio de las paredes semiderruidas de un monasterio, para acabar en el plano detalle de unas inscripciones labradas en la piedra de una de las paredes.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto mostrado en el plano anterior.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara y la combinada utilización de una técnica visual que se apoya en el uso de un objetivo tipo zoom de acercamiento aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara y el uso del zoom, van actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el</p>
-----------	----------------	-------------------------	---	---

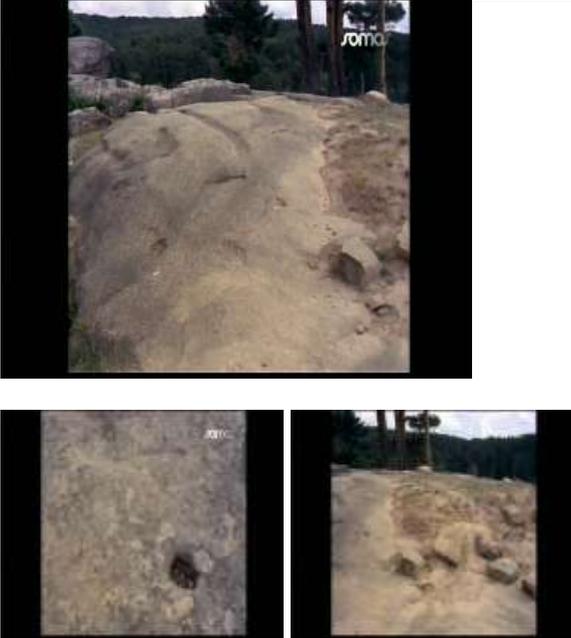
				<p>aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara. Por su parte el zoom, aunque no sea propiamente un movimiento de cámara, en relación a la generación de espacios fuera de campo, actúa de manera similar (no igual por el distinto efecto generado) a un <i>travelling</i> con desplazamiento hacia delante.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica y la aplicación del trabajo del zoom provoca, tanto el acercamiento al objeto mediante el uso del zoom y con ello, la consecuente generación de espacios que quedan fuera de campo por desbordamiento del cuadro por los cuatro segmentos del marco, así como la paulatina inclusión de espacios mediante el paneo que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
7:32-7:35	Época indeterminada	Espacio neutro indefinido	 <p>Plano de una losa con inscripciones, en posición vertical y sobre fondo negro.</p>	<p>-E5: Como elipsis controlada tecnológica, la imagen del objeto con inscripciones aparece iluminado sobre un fondo negro que no lo está. La combinación de la imagen del objeto y el fondo negro apoya la eliminación del componente tiempo, el fondo negro por su total ausencia de marca temporal y la imagen real de la losa por aparecer "extraída" de su contexto espacial y temporal lógico. En cualquier caso pensamos que la eliminación del componente tiempo no es plena en la imagen del objeto ya que remite a un tiempo pasado. No se trata de una superposición postproducida de dos imágenes pero opera de una forma similar.</p> <p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en el objeto remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas</p>

				<p>temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC40: El dispositivo de puesta en escena de la sombra (o total oscuridad del fondo), actúa como un operador del fuera de campo.</p> <p>-FC53: Como fuera de campo que actúa como representación metonímica del todo (los parajes arqueológicos que la acogieron) por la parte (objeto con inscripciones), como objeto de la diégesis.</p> <p>-FC58: El objeto con inscripciones insertado sobre un neutro fondo negro remite al FC58 que alude al desbordamiento del propio marco físico del cuadro. En este sentido también podría ser catalogada como difusa con supresión física del marco y borde, con fraccionamiento sin límites (FC65). De esta forma, como solución podríamos optar por el ítem propuesto por Gómez Tarín que engloba a las combinaciones posibles (FC71).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>En el nivel narrativo, este plano remite al FC89, a un nivel no contiguo al campo en imagen, al mundo ficcional representado por el relato diegético en vigor.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

7:35-8:00	Época indeterminada	Paraje arqueológico o Sierra de la Demanda	  <p>Lento paneo de izquierda a derecha que muestra en plano general una necrópolis. El plano acaba con un reencuadre más cerrado sobre un conjunto de tumbas.</p>	<p>-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas y objetos que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas y objetos implican.</p> <p>-FC17: el propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: el paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: la utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.</p>
-----------	---------------------	--	---	---

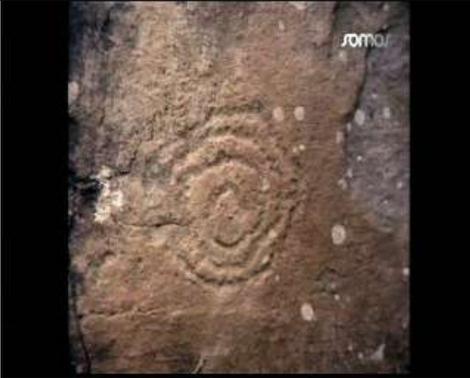
ELIPSIS: E29/E62			
8:00-8:18	Época indeterminada	Paraje arqueológico o Sierra de la Demanda	<div data-bbox="613 284 1088 663" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="613 695 1189 927" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="613 959 1290 1110">Paneo de derecha a izquierda, partiendo de un plano cerrado de dos tumbas, para irse abriendo a un plano general de la superficie de una necrópolis.</p> <p data-bbox="1312 284 2000 427">-E40: Elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve. También operarían las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44).</p> <p data-bbox="1312 456 1895 480">-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p data-bbox="1312 512 1827 536">-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p data-bbox="1312 568 2000 616">-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p data-bbox="1312 647 2000 727">El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p data-bbox="1312 759 2000 927">-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas y elementos que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas y elementos implican.</p> <p data-bbox="1312 959 2000 1094">-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p data-bbox="1312 1126 2000 1206">-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p data-bbox="1312 1238 2000 1350">-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio</p>

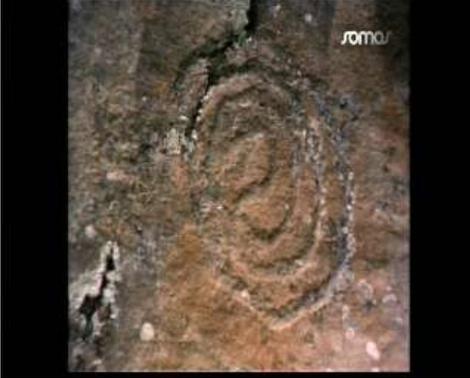
				que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.
			ELIPSIS: E29/E62	
8:18-8:37	Época indeterminada	Paraje arqueológico o Sierra de la Demanda	 	<p>Movimiento cámara en mano, partiendo de un plano medio en picado de una tumba con una capa de hielo en su interior, para ir haciendo un recorrido pausado mostrando la imagen de varias tumbas.</p> <p>-FC43: El hielo formado en el interior de la tumba, aparte de situar estacionalmente el plano en un periodo invernal, alude al fuera de campo propio de la luz solar que en él se refleja.</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p>El uso de un movimiento de cámara, siendo ésta llevada al hombro, aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significativo, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio</p>

				que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.
			ELIPSIS: E29/E62	
8:37-8:56	Época indeterminada	Paraje arqueológico o Sierra de la Demanda	 <p>Paneo de izquierda a derecha, de abajo a arriba, y finalmente de derecha a izquierda, sobre la superficie de una necrópolis, partiendo de un plano general de la superficie desnuda de la misma, con el bosque enmarcándola por la parte superior del cuadro, pasando a un plano detalle de uno de los huecos cuadrangulares excavados en la roca, y terminando en un plano general similar al de inicio.</p>	<p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueros de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas y objetos que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas y objetos implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.</p>

ELIPSIS: E29/E62			
8:56-9:13	Época indeterminada	Paraje arqueológico o Sierra de la Demanda	<div data-bbox="613 284 1088 663" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="613 695 1189 927" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="613 959 1285 1145">Partiendo de un ligero paneo de izquierda a derecha inicial, se sigue, cámara en mano y en picado, avanzando por la superficie de la necrópolis guiándose por las tumbas e inscripciones presentes en la misma.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1312 284 1982 507">-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85). <li data-bbox="1312 539 1895 563">-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco. <li data-bbox="1312 595 1827 619">-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado. <li data-bbox="1312 651 1982 699">-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente. <p data-bbox="1312 730 1982 810">El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fuera de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1312 842 1982 1010">-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas y elementos que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas y elementos implican. <li data-bbox="1312 1042 1982 1177">-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento “reencuadrador” automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco. <li data-bbox="1312 1209 1982 1289">-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara. <li data-bbox="1312 1321 1982 1342">-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina

				inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.
			ELIPSIS: E29/E62	
9:13-9:22	Época indeterminada	Paraje arqueológico o Sierra de la Demanda	  <p>Ligerísimo paneo de izquierda a derecha, partiendo del plano detalle de un grupo de cruces esculpidas en la roca, para acabar en una de las cruces del borde del grupo.</p>	<p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p> <p>El uso de una panorámica, como movimiento de cámara aplicado sobre la imagen real, genera la aparición de elipsis y fueras de campo clasificables según la tipología de Gómez Tarín:</p> <p>-E34: Como elipsis controlada, formal, con función retórica con salto temporal o espacio-temporal, en continuidad de movimiento (constante) de la cámara. Se integran paulatinamente en plano, las áreas que de inicio, están fuera de él, y con ello, los componentes temporales y espaciales que estas áreas implican.</p> <p>-FC17: El propio movimiento de cámara, va actuando, fotograma a fotograma, como un instrumento "reencuadrador" automático, generando nuevos cuadros, de la misma extensión, con la constante inclusión de espacios que inicialmente quedaban fuera de campo, al ir traspasando los segmentos del marco.</p> <p>-FC18: El paneo de la cámara, se inscribe en el significante, desde el</p>

				<p>aspecto de la pluripuntualidad, generando espacios fuera de campo a causa de dicho movimiento de cámara.</p> <p>-FC72: La utilización de una panorámica provoca, la paulatina inclusión de espacios que, inicialmente quedaban fuera de campo, pero van pasando dentro de él a través de los segmentos del marco, y consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas de espacio que pasan a quedar superados por el segmento opuesto.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	
9:22-9:26	Época indeterminada	Petroglifo	 <p>Plano detalle de un dibujo con apariencia de espiral concéntrica, grabado en la roca.</p>	<p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p>
			ELIPSIS: E29/E62	

9:26-9:30	Época indeterminada	Petroglifo/ Títulos de crédito	  <p>Plano detalle de un dibujo con apariencia de espiral concéntrica, grabado en la roca. Posteriormente se inserta el título "Fin" junto con el número de depósito legal, con grafismos de color blanco, mediante un veloz encadenado. Tras ello se inserta un fondo negro.</p>	<p>-E11: Mediante un encadenado se inserta a través de una sobreimpresión el grafismo que define el final del relato ("Fin") y un número que define el depósito legal del producto, aludiendo de esta forma al espacio de la producción (FC74).</p> <p>-E48: El símbolo grabado en la piedra remite a lo acontecido y no visualizado antes del inicio del relato, a un tiempo pasado, aunque no estrictamente en el sentido planteado por Gómez Tarín. De esta forma podríamos hablar desde el punto de vista discursivo, de diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio (E67). El símbolo operaría como representación metonímica de objetos no diegéticos provenientes del fantasma (FC55), que en el nivel discursivo alude no convencionalmente a un espacio no conocido imaginario (FC85).</p> <p>-FC70: Desenmarcado difuso con sobreimpresión complementaria. Tanto la palabra "Fin" como el número de depósito legal, están sobreimpresionados sobre la imagen de un símbolo con forma de espiral labrada en la piedra, como figura simbólica con lo que se remite a un tiempo pasado, desde la actualidad propia del tipo de letra en la que aparecen redactados los grafismos.</p> <p>-FC72: Aquello que queda fuera de los segmentos del marco.</p> <p>-FC73: Lo que queda tras los elementos del decorado.</p> <p>-FC76: Alude al contexto de donde provienen algunos de los objetos mostrados previamente.</p>
			Frame negro final.	

5.DESARROLLO

5. DESARROLLO

5.1 El dispositivo móvil aplicado a la divulgación histórica. El caso burgalés.

5.1.1 Aspectos generales

La actividad didáctica denominada *Burgos de puerta a puerta* propone un recorrido físico por las calles del centro histórico de la capital burgalesa encauzado por los rastros de la antigua muralla de Burgos. Una muralla que apenas emerge representada gracias a las puertas y arcos que permitían fluir en ambos sentidos a los ciudadanos que por ella transitaban.

Al igual que gran parte de la muralla que les sustentaba, no todos los arcos que permeabilizaban la ciudad han permanecido en pie. La actividad *Burgos de puerta a puerta* pretende resucitarlos mediante técnicas audiovisuales que se apoyan en nuevos medios como el uso de dispositivos móviles.

Para ello utilizan, junto al acceso a un contenido propio, el del video de presentación realizado frente a uno de sus motivos temáticos, el Arco de Santa María, el enlace a dos metrajés producidos por TvUBU que proponen de igual manera un recorrido reconstruido sobre los mismos arcos y puertas en las que se desarrolla la actividad.

Nuestra propuesta añade a dichos audiovisuales, el del cortometraje realizado en 1911 por Segundo de Chomón, en el que confluyen gran parte de los hitos que el itinerario de la actividad *Burgos de puerta a puerta* recorre.

El primer paso que vamos a tomar es el de la plasmación de los puntos coincidentes en los cuatro metrajés, enumerando a continuación las localizaciones comunes existentes en estos contenidos, así como su ubicación temporal dentro del montaje final:

	Burgos (Segundo de Chomón)	Historia en piedra. Capítulo 2	Historia en piedra. Capítulo 3	Video Presentación <i>Burgos de puerta a puerta</i>
Catedral de Burgos	0:11-0:13 0:24-0:40 2:01-2:08 2:08-2:17 2:17-2:26 2:34-2:46	0:08-0:29 3:07-3:12 5:08-5:12 6:05-6:26	0:23-0:44 1:34-1:37 1:37-1:41 6:42-7:02	
Puerta de San Esteban	0:40-0:46	0:35-0:41 0:45-0:49 0:49-0:53 0:53-0:57 0:57-1:02 1:02-1:19 1:26-1:30 1:30-1:35 1:35-1:38	4:38-4:42 4:42-4:46 4:46-4:51 4:51-4:58 4:58-5:03 5:03-5:13 5:13-5:20 5:20-5:24 5:24-5:30 5:30-5:38	

			5:38-5:45 5:45-5:48	
Arco de San Martín	0:46-0:57	1:38-1:43 1:43-1:49 1:49-1:53 1:53-1:58 1:58-2:01 2:01-2:04 2:04-2:10 2:10-2:13 2:13-2:16 2:16-2:20 2:20-2:24 2:24-2:30 2:30-2:33		
Arco de Santa María	2:54-3:07 3:07-3:19	0:00-0:08 4:19-4:23 4:23-4:36 4:36-4:50 4:50-4:58 4:58-5:03 5:03-5:08 5:12-5:17 5:17-5:20 5:20-5:23 5:23-5:27 5:27-5:30 5:30-5:35 5:35-5:38 5:38-5:39 5:39-5:47 5:47-5:50 5:50-5:53 5:53-5:58	0:00-0:23 6:33-6:42	0:00-0:06 0:06-0:13 0:13-0:20 0:20-0:27 0:27-0:36 0:36-0:40 0:40-0:49 0:49-0:56 0:56-1:08 1:08-1:17 1:17-1:34 1:34-1:40 1:40-1:47 1:47-1:54
Plaza Mayor	3:21-3:31		1:03-1:07 1:07-1:10 1:10-1:14 1:21-1:30 1:30-1:34 1:41-1:45 1:45-1:52 1:52-1:58 2:03-2:07 2:07-2:12 2:12-2:18 2:18-2:21 2:21-2:25 2:25-2:31 2:31-2:33 2:33-2:39	

Cuadro 26. Localizaciones coincidentes. Fuente: Elaboración propia.

La traslación, al plano de la ciudad de Burgos, de las localizaciones que operan como intersección audiovisual entre los metrajes analizados que han dirigido su atención sobre el centro histórico burgalés es la siguiente.

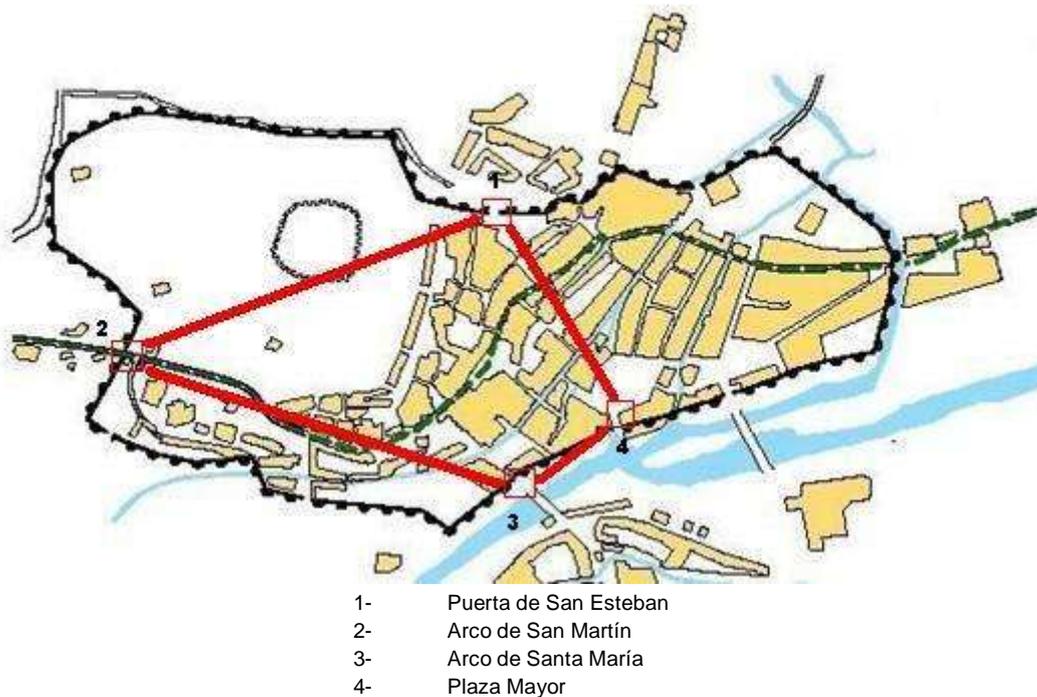


Fig. 7. Plano de Burgos. Localizaciones coincidentes. Fuente: Burgos de puerta a puerta/Elaboración propia.

La Catedral de Burgos aparece como referente visual constante, tanto en el metraje de Segundo de Chomón como en los capítulos de la serie *Historia en piedra*, sin embargo la excluiré del análisis al no estar incluida en el recorrido propuesto por la actividad *Burgos de puerta a puerta*.

5.1.2 La actividad *Burgos de puerta a puerta*.

El proyecto didáctico presentado por el Archivo Municipal de Burgos, denominado *Burgos de puerta a puerta*, propone un recorrido por las puertas de la antigua muralla de Burgos en el que mediante el uso de los teléfonos móviles de los alumnos participantes y la aplicación Layar, se acceda a la información proporcionada gracias a la tecnología de la realidad aumentada y la lectura de códigos QR con dispositivos móviles, que dicha tecnología posibilita.

Dentro de la aplicación Layar, y tras realizar la búsqueda, entre las denominadas Geo Layers, de la capa denominada “Burgos de pe a pa”, se definirá como filtro un rango de distancia variable ofertado por la aplicación, cuyo límite máximo es de 5 km. El acceso a la información de esta capa es posible, tanto a través de la lectura con el dispositivo móvil de una serie de códigos QR dispuestos en la geografía física del centro histórico de la capital burgalesa, como encontrándose a una distancia inferior a 5 kilómetros del área geográfica en la que se desarrolla la actividad, ya que el rango máximo de alejamiento que permite la aplicación es la de estos 5000 metros.

La búsqueda de las capas se hace posible mediante el trabajo con una serie de menús desplegables que pueden leerse, en función de la posición del

dispositivo, tanto en posición vertical como horizontal. Esta variabilidad posible, definida y decidida por el usuario en el momento del acceso al contenido, va a tener importancia en determinadas ocasiones, aunque no en ésta primera, ya que la disposición de los menús de acceso a la información en el área de la interfaz, va a ocultar en ocasiones (en nuestro planteamiento, dejaría fuera de campo detrás de un elemento del decorado) las referencias gráficas que se proponen o incluso el propio plano que sirve para orientar al usuario.

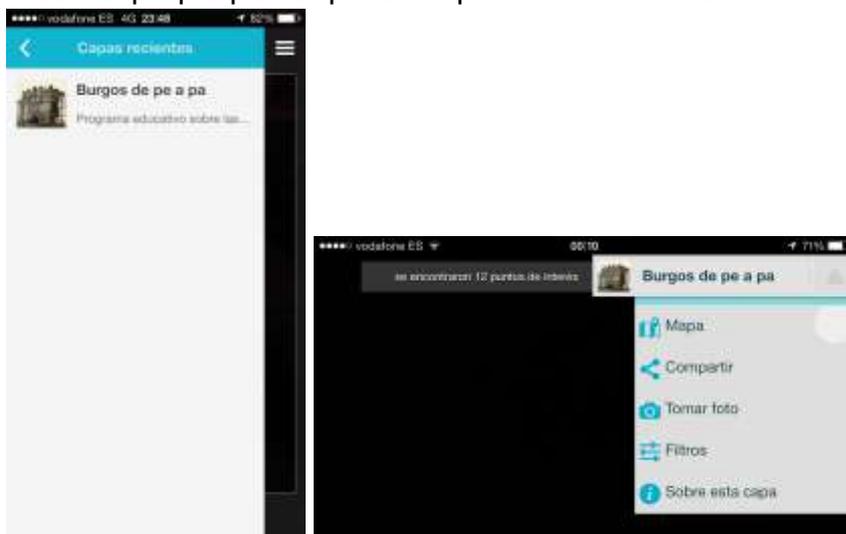


Fig. 8 y 9. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.

Si el usuario se encuentra dentro del área máxima que define el rango de 5 kilómetros, podrá elegir la opción de mapa para acceder a una pantalla en la que se ubican los puntos posibles de información. Este mapa puede variar táctilmente su tamaño, de tal forma que podrá obtenerse la visión más o menos ampliada del mismo, en función de la decisión del usuario.



Fig. 10-12. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.

No existe un itinerario delimitado estrictamente por la actividad, es decir, se proponen 12 puntos, pero no el recorrido específico que debe seguirse. El usuario o el grupo de usuarios decidirán la primera y las siguientes localizaciones a la que debe dirigirse. La lógica indica que, una vez tomada la primera decisión sobre la ubicación inicial, será el criterio de la mayor o menor proximidad el que defina el siguiente paso. La restricción, aparente, de la distancia al siguiente hito, reducirá el abanico de opciones probables al de la localización más cercana siguiendo uno de los cuatro puntos cardinales, sur, norte, este u oeste. Pero esta aparente restricción no es obligada, pues el

usuario puede tomar la decisión de desplazarse a cualquiera de los 11 puntos restantes, no sólo en función de la menor lejanía al siguiente destino.

El único hito meridianamente definido es el de la meta final, la ubicación del Archivo Municipal de Burgos. Tomando como ejemplo la imagen que define esta localización, y recordando lo mencionado sobre la colocación, horizontal o vertical, del dispositivo y como afecta la misma a la visibilidad completa de lo situado en último término, puede observarse como la horizontalidad del dispositivo limita considerablemente el área que puede percibirse del plano de Burgos puntuado por los hitos a visitar.

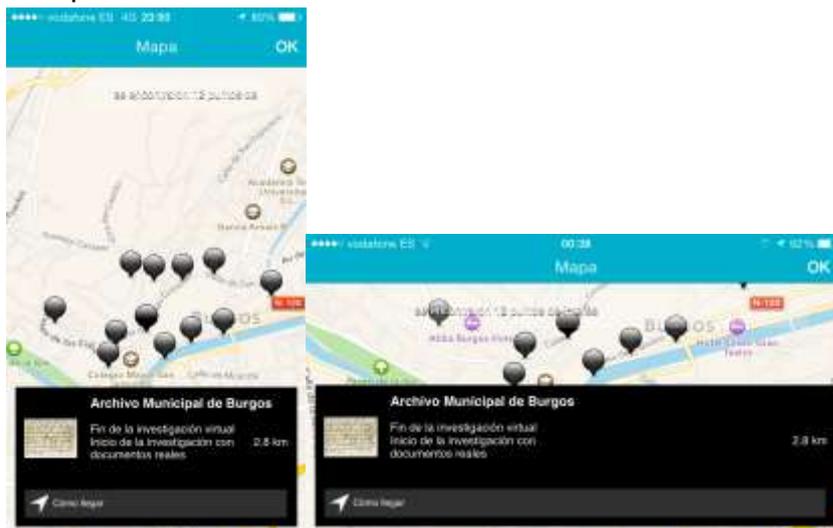


Fig. 13 y 14. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.

5.1.3 Localizaciones comunes.

Al llegar a cada una de las localizaciones del recorrido se ofertan una serie de opciones de acceso a informaciones graficas adicionales. Se pasa a exponer aquellas pertenecientes a las ubicaciones coincidentes, tanto con las mostradas en el metraje realizado por Segundo de Chomón como a las que figuran en los tres contenidos audiovisuales de los que se propone un enlace en la documentación de la propia actividad *Burgos de puerta a puerta*.

1-Arco de Santa María.

Las opciones que se despliegan en esta ubicación son las siguientes:



Fig.15. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.

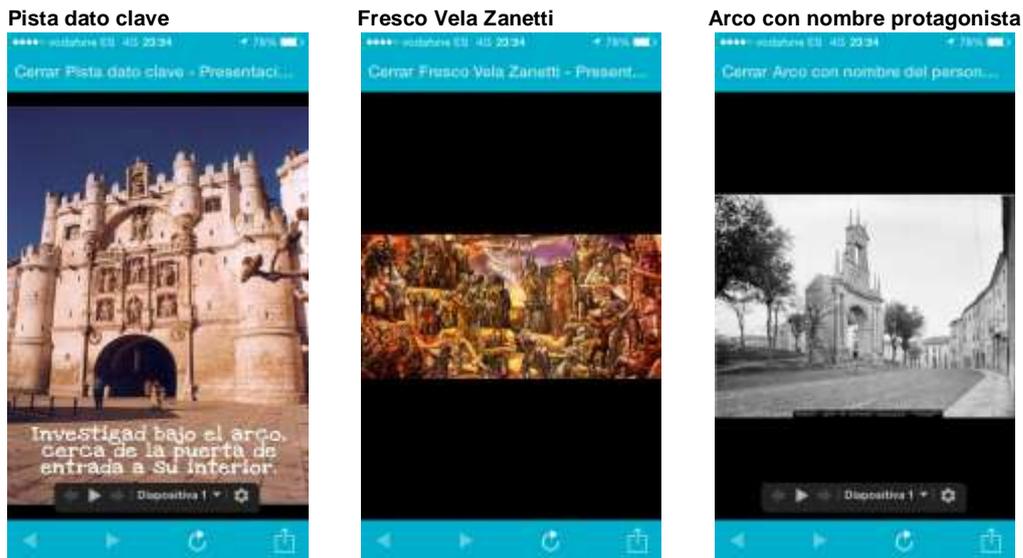


Fig.16-18. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.

Cómo se establecen 4 opciones máximas por cada uno de los menús desplegados en cada localización, se añade un submenú, que bajo la denominación de “Más” dirige a nuevas imágenes adicionales:

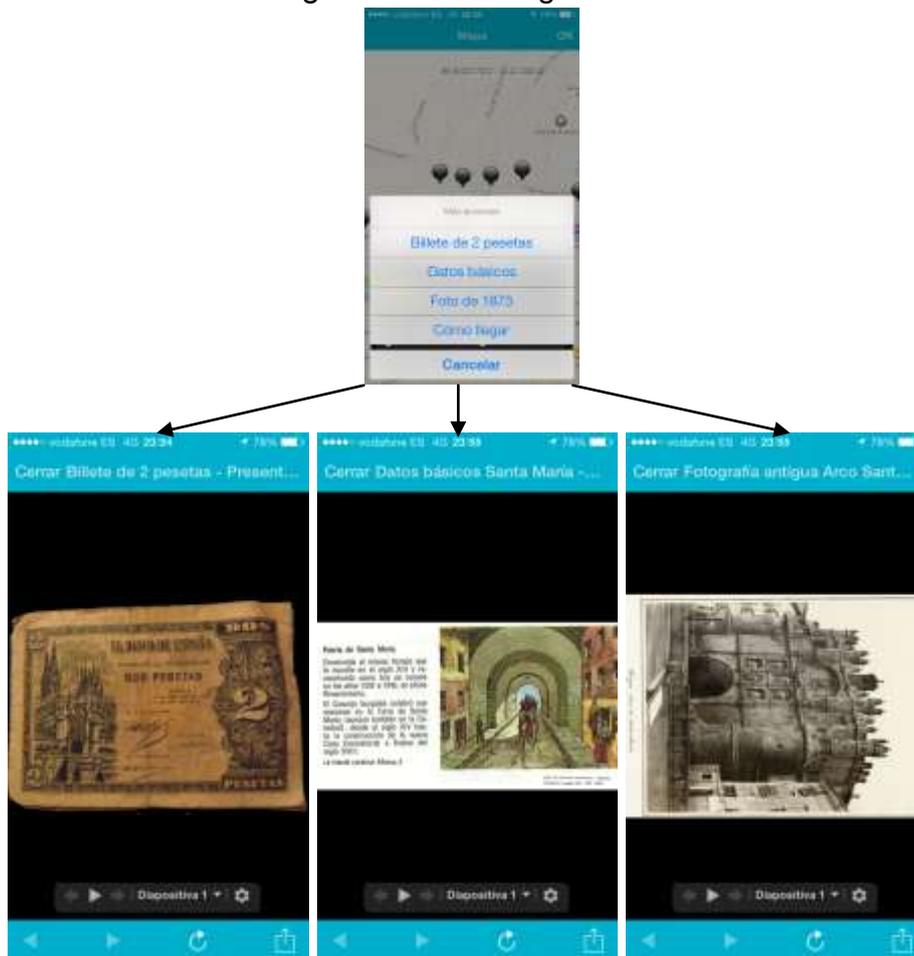


Fig.19-22. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.

Al igual que en el resto de localizaciones, se inserta una opción que redirige el camino del usuario a una nueva aplicación, concretamente la de

Google Maps, con el fin de orientar espacialmente el camino del usuario hacia la ubicación concreta.

2-Puerta de San Esteban.

Se sigue un proceso similar partiendo del menú inicial.

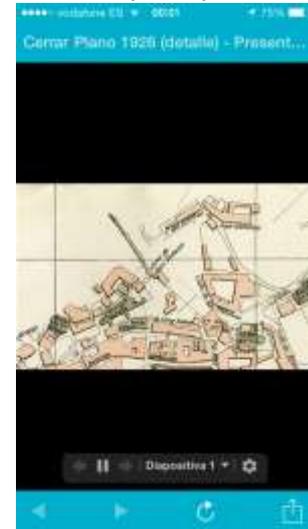


Fig.23. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.

Murallas en San Esteban



Plano 1926 (detalle)



Plano 1866 (detalle)



Fig.24-27. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.

Como en el caso anterior y bajo la denominación de “Más”, se redirige al usuario a nuevas imágenes adicionales:

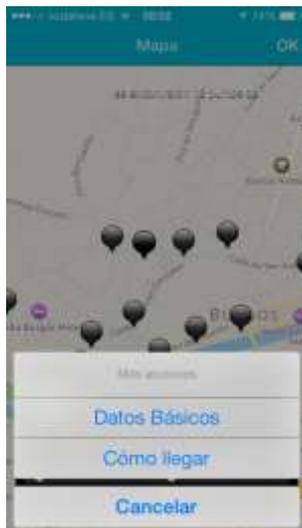


Fig.28 y 29. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.

3-Arco de Fernán González.

En este caso no se añade información adicional.



Fig.30. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.

4-Arco de San Martín.

La información se le proporciona al usuario sin necesidad del acceso a un menú adicional, directamente redactada en la imagen proporcionada.



Fig.31. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.

5.2 Espacio y tiempo. El caso burgalés.

Tomaremos las localizaciones que fueron reflejadas, tanto en el metraje de Segundo de Chomón como en los audiovisuales a los que se plantea el acceso en el desarrollo de la actividad *Burgos de puerta a puerta*.

Estas ubicaciones comunes son la Puerta de San Esteban, el Arco de San Martín, el Arco de Santa María, y la Plaza Mayor burgalesa.

5.2.1 *Burgos* (Chomón, 1911).

El cortometraje de 1911, *Burgos*, trabaja con las restricciones propias, tanto técnicas como narrativas, del cine de los orígenes.

Técnicas por las deficiencias del soporte físico del aparato capturador de imágenes, en el que la inestabilidad del trípode, y con ella del cuadro, parece incidir en la necesidad de plantear un tipo de planos fijos, sin movimiento de cámara, salvo en contadas ocasiones en las que se propone una ligera panorámica (Plaza Mayor, Arco de Fernán González y estanque del Paseo de la Isla), con paneos en los que se demuestra cierta falta de limpieza en el desarrollo del movimiento.

Igualmente se pueden detectar problemas técnicos en el paso de los fotogramas, en una categoría enunciada por el profesor Gómez Tarín como elipsis no controlada de carácter tecnológico producida por fallos mecánicos no deseados (E2), en las que dejan de percibirse algunos fotogramas que pretendían rodarse en el momento de la producción del metraje.

Las panorámicas, eso sí e independientemente de la fluidez del movimiento resultante, buscan recoger parte de los espacios laterales que inicialmente quedarían fuera de campo por desbordamiento de los segmentos del marco (FC72), buscando sobre todo la inclusión del elemento final que parece tener más importancia para la entidad productora, la Catedral en el caso de la Plaza Mayor, un grupo de niñas que juega frente al Arco de Fernán González y un personaje masculino en el caso del estanque del Paseo de la Isla.

Narrativamente existe una mera sucesión de vistas de una serie de hitos monumentales determinados de la localidad, aunque no se propone un itinerario concreto ni se proporciona información alguna para intuirlo. El espectador potencial inicial de este metraje, el público francés, no tiene datos para imaginar el recorrido realizado sobre el plano de Burgos, mientras que en un espectador actual, que además sea conocedor del espacio físico, tampoco se va a producir un itinerario imaginario que pueda comprenderse objetivamente. No hay un criterio de trabajo aparente en este sentido. Quizá sí que se plantea la inclusión de un punto de referencia anclado en el característico edificio de la Catedral burgalesa, que de manera recurrente es incluida, aunque sea tangencialmente, en un volumen importante del metraje.

Tampoco parece existir la intención de construir el espacio mediante la planificación. Tomemos como ejemplo el edificio de la Casa del Cordón, del que se muestra su exterior en el tramo de tiempo existente entre los minutos 1:16 y 1:25, aunque sin aludir al nombre del edificio en el cartón que precede al plano, para más adelante enseñar su interior, ya anunciado como tal, entre el minuto 1:43 y 1:54. El espectador no conocedor del espacio no tiene los suficientes datos, ni siquiera el de la continuidad de los planos, para poder construir imaginariamente este conjunto.

Sin embargo, y en el caso de la descripción del Arco de Santa María, sí que se produce un intento de planificación en el que, primero se muestra un plano general (2:54-3:07) para luego aproximarse frontalmente frente al mismo (3:07-3:19), contextualizando de esta forma el último plano por haber mostrado previamente su entorno (FC76).



Fig. 32 y 33. Arco de Santa María. Fuente: *Burgos* (Chomón, 1911).

Similar intento existe para la descripción del espacio físico del Paseo de la Isla.

Los planos fijos comparten una serie de alusiones permanentes al fuera de campo no incluido en el plano. Junto a los propios objetos, edificios y personajes que quedan ocultos por los monumentos que son el objetivo esencial a reflejar (FC73), los ciudadanos burgaleses que son retratados, abandonan el cuadro por los segmentos laterales e incluso por el inferior sin un criterio aparentemente ordenado, ya que incluso tras salir de cuadro regresan a él por lugares habitualmente no apropiados, como las esquinas inferiores, o incluso se mantienen parcialmente en el límite del mismo, en un terreno ambiguo (FC15). Es decir, no parece haber existido, por parte de la entidad autoral, un intento de control del material humano con el que se trabajaba en el profílmico. Podemos aludir a ciertas excepciones, como la correspondiente al plano que muestra el Arco de San Martín en el que claramente se ha dispuesto una comitiva representativa de los poderes presentes en el municipio, a la que se le ha dado la orden de iniciar su camino desde un punto determinado para irse aproximando a la cámara. Lo mismo se produce en el caso de dos planos descriptores del Paseo de la Isla, en los que tanto el personaje masculino que figura en el plano del estanque, como el ama de cría que se desplaza a través de uno de los pasillos del paseo, se mueven aparentemente en función de unas

órdenes o indicaciones dadas por la entidad autoral, que incluso se hace manifiesta por la mirada a cámara realizada por el ama de cría en espera de sus requerimientos.

Esta mirada directa a cámara por parte de los personajes rodados (FC12), se repite muy a menudo en el metraje, de tal forma que, aparte de mostrar cierta inocencia y curiosidad de los ciudadanos burgaleses en relación al cinematógrafo, también hace manifiesta la presencia fuera de campo de la entidad productora representada en el propio artefacto (FC74).

El espacio de la producción (FC74) se explicita así mismo en los cartones que operan como metraje informativo sobre el monumento o ámbito que va a mostrarse a continuación, mediante la inserción reiterada de un logo con forma de gallo que hace referencia a la empresa productora, así como del nombre de la misma en uno de los cartones de inicio.

El idioma francés en que están redactados los cartones aluden, de igual manera, tanto a la nacionalidad de la entidad productora (como espacio de la producción FC74) como al público francés al que inicialmente va dirigido este metraje (como espacios vivenciales y contextuales tanto del grupo social como del individuo, FC2 y FC3).

En un visionado actual, no contemporáneo al del rodaje, los cartones intermedios nos retrotraen a un tiempo pasado, el propio del cine mudo, con la total ausencia de una banda de audio informativa que es sustituida por un texto escrito, insertado en el área de un fotograma limitado, y por ello necesariamente reducido en aporte de datos y extensión para poder facilitar la lectura del potencial espectador.

El tiempo pasado recordado y confirmado gracias al visionado actual de los cartones de este metraje, opera en un doble nivel ya que, por las características de varios de ellos, con el reenmarcado mediante dos líneas horizontales en la parte superior e inferior del campo, con cierto fraccionamiento de la pantalla (FC64), se alude a la interrelación esencial entre el cine y el teatro en el momento germinal del séptimo arte, operando en este sentido como FC62 (*mise en abîme* a través de otro medio como el teatro). La relación entre ambos espectáculos, remarcada mediante la caracterización del cartón a modo de escenario teatral, nos remite al modo en que los espectadores de los primeros años del cine conceptualizaban esta actividad, así como a las fuentes teatrales de las que bebían las entidades productoras de estos metrajes germinales.

Nos gustaría reflexionar así mismo sobre el último plano del metraje de Segundo de Chomón, un plano general de un atardecer sobre la ribera de un río ubicado en una localización indeterminada. Este plano se supone que completa y finaliza el recorrido por la ciudad de Burgos e, incluso, se entiende que podría llegar a unirse al conjunto de los dos planos anteriores, que definen el Paseo de la Isla y la ribera del río Arlanzón. Pero, por su carácter extremadamente ambiguo causado por la silueta del horizonte, vegetación y

río, se produce una real, y posiblemente intencionada, desubicación espacial y temporal, la cual refuerza tanto la idea de final de jornada de viaje como discurso general propuesto para el metraje, como nos induce a pensar en la no necesaria captura de la imagen en la localidad burgalesa, circunstancia que desde la experiencia de la práctica profesional de la producción, nos resulta tan interesante como creíble. Habiendo percibido que la entidad productora no ha buscado la construcción de un espacio imaginario para el espectador potencial que concuerde con el real (ejemplo definido en el caso del edificio de la Casa del Cordón), ni planteado por montaje un itinerario que realmente pudiese seguirse linealmente con facilidad a lo largo del centro histórico de la localidad burgalesa, pensamos que no resulta inadecuado plantear que el último plano, no tiene porqué pertenecer ni a la ribera del río Arlanzón, ni siquiera a la ciudad burgalesa.

Por último, remarcar que la unión entre los planos se establece en todos los casos mediante el uso del corte directo, no existiendo ningún intento de realización de efectos como encadenados o fundidos entre los mismos. De esta forma, dichas transiciones y desde el punto de vista de la elipsis operarían según la terminología del profesor Gómez Tarín como E29 y E62, por corte neto o *jump cut*, como elipsis no marcadas e implícitas y por su función narrativa según la continuidad espacio-temporal, respectivamente.

5.2.2 Historia en piedra. (TvUBU, 2011)

De las localizaciones reflejadas audiovisualmente tanto por Segundo de Chomón, como en los metrajes utilizados en la actividad *Burgos de puerta a puerta*, dentro de los realizados por TvUBU el tratamiento de cada uno de ellas para la serie *Historia en piedra* sigue planteamientos similares entre sí.

Se formulan una serie de planos que van explicando diversos caracteres de cada localización o puerta de la antigua muralla burgalesa, en momentos distintos, como una secuencia narrativa en la que “amplios y variados contenidos indeterminados” agrupan un número variable de secuencias mecánicas, es decir, aquellas que corresponden “a una coordenada espacio-temporal determinada” (Gil y Segado, 2011:82).

En el primero de los capítulos dedicados a las puertas de la muralla de Burgos, y tras una presentación inicial por parte del conductor a la que sigue una introducción general (que aprovecha parte de los materiales gráficos que van a utilizarse en el resto del metraje de los dos capítulos), se sitúa cada una de las puertas en un plano bidimensional de la ciudad de Burgos.

Para ello van disponiéndose una serie de puntos rojos que, sobre un trazo negro que dibuja en su integridad la antigua muralla de Burgos, localizan las diversas puertas, las que perviven y las que no, apoyándose también en la locución en off.

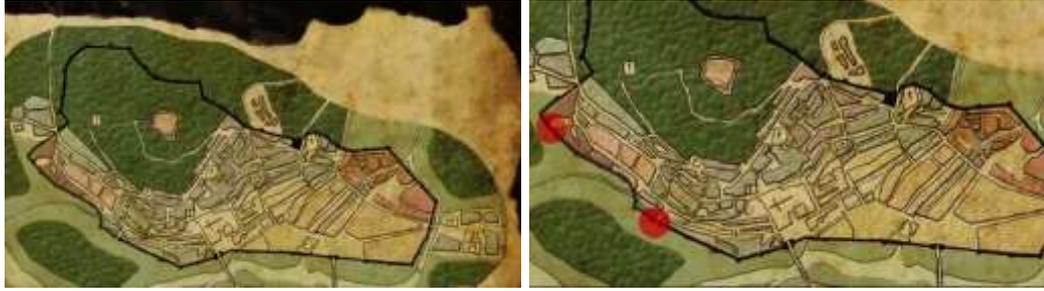


Fig. 34 y 35. Plano de Burgos. Fuente: *Historia en piedra*.

Este plano busca rememorar históricamente la geografía de la antigua ciudad de Burgos, usando para ello dos métodos:

-1-Definiendo visualmente la parte de la localidad encerrada dentro de las murallas, y no incluyendo las edificaciones actuales mediante las que se ha extendido la ciudad.

-2-Enmarcando el punto inicial de la imagen en un borde irregular negro, que rememora a los antiguos mapas medievales.

Se realiza un seguimiento ordenado de la disposición de los arcos a lo largo de la muralla, mediante el uso de un zoom combinado con una panorámica que sigue el trazo de la muralla.

El zoom óptico no se corresponde estrictamente con un movimiento de cámara, ya que no se produce físicamente tal movimiento. Este instrumento actúa como un objetivo de distancia focal variable, que puede pasar tanto de la captura de un plano general a un primerísimo primer plano en la misma toma, como zoom de acercamiento, o de manera completamente opuesta alejándose del objeto o personaje grabado. Esta acción consigue efectos visuales similares, pero no iguales, a los que se obtienen con el acercamiento mediante un *travelling* frontal hasta dicho objeto o personaje. Así, un acercamiento mediante el uso del zoom comprime el elemento que se está grabando, pero no faculta a un paulatino descubrimiento de aquello que se oculta tras el objeto fotografiado, como si ocurre cuando planteamos un movimiento de cámara de aproximación mediante el empleo del *travelling*.

Aunque Gómez Tarín se centra en los espacios que quedan fuera de campo gracias al uso de los movimientos de cámara clásicos como la panorámica o el *travelling* (FC18), es cierto que el uso del zoom también genera el surgimiento de áreas (con sus personajes y elementos) que quedan fuera de campo mediante el acercamiento a un objeto, así como la inclusión dentro del campo de espacios que inicialmente quedaban fuera, gracias al uso de un zoom de alejamiento sobre la imagen real.

Al tratarse, en el caso del plano de la ciudad de Burgos, de imágenes virtuales, generadas por ordenador y no rodadas o grabadas físicamente ya que no existe un artefacto mecánico como la cámara, no se podría hablar como tal ni del movimiento panorámico de acompañamiento ni del uso propiamente dicho del zoom. Sin embargo, y en relación al fuera de campo, como área de espacio que deja de percibirse o que directamente no es percibida, el efecto

sería similar. Le afectaría como una acción que provoca un reencuadre automático y permanente durante el movimiento de acercamiento del zoom, omitiendo progresivamente las áreas laterales que quedan al otro lado de los cuatro segmentos del marco (inferior, superior, derecho e izquierdo), como FC17, en una situación que se repite en los *travelling* de acercamiento, y asimilable a la ocasionada en las panorámicas, aunque en este caso sean dos los segmentos afectados, los laterales en los casos de paneo lateral, y el inferior y el superior, en las panorámicas que se desplazan de abajo hacia arriba o viceversa. Cuando el zoom que se realiza, pretende alejarse del objeto rodado, lo que se produce es una progresiva inclusión en campo de aquellos espacios, elementos o acciones que inicialmente se situaban fuera de él. De una manera similar podemos adscribir estas situaciones al FC18, como fuera de campo ocasionado por el movimiento de cámara, ya sea el equiparable del zoom o el propiamente entendido como tal de los *travelling* y paneos.

La mayor o menor velocidad a la que se desarrollen estos movimientos de cámara o los trabajos con el zoom, dotará inversamente de importancia a las áreas eludidas o a las incluidas progresivamente. Una mayor velocidad, se puede entender como un intento de minorar la importancia o posibilidad de lectura por parte del espectador de los espacios extraídos o incluidos en el campo, llegándose al caso extremo de una situación similar a un barrido sobre dichas áreas, que le situaría en cualquiera de las opciones planteadas por Gómez Tarín como barridos horizontales (E17), verticales (E18) o múltiples (E19).

De igual forma, estas técnicas de rodaje pueden leerse, como fueras de campo generados (o aludidos por su inclusión posterior) en el nivel físico, a través de los segmentos del marco (FC72).

En función de la intencionalidad de los mismos, se generará una elipsis por función retórica con salto espacio-temporal, por la continuidad del movimiento de la cámara (E34).

Este tipo de planificación se repite tanto en el metraje dedicado a la Puerta de San Esteban, el Arco de San Martín, el Arco de Santa María como la Plaza Mayor burgalesa, aplicándose tanto a las imágenes reales tomadas, como a las ilustraciones que reconstruyen o rememoran el aspecto original histórico de las mismas o los acontecimientos allí acaecidos, así como a los planos, tanto bidimensionales como tridimensionales, que sitúan los monumentos en la disposición urbana del Burgos histórico.

Puede resultar más discutible la validez del concepto de movimiento de cámara o trabajo con un objetivo tipo zoom, cuando éste se produce sobre imágenes generadas o gestionadas digitalmente.

De igual forma que, en proyectos audiovisuales de imagen real, es notoria y esencial la presencia de un artefacto físico como la cámara y el objetivo de la misma destinados a la captura de aquellos elementos del profílmico presentes ante el aparato, consiguiendo con ello provocar el

nacimiento de espacios, personajes y acciones que son dejados, con intención o no, fuera de campo, cuando hablamos de mundos virtuales o imágenes digitales no parece tan clara la definición de esta situación.

En el ámbito digital no existen actores o decorados corpóreos. Debido a ello no puede producirse un proceso de selección, enmarcado en el trabajo con lo físico durante el rodaje, y que origina la idea de aquello que es dejado fuera de campo. Podríamos decir incluso que el proceso es el inverso, se define previamente aquello que quiere incluirse en el campo, y eso es lo que se va a construir mediante un ordenador. Cuando se opera, sea mediante un trabajo de planificación en el que se pasa de un plano general a un primerísimo primer plano, sea a través de la simulación de un movimiento de cámara (panorámica o *travelling*) o del plano que recrea un movimiento de zoom óptico, no se construye un universo global del que luego se elige una parcela durante la fase de producción del contenido, trabajo ímprobo y costoso que multiplicaría el tiempo de realización del productor, sino que hay una tarea de perfeccionamiento del detalle de aquellas áreas, partes de monumentos o personajes, que van a retratarse con un menor tamaño de plano. Es decir, y hablando desde la entidad productora, no se generan espacios fuera de campo, sino que se decide que es estrictamente necesario incluir y trabajar dentro del mismo. Sin embargo, y para un espectador alfabetizado audiovisualmente, en el proceso de recepción del contenido, sí que se perciben como ausentes aquellas áreas, elementos, personajes o acciones no incluidas. Dicha percepción será proporcional a la información que previamente se le haya proporcionado al espectador o a aquella de la que éste disponga por sus propios conocimientos sobre el tema. Un espectador burgalés, conocedor del casco histórico, ante la visión de un primer plano aplicado sobre una imagen perteneciente al Arco de Santa María, ubicará el mismo en dicho monumento, por lo que leerá que el resto intencionadamente ha quedado fuera de campo, así como entenderá que tras la posición de un plano general del arco, se encuentra, fuera de campo, el edificio de la Catedral burgalesa.

Entendemos que este proceso de visionado es el que faculta a la consideración de las situaciones que aluden a espacios fuera de campo, generadas mediante los trabajos con imágenes digitales, como tales fueras de campo, independientemente de que durante la de producción del contenido, el proceso no sido el mismo que en el realizado en un rodaje con imagen real, en el que se decide que es lo que queda fuera, frente a una decisión, tomada en los trabajos digitales, que apuesta por incluir y fabricar aquello que específicamente se quiere que aparezca en el plano.

Esta idea resulta igualmente aplicable tanto a imágenes digitales bidimensionales como a aquellas que buscan una cierta tridimensionalidad, en nuestro análisis, y por contraponer dos casos temáticamente próximos, tanto a los planos bidimensionales que ubican los hitos en la muralla de Burgos, como

a los planos tridimensionales que describen de una manera más próxima la geografía del casco histórico burgalés.

Por el contrario, si que estimamos que las elipsis temporales operan en su totalidad en el ámbito de lo digital, pues partiendo de unos fotogramas, *frames* o imágenes preexistentes, e independientemente del modo en que se generen, la edición o montaje de los mismos “crea” las elipsis o los huecos en la línea de tiempo que permiten que el relato avance.

Si tomamos como inicio del metraje la locución introductoria, en la que un conductor ataviado con un vestuario actual comienza el relato, podemos entender que éste se contextualiza temporalmente en una época presente.

Esto lleva al potencial espectador a tomar el mismo como contemporáneo a su persona, por lo que, salvo los planos que emplean imágenes reales, claramente identificables como actuales, el resto de los mismo pueden entenderse como persistentes alusiones a un tiempo pasado, identificado o no, pero visualizados en la pantalla del dispositivo móvil. Es decir, estaríamos hablando de numerosos flash-backs (E51) que son introducidos intercalados en una línea temporal pretendidamente presente, mediante ilustraciones, reconstrucciones virtuales de edificios, ambientación histórica aplicada sobre planos inicialmente realizados con imagen real (normalmente cenitales y aéreos), planos bidimensionales que dibujan la morfología de la antigua ciudad burgalesa o modelados tridimensionales que reconstruyen la misma.

Sin embargo, si especulásemos con un ordenamiento del metraje que no se iniciase con la locución (y consecuente contextualización) de un personaje actual, la catalogación como flash-backs de los diversos planos que rememoran (con técnicas diversas) épocas históricas pretéritas de la localidad burgalesa no sería tan clara. Estaría en función de la decisión que se tomase por la entidad autoral sobre, o bien, cual es la caracterización de la figura del conductor (medieval, siglo XVIII, inicios del siglo XX, etc...), o bien por la de incluir una primera imagen que aludiese de una manera estricta a un determinado momento histórico, que delimitase temporalmente la frontera por la que va a discurrir el relato, salvo que lo que se pretenda sea falsear dicha situación para llevar a engaño o duda al espectador, propósito que ha de tener un objetivo claro y meditado, para no repetir el, por él mismo, reconocido como fallido intento acometido por Alfred Hitchcock (1950) en su película *Pánico en la escena* (Truffaut, 1990:163).

Como norma general la descripción audiovisual de cada monumento sigue un proceso similar y común a la mayoría de ellos, aunque en algunos caso se incide más en determinados aspectos que en otros se eluden.

Se ubica espacialmente el hito en el plano bidimensional el arco o puerta del que va a hablarse a continuación apoyándose en una locución en off como aporte de información adicional. Esta voz en off, catalogable como E37, proviene de un fuera de campo no contiguo, no conocido, ni correspondiente a

la diégesis, sin efecto retórico y absolutamente indeterminado. La banda de audio de esta locución (distinta de la del conductor) va a acompañar a todo el metraje salvo en los puntos de inicio y de final, en que el conductor, con su propia voz, aparece.

Tras la primera contextualización espacial del monumento, se continúa la descripción apoyándose en planos con la imagen real y actual del arco o puerta, modelados en 3 dimensiones del antiguo centro de la ciudad de Burgos, ilustraciones con contenido histórico referentes a las mismas o a situaciones o acontecimientos producidos en el pasado en su entorno y reconstrucciones virtuales tridimensionales del hito en las que se pretende una abstracción temporal, al insertarlas en un fondo negro sobre el que rotan para ofrecernos su aspecto original. Esta capa negra, entendiendo dicho término como “la unidad mínima o básica que integra una composición” (Gil y Segado, 2011:81), descontextualiza temporalmente dicho plano al no incluir marca alguna que le sitúe en una época concreta y permite entender el mismo, operando en el interior de la unidad del plano, como una elipsis controlada tecnológica, que no suprime tiempo de la historia superponiendo dos planos distintos, el propio de la capa en la que se ha generado un objeto digital (monumento reconstruido virtualmente) y el de la capa o fondo negro que, estimamos, elimina o diluye el aspecto temporal.

La explicación audiovisual de cada puerta o arco se articula apoyándose en el contexto previamente mostrado (FC76). Este contexto físico general tiene su base en el plano bidimensional de la antigua muralla de Burgos y la ciudad que rodeaba, ubicado en el inicio del metraje del primer capítulo. Se ve reforzado en cada unidad temática por la “re-inserción” del mismo en el montaje, con una planificación más cerrada y acotada sobre el entorno de la puerta de la que se va a hablar.

A partir de este contexto inicial y del “recordado” al inicio de la parte dedicada a cada puerta o arco, se construye el resto de la unidad apoyándose en imágenes reales actuales, reconstrucciones virtuales e ilustraciones que recrean el entorno verosímil de cada hito en variados momentos históricos (FC77), e incluso volviendo a aludir al contexto previamente mostrado, recordándolo, mediante el uso de un modelado virtual tridimensional que reconstruye el plano de la antigua ciudad de Burgos.

Es decir, el contenido avanza apoyándose en situaciones, acciones o elementos, que inicialmente quedan fuera de campo pero que son progresivamente reinterpretados e integrados en el metraje a través de diversas técnicas. De esta manera pasan a formar parte del contexto (a partir de ahí previamente mostrado, FC76) para engrosar la información de base a partir de la cual se pueden añadir nuevos datos sobre el hito del que se habla.

Incluso, una vez proporcionado el contexto general de una de las puertas, de su aspecto exterior, y sí ésta dispone de elementos de particular interés especialmente en su parte más elevada en el caso de las imágenes

reales, bien sea mediante el uso del zoom de acercamiento o a través del tamaño de los planos que se editan, se propone un camino que va de lo general al detalle, cerrándose el plano para permitir que del contexto general previamente presentado que incluye a la superficie completa de la puerta, se pase a una disección de los componentes de la misma.



Fig. 36 y 37. Plano de Burgos. Fuente: *Historia en piedra*.

De igual forma, el espacio del contracampo (FC75), inicialmente dejado fuera de campo, va completándose de diversos modos:

-Mediante el acceso “al otro lado” del hito: El contenido esencial de los metrajes es el de las puertas que permiten o permitían el acceso al lado opuesto de la antigua muralla burgalesa. El contracampo inicialmente negado es el que sitúa tras este elemento del decorado, oculto por él. Cuando se muestra, es decir, cuando se cubre audiovisualmente este área inicialmente dejada fuera de campo “pasando” la entidad autoral a través de la puerta para grabar el monumento desde la zona opuesta, se completa la percepción del arco desde ambos lados de la muralla.

-Por el trabajo con tomas aéreas (mediante fotografías) que permiten visualizar casi cenitalmente el área estudiada con un plano general. Se trataría de un “supuesto” contracampo, habitualmente negado para el espectador, que actúa de complemento necesario del campo (el anclado en el suelo de las calles burgalesas) inicialmente mostrado.

Las tomas aéreas son utilizadas en estos dos metrajes como base para ambientar históricamente el contexto espacial. Partiendo de la situación actual de una zona determinada de la ciudad que rodea a la puerta o arco estudiada, se gestiona virtualmente la mutación de la misma hasta llegar a su aspecto en una época medieval. La ambientación histórica superpone, elimina, o añade elementos y objetos pertenecientes a la época de partida o de llegada. Elimina lo contemporáneo a un espectador actual (como edificios o zona urbanizada), superpone tramos de muralla o puerta desaparecidos en nuestros días, y añade el aspecto físico que los edificios de la ciudad tendrían en una época pasada. Para este efecto se utiliza la técnica del encadenado (E11) en el interior del mismo plano, con el fin de pasar del aspecto actual al medieval, aludiendo a lo acontecido y no visualizado, previamente, tanto en el relato central, el del conjunto de las puertas de la antigua muralla burgalesa (E49), como en el subrelato específico de dicha puerta (E50). Cuando se hace posible

su visionado por la llegada a su aspecto medieval, mediante el encadenado dentro del propio plano, pasa a operar como un flash-back (E51).



Fig. 38-43. Salto temporal en planos aéreos. Fuente: *Historia en piedra*.

-Las características de alguna de las puertas, particularmente la del Arco de Santa María que alberga en su interior un espacio museístico, permite no quedarse tan sólo en el aspecto exterior de la puerta sino acceder a la visualización de su interior. Con ello, dos de los contracampos posibles potencialmente negados, el del otro lado de la puerta y el del interior del propio edificio, es cubierto mediante la plasmación audiovisual del exterior del arco desde el lado opuesto al inicialmente mostrado y del interior del propio edificio. De esta forma el contracampo inicialmente negado (FC39) se habilita (FC38). Es interesante remarcar que si bien en el caso del trabajo de planificación campo/contracampo gestionado mediante el uso de planos que muestran el exterior desde ambos costados, se discurre indistintamente entre ellos, pasando de uno a otro lado, cuando la planificación entra en el interior del Arco de Santa María, no vuelve a salir al exterior.

La locución que apoya la imagen a lo largo de todo el metraje como voz en off, corresponde a un locutor distinto al de la figura del conductor que introduce y cierra cada capítulo. Proviene de un fuera de campo (FC37) no contiguo, no conocido, ni perteneciente a la diégesis, absolutamente indeterminado y sin efecto retórico. El audio procedente de la voz en off varía desde los momentos puntuales en los que se enuncia exactamente lo que el

espectador ve en la imagen (E40) hasta situaciones en que la imagen antecede al propio sonido (E44) o por el contrario es el sonido de la voz el que precede a lo mostrado en la imagen (E43). No se ha detectado una norma rígida al respecto, con el añadido de que, la corta duración de los planos, frente a la mayor de las frases de la locución, no permite un emparejamiento acompasado de lo que se dice respecto de lo que se ve, aunque tampoco impide la coincidencia de ambas acciones. La voz en off se encabalga sobre diversos planos montados en continuidad, actuando de nexo de unión de los mismos.

La música, que procede de un fuera de campo no contiguo, no conocido, no correspondiente a la diégesis, con efecto retórico musical y sin anclaje en el significativo (FC31) se manifiesta mediante cuatro temas musicales distintos. Los dos primeros, el de la cabecera y el que acompaña a la figura del conductor, coincidentes en ambos capítulos, mientras que cada uno de los dos restantes, va acompañando a su respectivo capítulo como soporte musical. El del capítulo 2 se trata de un tema basado en los acordes de un instrumento de cuerda, mientras que el del capítulo 3 ve reforzada la presencia de los instrumentos de viento junto a los de cuerda. Las características de los temas musicales remiten a una época medieval reforzando la idea de recurrente flash-back con vuelta al pasado.

Por último, en las ilustraciones se repite un sistema de planificación que busca operar con la profundidad de campo, mediante la ruptura temporal con permanencia del espacio escénico (E68), trabajando con capas diversas de entre las que se recorta a alguna/s de sus figuras (soldados, viandantes, toro y torero, partes de un monumento, etc..) para establecer un movimiento (intencionadamente irreal) que las acerca o aleja entre sí o las desplaza lateralmente, alterando el tiempo presumiblemente “normal” de la acción. De igual forma se provoca una alteración de la sensación de profundidad del plano, afectando a la profundidad de campo (FC48). Así mismo, este movimiento de las distintas capas de imágenes “recortadas” de su contexto, oculta progresivamente tras ellos a otros objetos del plano, que van quedando fuera de campo, mientras otros van entrando en él (FC73).



Fig. 44 y 45. Soldados sobre adarve Puerta de San Esteban. Fuente: *Historia en piedra*.

5.2.3 Burgos de puerta a puerta. Video de presentación.(Archivo Municipal de Burgos, 2014).

Con el fondo del Arco de Santa María, y ambientado en una época actual y contemporánea a la de los participantes en la actividad a quienes se dirige, un conductor enuncia la manera de desarrollarla.

Este conductor va a ser tomado con tres tamaños de planos distintos, en plano medio, primer plano y primerísimo primer plano. En función del tipo elegido, la parte posterior ocupada por el hueco del Arco de Santa María y sus áreas anexas, adquiere mayor o menor peso. A menor tamaño de plano, en el caso del primerísimo primer plano, la superficie de imagen ocupada por el personaje es mayor, ocultando tras él, dejando fuera de campo (FC73) un área mayor del arco. De igual forma, la menor profundidad de campo provoca que la superficie del monumento quede ligeramente desenfocada frente a los planos más abiertos.

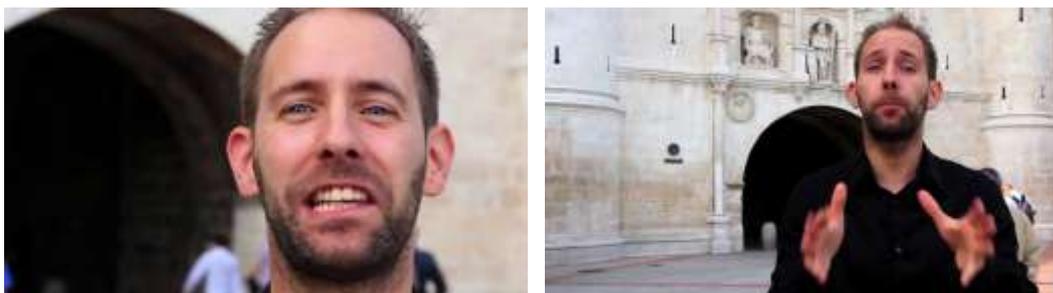


Fig. 46 y 47. Presentador. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*.

La inserción sobreimpresionada en la imagen de ciertos iconos que van apareciendo a medida que avanza la explicación, provoca que sea más necesaria la coincidencia casi plena de aquello que dice el conductor respecto de lo que el espectador ve (E40), o cuando menos una anticipación mínima del sonido a la imagen (E43).



Fig. 48-52. Presentador. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*.

El uso para la captura de la imagen de una cámara no apoyada sobre un trípode provoca permanentes reencuadres (FC17) sobre la figura del conductor con una, entendemos, buscada pretensión de dotar de cierta agilidad al metraje.

5.3 Espacio y tiempo ausentes. Las necrópolis del Alto Arlanza.

5.3.1 *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza.* (Elit Studio, 2011).

Se puede acceder al contenido analizado a través de la dirección http://www.necropolisaltoarlanza.es/las_necropolis_del_alto_arlanza.html, situada en la web del *Centro de Visitantes Necrópolis del Alto Arlanza* y, de igual manera, mediante el visionado directo del mismo en las instalaciones de este espacio museístico localizadas en la burgalesa localidad de Palacios de la Sierra.

El metraje propone una visión global sobre el conjunto de necrópolis de la zona, basándose para ello en cuatro grandes líneas de trabajo que van entrelazándose.

Siguiendo el orden en el que se emplean, existiría una primera que se sustenta en la imagen real, la segunda en la reconstrucción virtual de una aldea medieval y la necrópolis anexa, la tercera en el uso de mapas y planos, también virtuales y una cuarta que opera con ilustraciones y dibujos.

a-Imagen real:

Desde los primeros planos del metraje se advierte la importancia del elemento temporal en un relato que no puede olvidar su componente histórico, ya que intenta explicar como eran las aldeas del Alto Medioevo y las necrópolis que se situaban junto a ellas.

El tiempo se manifiesta en los primeros planos de una doble manera. Por un lado apoyándose en la iluminación crepuscular que alude al final del periodo correspondiente a una jornada, mostrando como se va ocultando el sol tras la silueta de una colina, como FC73 combinado con FC41.

Pero es precisamente el uso de la iluminación propia del final de las horas de un periodo temporal denominado jornada o día el que provoca que el tiempo, entendido como época histórica en la que se sitúa el plano, desaparezca. Gracias a la progresiva ausencia de luz desaparecen las posibles marcas que definirían el periodo histórico al que alude el plano, generando áreas de la imagen fuera de campo, haciendo imposible la percepción de elementos que definen o una posible contemporaneidad por la presencia de personajes humanos actuales, edificaciones modernas, señales, etc...o cuando menos una delimitación de la época histórica. Así, la inclusión de un edificio monumental, podría no definir el momento concreto al que se remite en un plano, pero sí el inicio del periodo a partir del cual puede adscribirse dicho plano.

Tomemos como ejemplo el plano siguiente.



Fig. 53. Puente. Fuente: Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza.

La inclusión de un puente con aspecto medieval no indica con seguridad plena que a dicho plano se le intenta ubicar ficticiamente en la época de su construcción. Lo que confirma es que es a partir del momento de su edificación, cuando podemos delimitar temporalmente el plano. El rango temporal posible llegaría hasta nuestros días, o incluso, en otro tipo de proyectos futuristas, extenderse más allá de los mismos. La entidad autoral podrá decidir si lo define con concreción o deja que opere la ambigüedad. Para concretarlo emplearía la inclusión de ciertas marcas que podrían ser visuales, abriendo el plano más allá de los segmentos del marco para mostrar ciertos objetos o elementos actuales que inicialmente quedaban fuera de campo (FC72), o incluyendo personajes vestidos de una época determinada (medieval, del siglo XIX o actual por ejemplo). De igual forma podrían usarse marcas provenientes de una locución en off que contextualizarían temporalmente el plano, viniendo de un fuera de campo que puede abarcar varias posibilidades de las planteadas por Gómez Tarín, desde el FC19 al FC37.

Un análisis individualizado del plano puede no proporcionarnos la información suficiente para definirlo temporalmente, pero un análisis global sí que puede servir para “leer” con corrección el plano desde el punto de vista temporal, apoyándose en el contexto previamente mostrado (FC76) y en la información que éste proporciona.

Al igual que en metrajes anteriores nos referíamos a como la temporalidad del plano inicial definía la línea temporal del contenido, a partir de la cual podíamos entender determinados planos como flash-backs (E51) que mostraban lo ya acontecido, la búsqueda atemporalidad del plano con el que comienza este metraje, sitúa la línea temporal en un término ambiguo e indefinido que permite saltos adelante y atrás en el tiempo, sin una referencia explícita que defina el desarrollo temporal del relato. Utilizando un símil espacial y cinematográfico como el del salto de eje, nos situaría sobre el eje mismo, sobre la línea fronteriza, por lo que la entidad autoral se ve facultada a dirigirse a uno u otro lado, a uno u otro tiempo del mismo.

La combinación de la búsqueda atemporalidad del plano inicial y la intencionada iluminación crepuscular que siluetea la orografía del terreno, dota al plano de cierto tono de irrealidad que retóricamente alude a lo legendario

como carácter del espacio que va a visualizarse. Esta idea se ve reforzada por el título sobrepuesto que, introducido mediante un encadenado dentro del plano (E11), define el ámbito espacial del que va a hablarse, las necrópolis del Alto Arlanza y por el adjetivo “mileneria” que acompaña a la alusión temporal del título “una Historia”.



Fig. 54 y 55. Créditos de inicio. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

El tono de irrealidad volverá a recordarse a lo largo del metraje con la inserción de planos que se apoyan en elementos similares, como el sol y la luna, o contrapicados dirigidos a un atemporal cielo nuboso o a las copas de los árboles que “semiocultan” el sol y rodean los lugares en los que se ubican las necrópolis.



Fig. 56-59. Planos de cielo. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

La atemporalidad sigue siendo utilizada como técnica de trabajo en las imágenes reales, mediante el uso de planos cerrados que muestran “personajes animales” propios de la naturaleza y como tal no ubicables en un momento histórico concreto. La eliminación de la marca temporal se consigue

mediante la restricción del espacio que rodea al animal, dejando fuera de campo (FC72) su entorno para evitar posibles indicios que los sitúen en una época concreta.



Fig. 60-62. Animales. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Pero el uso de la misma técnica, cerrando el plano sobre el detalle de una mano que sujeta un punzón, aísla temporalmente la acción que ejecuta un personaje con presencia parcial en campo (FC15). No existe información sobre la época a la que pertenece el hombre que golpea con un martillo, por lo que la ambigüedad temporal de este plano permite entenderlo como el único tomado sobre imagen real y ficcionado, es decir, planteado como una recreación histórica.



Fig. 63. Mano de artesano. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

La contextualización temporal de las imágenes reales se logra mediante la inclusión de una serie de personajes, que por su vestimenta actual, sitúa la acción en nuestros días.

Los parajes naturales montañosos o boscosos, que carecen de referencias arquitectónicas o de elementos físicos contemporáneos, no denotan una temporalidad cierta, carecen de marcas que aludan a la época en que se desarrolla la acción. Esta datación se logra apoyándose en las figuras humanas de arqueólogos y fotógrafos, así como en la inserción de utensilios propios de nuestros días.





Fig. 64-68. Elementos contemporáneos. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Otros elementos definen, no la época, pero sí la estación en la que se desarrolla la acción. De esta forma la nieve opera como nexo de unión entre planos, como en el ejemplo siguiente en el que se parte de un mapa en el que se percibe el fino trazo de la nieve sobre una línea montañosa, para unirla a un pico nevado y el posterior riachuelo también cubierto. Opera como transición mediante elipsis (E32) en la que la similitud de la imagen de la nieve, y el color blanco de la misma (E33) conecta los planos.



Fig. 69-71. Elementos estacionales. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Esta situación aludiría también al espacio de la producción (FC74), sugiriendo la estación invernal en la que se ha realizado la grabación de las imágenes, y los efectos de la misma, plasmados en el hielo que cubre los huecos de las tumbas de las necrópolis.



Fig. 72 y 73. Tumbas. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Otras marcas presentes en las imágenes reales presentes en los planos, como los símbolos inscritos en la piedra con forma de cruz, remiten al FC54, funcionando como símbolo de un concepto proveniente de la realidad, el de la religión propia de los pobladores de la zona en un tiempo remoto.



Fig. 74 y 75. Símbolos esculpidos en piedra. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Las huellas del trabajo del hombre sobre la piedra depositada en la atemporal naturaleza (siempre que en la misma no se introduzcan objetos o personajes ubicables en una época), remiten no únicamente a un tiempo pasado acontecido y no visualizado, bien sea antes del relato (E48) o dentro de la diégesis (E49 y E50), sino que aluden también a objetos, espacios, personajes o, como en el caso expuesto en el siguiente fotograma, a edificios situados fuera de campo por la desaparición de los mismos por culpa de los efectos del paso del tiempo. Así, la desaparecida iglesia antiguamente presente en la cima del promontorio rocoso que preside la necrópolis de Cuyacabras, es anunciada por la existencia en la piedra de las marcas labradas que delimitan su cuadrangular base.

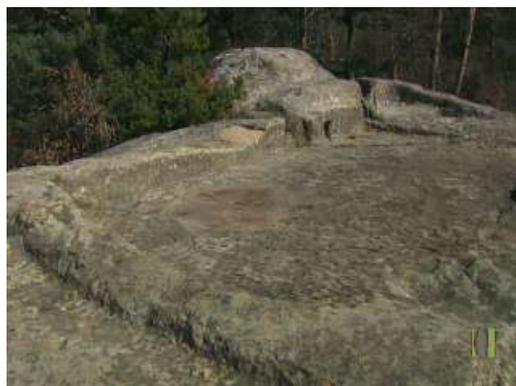


Fig. 76. Base de la iglesia. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Estos rastros del trabajo del hombre, sumergidos en el frondoso bosque, ocasionalmente asoman, de nuevo delatados por los efectos del trabajo del hombre en la perenne piedra.

El eremitorio de Cueva Andrés, que en este metraje se particulariza siendo utilizado como ejemplo de entre el resto de eremitorios de la zona, es contado siguiendo el orden del proceso de descubrimiento de un potencial visitante físico a la zona. Se muestra el entorno natural despojado de señales humanas en el que se encuentra este hito arqueológico, para tras pasar por un plano general del promontorio rocoso, centrarse finalmente en el detalle de la cruz labrada que identifica al eremitorio de Cueva Andrés. Del contexto natural, atemporal y sin marcas humanas, se pasa al plano cerrado en el que se

percibe el trabajo humano, previamente dejado fuera de campo, apoyándose el proceso en el espacio del contexto previamente mostrado (FC76).



Fig. 77-79. Eremitorio de Cueva Andrés. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

El trabajo humano, cuando se puede utilizar mediante la imagen real como alusión a una época pasada, es utilizado mediante los planos generales de varias iglesias y monasterios que pueblan la zona, pero sin la introducción de figuras humanas que pudieran contextualizarlas en una época concreta.



Fig. 80 y 81. Iglesias. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

b- Reconstrucción virtual:

Se utilizan dos bloques de imágenes que muestran, en primer lugar, el proceso de generación de una aldea medieval desde un inicialmente virgen paraje natural situado en un ámbito montañoso y boscoso, para mediante un desplazamiento aparente de la cámara, definir visualmente en un espacio anexo a la aldea el trabajo de construcción de una iglesia y la necrópolis que la acompaña.

El segundo bloque, situado en la parte final del metraje, dibuja el camino opuesto. Desde el inicial abandono de la iglesia que ha sido utilizada por la población, se pasa por el proceso de su progresiva desaparición y deterioro fruto de los efectos del discurrir del tiempo y la acción extractiva del hombre, hasta llegar a la época actual y el trabajo arqueológico que se desarrolla en nuestros días.

Bloque 1



Bloque 2



Fig. 82-89. Reconstrucción virtual de la iglesia de Cuyacabras. Fuente: Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza.

Aunque no desempeña un rol de transición al no estar ambos planos montados en continuidad, sí que existe un intento de establecer cierta continuidad entre alguno de los planos tomados sobre la imagen real (el pico nevado) y la reconstrucción virtual del paraje natural en el que se va a insertar el nacimiento de la aldea medieval. No operaría estrictamente como elipsis entre planos por similitud de la imagen (E32), pero sí alude al contexto previamente presentado (FC76), en el que se plantea el bloque de la reconstrucción virtual para, más adelante, introducir el plano de la imagen real del pico montañoso.



Fig. 90 y 91. Skyline. Fuente: Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza.

La reconstrucción virtual en 3D de la aldea y la iglesia medievales, trabaja con un movimiento aparente de *travelling* hacia atrás para incluir la, inicialmente fuera de campo, loma sobre la que va a edificarse la iglesia, con posterior aplicación de zoom hacia delante. A ambos movimientos de cámara, aparentes por virtuales, se les pueden aplicar las reflexiones enunciadas para los metrajes de *Historia en piedra* sobre los conceptos de fuera de campo y elipsis.

El proceso por el que se narra la evolución de la aldea y la iglesia, junto al progresivo deterioro de la última, se apoya en sucesivos encadenados (E11) dentro del propio plano, que muestran la situación a lo largo de una sucesión de siglos de estos elementos. La época a la que pertenece cada plano es definida por la inserción en la esquina superior izquierda de un breve texto que enuncia el siglo en el que se localiza temporalmente la imagen, siglos VIII y IX para el bloque inicial y XIII, XIV, XV, XVI, XIX y XX en el final.

Ambos bloques avanzan como trucos visuales que inciden en la narración suprimiendo tiempo de la historia mediante la aceleración del tiempo. Debe destacarse que a pesar de tratarse de un aceleración temporal, la gran

amplitud del tiempo (siglos) comprimido, produce una percepción fluida del truco visual.

Los dos bloques de reconstrucciones virtuales, remiten a un tiempo pasado, acontecido y no lineal, como flash-backs (E51) que van sucediéndose mediante el uso de progresivos encadenados, partiendo de un punto inicial, el espacio natural desnudo, que se erige como primero de todos ellos.

El espacio contextual se mantiene fijo durante el devenir de cada bloque, variando el tiempo (siglos) en el que se sitúa cada una de las fases. De esta forma actúa como elipsis controlada, formal, según la función discursiva y con intención connotativa transgrediendo la transparencia de forma plena, haciendo coincidir diversas temporalidades en un mismo espacio, aunque no de forma simultánea sino sucesiva (E67). Se integran diversos momentos de la historia en el mismo encuadre.

El ejemplo de la aldea medieval y necrópolis que se visualiza en los dos bloques, constituyen una representación metonímica del todo (la globalidad de las aldeas y necrópolis de la zona del Alto Arlanza), por la parte representada (una aldea y necrópolis unitaria), pudiendo identificarse como FC53, según la tipología propuesta por Gómez Tarín.

c-Mapas y planos:

El metraje presenta la inserción de tres mapas, con distinta finalidad aunque similar tratamiento visual.

El primero de ellos muestra la orografía de la península ibérica, sin la inclusión de ningún tipo de límite administrativo o frontera.



Fig. 92 y 93. Mapa peninsular. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

El segundo, parte de la división territorial provincial para dibujar los contornos de la provincia de Burgos.



Fig. 94 y 95. Mapa provincial de Burgos. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

El último de los mapas remite al pasado histórico en el que se desarrollaba la vida de los habitantes de las aldeas medievales, definiendo las fronteras que dividían el norte de la península y destacando por su color el antiguo Condado de Castilla.



Fig. 96 y 97. Mapa antiguo peninsular. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

La técnica con la que se trabajan todos ellos es similar. Se parte de una visión general como punto de partida, para centrarse en un área más reducida y relacionada con el espacio en el que se encuentran las necrópolis altomedievales sobre las que trata el metraje. El procedimiento varía desde movimientos de zoom de acercamiento sobre la imagen de cada uno de los mapas, hasta paneos, pasando por el corte directo tras el que se reencuadra la imagen peninsular previa para centrarse en una parte más reducida de ella (FC18 y FC17). En este sentido, nos remitimos de nuevo a lo descrito en relación a los fuera de campo y las elipsis respecto de este tipo de planificación.

Los mapas pueden interpretarse como una representación metonímica de la realidad global del territorio geográfico de la península ibérica o de la provincia de Burgos, mediante un mapa que actúa como su representación visual (FC54).

De igual manera actúa el plano en el que se muestran sobre un dibujo de la zona de la provincia burgalesa en la que se concentran las necrópolis altomedievales, una serie de iconos que sitúan cenitalmente en el mismo los diversos emplazamientos arqueológicos. Dichos iconos, remitiendo al FC53, funcionan como representación metonímica de la totalidad de las necrópolis de

la zona, mediante la presencia simulada de parte de ellas, como objeto o incluso “personaje” de la diégesis. Los dibujos también sustituyen a la extensión real de las antiguas aldeas.



Fig. 98. Plano de las necrópolis y despoblados. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Las aldeas son presentadas sobre el plano siguiendo un recorrido mediante paneo combinado con zoom de acercamiento sobre cada una de ellas, Revenguda, Fornellós y Villa Godomar. La información se apoya en una voz en off y en una serie de rótulos que operan como una elipsis controlada formal, con inscripción explícita marcada en el significante (E22), enunciando las diversas aldeas que existieron en su momento en la zona y apelando con ello al pasado de las mismas.

Los nombres de las aldeas remiten al FC2 y FC3 de los espectadores como colectivo y como individuos, ya que pueden tener o no conocimientos previos sobre estos parajes arqueológicos.

El plano que muestra las antiguas aldeas que en su día existieron en la zona, aluden a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado como tales aldeas antes del inicio del relato en la comarca del Alto Arlanza (E48). Mientras que por otro lado la presencia de rótulos sobreimpresionados puede permitir remitirnos a la idea de flash-back, como visualización de la disposición de las antiguas aldeas en este espacio geográfico (E51).

d- Ilustraciones y dibujos:

Las ilustraciones son utilizadas como instrumento para poder introducir el componente histórico en el metraje, sin la necesidad de acudir a un proceso de grabación de una ficción sobre imagen real.

Los diversos contenidos de las ilustraciones aparecen incluidos en el interior de un marco incrustado en la imagen (FC62). El color negro o blanco que rodea dicho marco remite a un tiempo no definible por la inexistencia de marcas que permitan concretarlo, pudiendo también entenderse como supresión del marco y del borde mediante sobreimpresión complementaria que carece de referencia temporal (FC70).



Fig. 99-103. Ilustraciones. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Se sigue un planteamiento similar con una de las imágenes reales que muestra en un marco rectangular integrado sobre un fondo desenfocado, aunque previamente visualizado, el plano cenital de una tumba individualizada y en la que se aprecia el trabajo realizado por un equipo de arqueólogos al introducirse un elemento de medida actual.

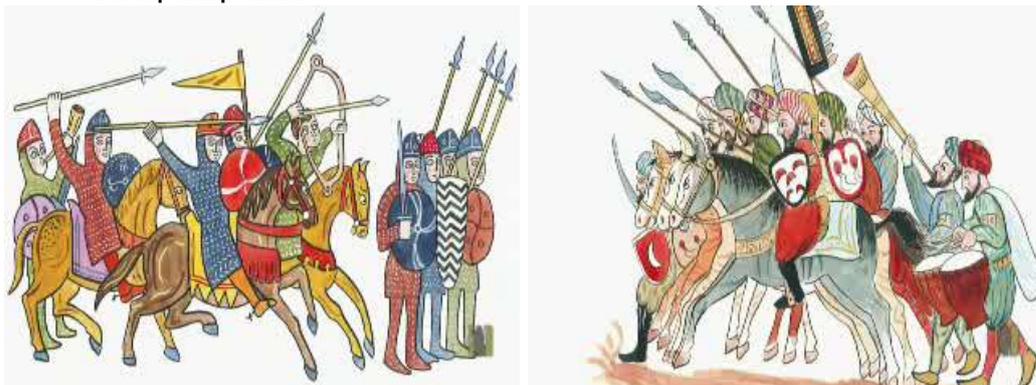


Fig. 104. Tumba enmarcada. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Los contenidos de las ilustraciones podrían catalogarse también como FC54 por provenir los personajes de la realidad histórica.

Una realidad fraguada en peleas y batallas que son rememoradas mediante dos ilustraciones polícromas que confrontan a un grupo de soldados cristianos con su contraplano previo del ejército musulmán. Aunque la potencial lectura que se produce mediante la unión de los dos planos es la que sigue, de colisión frontal entre los dos grupos, el orden real de montaje de los planos es el opuesto, pues por orden de aparición en el montaje, el primero es el plano de los musulmanes que dirigen su mirada hacia el lado izquierdo de la imagen, al que sigue el de los cristianos mirando al fuera de campo situado a su derecha:

Percepción posible:



Orden real de los planos en el montaje:



Fig. 105-108. Ilustración de batalla. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

5.3.2 Video del Comunero de Revenga. (Dinocyl, 2013).

El metraje exhibido en un monitor situado en el interior del Museo de los Dinosaurios de la localidad de Salas de los Infantes, se centra exclusivamente en una de las necrópolis de la zona, la del Comunero de Revenga.

Mantiene una estructura simple, que se articula mediante una lenta panorámica sobre lo que parece ser una foto fija de parte de las tumbas de la necrópolis del Comunero de Revenga, que antecede a un modelado virtual tridimensional. Esta estructura se repite dos veces, variando en cada caso la imagen real que precede al trabajo virtual.

La primera reconstrucción virtual se trata del promontorio rocoso sobre el que se asienta la necrópolis retratada, mientras que la segunda se aplica sobre la huella dejada por un oso sobre la misma piedra.



Fig. 109 y 110. Reconstrucción virtual. Fuente: *Video Comunero de Revenga*.

En cuanto a los paneos sobre las imágenes reales es aplicable lo enunciado para los mismos movimientos de cámara.



Fig. 111-114. Información sobreimpresionada. Fuente: *Video Comunero de Revenga*.

En cada uno de los casos se inserta sobre la imagen real, mediante un encadenado en el interior del mismo plano, un rótulo que proporciona una información muy concreta sobre lo que va a verse a continuación. No se proporcionan más datos que estos ya que no existe ninguna locución en off, apoyándose desde el aspecto del audio exclusivamente en una banda musical, proveniente de un fuera de campo ni contiguo, ni conocido, ni correspondiente a la diégesis, musical y sin anclaje en el significante (FC31).

El modelado virtual que reconstruye el cúmulo rocoso sobre el que se extiende la necrópolis del Comunero de Revenga se incrusta sobre un fondo de color negro que elimina cualquier posible referencia temporal y aísla dicho objeto también de cualquier otro referente espacial. La misma situación se repite en el caso de la imagen virtual de la huella del plantígrado.



Fig. 115 y 116. Reconstrucción virtual. Fuente: *Video Comunero de Revenga*.

La reconstrucción virtual de la antigua necrópolis del Comunero de Revenga y de la huella de un oso sobre la roca, remiten a un tiempo pasado, acontecido y no visualizado (existente) antes del inicio del relato en el espacio mostrado (E48), aunque simultáneamente también opera mediante la inclusión del objeto digital, remitiéndonos a lo acontecido y no visualizado en el relato central correspondiente a la necrópolis de Revenga (E49), y en el subrelato correspondiente al rastro dejado por el animal (E50)

Es destacable incidir en como se habilita simultáneamente al espectador tanto el campo como el contracampo que componen las dos caras del cúmulo rocoso, una, la habitualmente visible, y la otra, situada bajo el nivel de la tierra y

no visible en el espacio físico real para un visitante potencial. De esta forma se trabaja progresivamente, dentro del mismo plano, con el campo y el contracampo, habilitándolo (FC38) y negándolo (FC39) alternativamente.

El círculo que se dibuja en la base cuadrangular sobre la que se erigía la antigua iglesia que coronaba el cúmulo, es usado como punto de referencia que vertebra visualmente el modelado virtual, siendo especialmente útil para establecer un eje visual con el espectador, por la permanente rotación y giro de la imagen reconstruida tridimensionalmente.

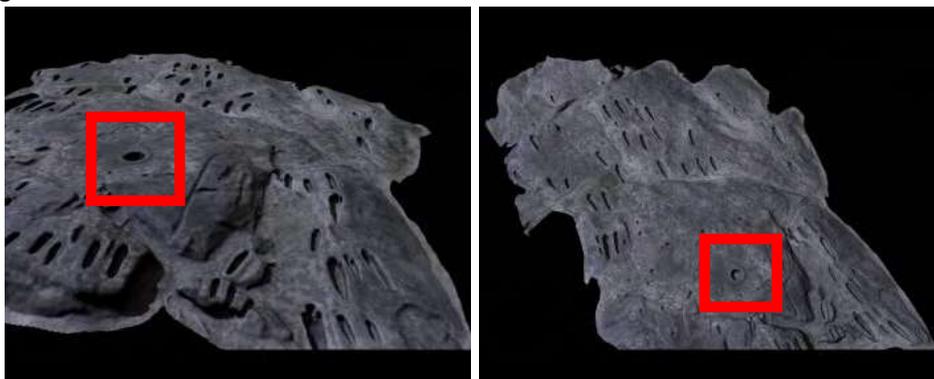


Fig. 117 y 118. Reconstrucción virtual del promontorio con círculo de referencia. Fuente: *Vídeo Comunero de Revenga*.

En ambos modelados se simula, primero un movimiento que combina la rotación y el giro de la imagen del cúmulo sobre varios ejes junto a una visión aérea del promontorio, para finalizar con una toma cenital de la necrópolis similar a la del inicio, y en el caso del modelado de la huella del animal sobre una losa plana de aspecto rectangular apoyada en su lado corto, se trabaja fundamentalmente con el giro sobre su eje horizontal.

El uso en el caso de la reconstrucción virtual del promontorio de la necrópolis del Comunero de Revenga, de un movimiento de cámara asimilable al uso de un grúa, genera la paulatina inclusión de espacios, inicialmente situados fuera de campo, pero que van pasando dentro del mismo a través de uno de los bordes y, consecuentemente el paso a fuera de campo de las áreas que se sitúan más allá del límite opuesto (FC72).

5.3.3 *El mensaje* (García Atienza, 1976).

El cortometraje *El mensaje* (García Atienza, 1976), frente a los anteriores, trabaja exclusivamente ayudándose del uso de imágenes reales. Se articula un contenido con un discurso muy general, en el que únicamente se alude a un espacio físico concreto, el de la población burgalesa de Palacios de la Sierra mostrada en la panorámica inicial tras los créditos de presentación.

No existen más referencias que sitúen en un espacio físico, definible y concreto, cada una de las imágenes o localizaciones grabadas, así como tampoco existen referencias temporales que contextualicen en una época determinada cada uno de sus planos.

Las únicas excepciones a esta política general son la del plano inicial, con paneo sobre la localidad de Palacios de la Sierra, a la que se cita desde la

locución en off y a la que se sitúa temporalmente en una época contemporánea a la del rodaje por las características propias de los edificios.



Fig. 119. Palacios de la Sierra. Fuente: *El mensaje*

La segunda excepción se produce en un plano en el que se procede, desde que entra en campo, al seguimiento de una figura humana. La vestimenta del personaje, contemporánea a la del periodo de producción, sitúa temporalmente el plano, aunque no lo ubica espacialmente.



Fig. 120. Figura humana. Fuente: *El mensaje*

Aunque en otro de los planos también se produce la irrupción de parte de un personaje, levantando la mano del mismo la losa que va a mostrarse, la desnudez de ornamentos de dicha parte del cuerpo elimina la presencia de marcas temporales.



Fig. 121. Figura humana en piedra.. Fuente: *El mensaje*

El tema básico del relato sobre el que gira este metraje es el que anuncia su título, “El mensaje”. El autor deposita el peso de su discurso en la voluminosa presencia de insculturas, petroglifos y símbolos labrados en la piedra o pintados sobre ella en el interior de las cuevas rupestres tanto de la península como del archipiélago canario. Y son los planos en los que se muestran los detalles de dichos símbolos los que constituyen el mayor porcentaje de material rodado y editado.

Como tales dibujos labrados o pintados remiten a un FC54, operando como símbolos de conceptos provenientes de una realidad pretérita, la de estas comunidades habitantes de espacios geográficos muy diversos e incluso

alejadas entre sí, y la de los motivos, no necesariamente conocidos, que les llevaron a confeccionar dichos trabajos sobre la piedra. De la misma forma estos planos aluden a un tiempo pasado (E48), pero no a únicamente una época concreta, pues el autor no define las mismas, mencionando incluso que pudieron ser los mismos pueblos que pintaban sobre la roca de las cuevas, los que se manifestaron mediante símbolos esculpidos en la piedra en lugares tan alejados como la Sierra de la Demanda o las Islas Canarias. Se engloban en el mismo corpus, mediante la acumulación de imágenes de rastros de la acción del hombre sobre la roca, todos los símbolos, no existiendo una estructura clara que los defina, ubique temporal o espacialmente o adscriba a un colectivo de pobladores que fuesen sus autores específicos. Dicha inexistente estructuración no parece dejar de ser intencionada por parte del autor, identificando la acumulación de imágenes con el discurso anunciado en el título *El mensaje* (García Atienza,1976), aunque tampoco este mensaje es explicitado como tal en ningún momento.

La búsqueda ambigüedad del metraje se sustenta además en una banda de audio musical que incentiva el aura de misterio del contenido surgiendo desde un FC31 y apoyándose en una locución de voz en off que proviene desde el espacio de la producción del metraje (FC35) en la que por la manera en la que se realiza se apoya esta idea de constante interrogación en busca de respuestas que, permítase la ironía, no existe intención autoral alguna de ser contestadas con concreción.

Esta idea nos lleva al espacio perteneciente a la entidad autoral, y por ende, productora (FC74). Juan García Atienza es un autor que ha basado su trabajo en el desarrollo de audiovisuales y textos escritos que beben de lo esotérico, con ejemplos como *Los supervivientes de la Atlántida* o *La nueva guía de la España mágica*, en la que describe el complejo de Revenga y la necrópolis de Cuyacabras como “lugares sagrados” (García Atienza 2002:347).

El uso de planos muy cerrados sobre el símbolo, aparte de eliminar posibles indicios de temporalidad que quedarían más allá del marco (FC72), excluye el espacio físico del entorno del mismo, incidiendo con ello en cierta idea de misticismo de la que se pretende dotar al relato.

Es repetido el plano tomado sobre una losa, estela o roca, con dibujos o señales sobre su superficie, y rodeada de sombras y oscuridad por la ausencia de iluminación (FC40). En variadas ocasiones se produce un intencionado oscurecimiento de la zona limítrofe con el marco físico, que en cierta manera remite a lo definido por Gómez Tarín como FC58. Estimamos que la intención sigue siendo el reforzamiento de la idea de misterio, pero yendo a un terreno más pragmático y apoyado por la propia experiencia, esta manera de planificar apela al espacio propio de la producción, como FC74, ya que se excluye, se deja fuera de campo tanto tras los segmentos del marco (FC72) como tras el objeto del decorado y del encuadre (FC73), el presumible espacio museístico en el que se ha podido producir el rodaje del material bruto del metraje. Se

aísla espacialmente el objeto y se evita introducir el componente temporal de la contemporaneidad de los trabajos.

El mismo sentido tiene el trabajo con la profundidad de campo, en la que mediante sucesivos desenfoques, en los que se opera temporalmente entre dos planos o en el interior de uno de ellos (E10), se elimina visualmente el espacio en el que se localiza el elemento rodado, o se deja alternativamente a un objeto fuera de campo (FC48) para integrar a otro en el mismo, como en los casos mostrados a continuación.



Fig. 122 y 123. Símbolos sobre piedra.. Fuente: *El mensaje*

En el ejemplo que sigue incluso se usa otra técnica combinada con el desenfoque, repetida en el resto del metraje, y en la que por desplazamientos de cámara y uso del zoom óptico se buscan conseguir los mismos resultados.



Fig. 124-127. Esculturas ornamentales. Fuente: *El mensaje*

El empleo del zoom, añade el componente de la velocidad del mismo para lograr dejar fuera de campo rápidamente a aquellas áreas que no se desea mostrar al espectador, entendemos que en pos de no dotar de marcas espacio-temporales la imagen.

La iluminación leve que provoca espacios ocultos por las sombras y la oscuridad, encuentra su mejor acomodo en los planos rodados en el interior de grutas y cavernas.



Fig.128 y129. Interior de cueva. Fuente: *El mensaje*

La locución de la voz en off, desarrolla su función como elipsis con función retórica por la conexión voz-imagen en la que, parcialmente, el audio dice lo que el espectador ve (E40). También intervienen las elipsis por función retórica con desplazamientos entre sonido e imagen, por anteposición del audio (E43) o de la imagen (E44). En este caso la, entendemos, intencionada ambigüedad del texto verbalizado por el narrador, se apoya en la no buscada

conexión entre la voz y la imagen, aunque ocasional y tangencialmente puedan coincidir.

En este metraje es residual la importancia del contexto previamente mostrado (FC76), ya que parece existir una intencionada descontextualización, espacial y temporal, de los diversos planos.

Por último, aparecen impresionados sobre imágenes repletas de textos redactados en idiomas no contemporáneos o dibujos y símbolos arcaicos, apelando a la intencionalidad pretendidamente histórica del metraje, a tiempos pasados previos al inicio del relato (E48).



Fig.130-132. Créditos iniciales y finales. Fuente: *El mensaje*

5.4 La movilidad como valor añadido al contenido audiovisual.

El metraje realizado por Segundo de Chomón sobre Burgos, como sucesión de planos que discurre visualmente por diversas localizaciones de la ciudad burgalesa, trabaja con los baremos propios del cine de principios del siglo XX.

De los enunciados planteados por Noël Burch (2008b:194-195) en referencia al M.R.P. (Modo de Representación Primitivo), podemos detectar como el trabajo de Chomón comparte ciertos aspectos con el cine habitualmente realizado en esos momentos. Desde la autarquía del cuadro, la frontalidad de la cámara, el mantenimiento del cuadro de conjunto y el carácter centrífugo del mismo como aspectos relacionados con lo espacial, hasta la no clausura de lo narrado.

Quizá el último punto admita discusión, ya que el plano final del viaje realizado por los autores en Burgos, y con ellos de los espectadores que acudieron a la exhibición del cortometraje, muestra una crepuscular, ambigua y silueteada imagen que de alguna manera pone final a la pretendidamente única jornada de viaje mostrada.



Fig.133. Anochecer. Fuente: *Burgos*

Sin embargo este plano no explica ni cierra lo planteado anteriormente en el film, simplemente interrumpe como abrupto signo de puntuación final el metraje, funcionando casi de potencial sustitutivo del cartón que anuncia el fin de la película.

Pero, en un visionado a través de un dispositivo móvil que pretendiese hacer el mismo recorrido físico que el realizado por Segundo de Chomón, la pregunta que nos planteamos sería si es realmente necesario que se le proporcione al espectador dicha clausura de esta manera.

El potencial espectador desarrollaría el itinerario adecuándose a su propio ritmo, a sus propias necesidades o inquietudes, no siguiendo una temporalidad necesariamente coincidente con la planteada en el metraje de Chomón, por lo que la ubicación del último plano, en la línea temporal de una jornada, en las horas finales y crepusculares del día, coincidirá o no, con el

momento del visionado real de este metraje en las calles de Burgos, por un potencial espectador actual en su dispositivo móvil.

A esto le añadiríamos que, por la ambigüedad del espacio de ribera que muestra la imagen, no podemos detectarlo con claridad en el plano de la ciudad, por lo que no existiría un espacio concreto de visionado coincidente con el de la imagen. Incluso podemos especular con la posible ubicación del paraje rodado, que podría perfectamente corresponder a una localización situada en un ámbito absolutamente alejado de la ciudad burgalesa.

La sucesión de vistas de diversos monumentos burgaleses que conforma el trabajo de Chomón, “narra” la ciudad por acumulación de imágenes, aunque no existe en apariencia un relato organizado que siga un criterio de montaje, sea por estructurarse en torno a un personaje histórico o uno contemporáneo al rodaje, un determinado periodo de construcción de los edificios, el seguimiento físico de los restos de la antigua muralla burgalesa o cualquier otro.

Si Segundo de Chomón hubiese seguido, un discurso con una trama definida, tanto un visionado tradicional en una sala de cine o en un monitor de televisión, como la visualización del contenido a través de un dispositivo móvil hubiese requerido una clausura que cerrase el relato. Y ese final hubiera tenido que ser ubicable espacialmente para que el espectador potencial pudiera haber accedido al mismo desde dicha localización, previamente identificada.

Lo contemporáneo del metraje para los espectadores franceses de 1911, que perciben el mismo como un documental de un viaje realizado a una localidad del país vecino, deviene en histórico cuando el visionado de este contenido se realiza en nuestros días. Se convierte en documento depositado sobre un soporte cinematográfico que refleja ciertos aspectos de la vida burgalesa de la época, material identificado como histórico no sólo por el conocimiento previo de la fecha de producción, sino también por las características visuales de la imagen, con fotogramas coloreados desde su blanco y negro original, que remiten por su aspecto al tiempo pasado en el que este producto fue confeccionado.

Es su condición de documento de una época, la perteneciente al Burgos de los primeros años del siglo XX, lo que convierte a este producto en un material especialmente relevante para su visionado físico en las localizaciones específicas en las que se rodó, a través de un dispositivo móvil. El tiempo ha variado, ha transcurrido un siglo desde el momento de la producción, pero el espacio no ha variado de manera determinante en la mayor parte de los lugares en los que se rodó.

La mayor parte de los elementos arquitectónicos rodados son monumentos construidos siglos antes de 1911, es decir, puntos de interés que lo son para Chomón y para nosotros hoy en día, por su carácter de huellas de lo histórico impresas en piedra en la ciudad de Burgos. Por ello, incluso en el momento de la producción, se pretendía realizar un documental de viajes como

enuncia el título del metraje, pero apoyado en lo histórico. El autor incidió y se apoyó en lo monumental para generar un metraje, que a la par que turístico o exótico para el público francés, pretendía ser simultáneamente un film de época incidiendo en los monumentos dotados por sí mismos de historicidad.

Resulta relevante y revelador de cómo ha evolucionado la percepción del personaje histórico, el hecho de que para un espectador actual que contemple el cortometraje de 1911, pueda sorprenderle la no inclusión de la figura de Rodrigo Díaz de Vivar, El Cid.

En la serie *Historia en piedra*, en su capítulo 3, sin embargo, si se destaca visualmente la escultura ecuestre que, de alguna manera, preside el lugar situado frente a la desaparecida Puerta de San Pablo, incluso manteniéndola en la imagen compartiendo su silueta con dicha puerta y la antigua muralla burgalesa.



Fig.134-136. Estatua ecuestre del Cid. Fuente: *Historia en piedra*

Un tiempo compartido y permitido por el trabajo con capas diversas de la ilustración, ya que dicha situación no se produjo en la realidad, al haberse realizado la misma en 1954 por el escultor Juan Cristóbal, e inaugurarse en 1955 por Francisco Franco, lo que denota la importancia que el régimen otorgó a este personaje. El trabajo digital permite la coexistencia en el mismo plano de dos épocas históricas distintas, cuestión que en el metraje de Chomón no es factible, ni por el tipo de imagen, ni sobre todo, obviamente, por la inexistencia de la efigie en ese periodo de tiempo.

Pero, y ahí radica el valor de lo audiovisual como documento como defienden los autores que han estudiado la relación entre el cine y la historia, la no alusión al personaje del Cid por parte de Chomón denota el menor interés de su figura en esa época de principios de siglo, cuando menos para unos visitantes foráneos, y la importancia que adquirió después sobre todo para Francisco Franco, que no sólo acudió a la inauguración de la efigie, sino también instrumentalizó su recuerdo, aplaudiendo incluso el surgimiento de una superproducción cinematográfica norteamericana como *El Cid* (Mann, 1961) que loaba al personaje como héroe nacional.

Lo que no está, por ello, aporta información, ya que si bien la ausencia de la estatua está justificada, no lo está tanto la del monumento del Solar del Cid que, aunque humilde, está situado a apenas unas decenas de metros del Arco de San Martín, que si reflejó Chomón, habiendo sido erigido en 1784 por José Cortés (Del Rivero 2007:14).



Fig.137. Solar del Cid. Fuente: Elaboración propia

En cualquier caso, el carácter multiplicado de documento histórico ante los ojos del espectador actual proviene no de lo monumental, pues son edificaciones que se mantienen en gran parte en nuestros días, sino de los personajes de la sociedad de inicios de siglo y del contexto que les rodea tanto a ellos, como a los hitos monumentales, que es lo que primordialmente ha variado.

Este contexto es el que adquiere especial importancia cuando visionamos el metraje en la actualidad, y aún mayor cuando ese visionado se produce en el lugar en el que se rodó, gracias a la movilidad que permiten los accesos a los contenidos en un dispositivo móvil.

Y el contexto es apelado desde la frontalidad y la fijeza del plano, remitiendo al fuera de campo que no se nos muestra en los planos del metraje de Chomón.

Así, si tomamos como ejemplo el plano rodado frontalmente desde el puente situado frente al Arco de Santa María, advertiremos la mayor o menor variación del contexto espacial.

Si se parte de los fotogramas originales en los que un personaje masculino se aproxima a cámara, y se amplían incluyendo un posible fuera de campo actual, podrá percibirse el mayor o menor grado de mutación del contexto que rodea al espacio de rodaje original.

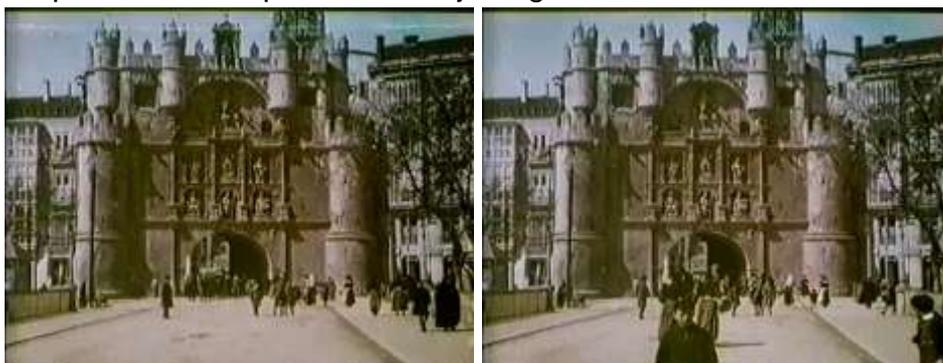


Fig.138 y 139. Arco de Santa María. Fuente: *Burgos*



Fig.140. Arco de Santa María nevado. Fuente: Elaboración propia

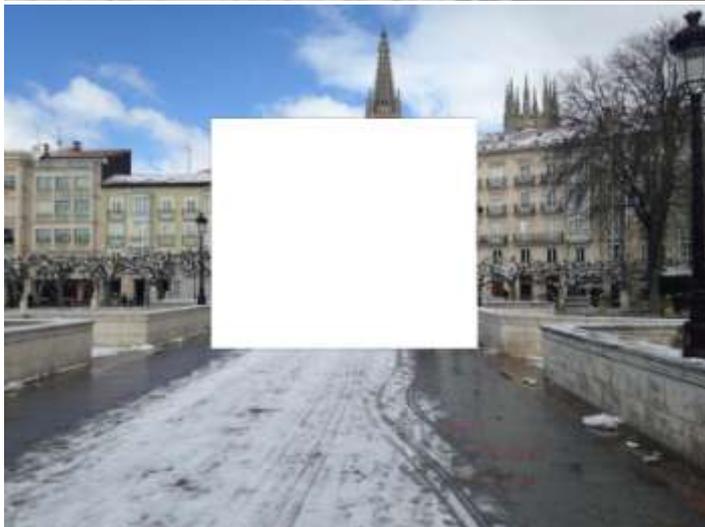




Fig.141-143. Arco de Santa María. Fuente: Elaboración propia/Burgos

En este caso, la variación del contexto monumental puede no ser importante, pero en cambio sí que lo es la del periodo estacional en el que se ha producido el “supuesto” visionado. La marca de la nieve ubica el potencial acceso de un espectador a este contenido en un periodo invernal. Aunque realmente lo que define es el momento en el que la segunda captura de imagen se ha producido.

En otras localizaciones, sin embargo, sí que pueden apreciarse las mutaciones que, afortunadamente, provoca la modernidad y la acción ejercida con la intención de urbanizar algunas áreas de la ciudad.

En la imagen tomada sobre el Arco de San Martín, se aprecia de manera directa, el paso del tiempo y la evolución aplicada sobre el mismo tamaño de plano.



Fig.144. Arco de San Martín. Fuente: Burgos



Fig.145. Arco de San Martín. Fuente: Elaboración propia

El usuario puede tomar perspectiva, actuando como un prosumidor que no sólo observase el objeto como espectador, sino también como un potencial productor de contenidos que buscáse la posición idónea para tomar él mismo las imágenes. De esta forma operaría retrocediendo físicamente, o viéndolo desde la postura mixta de usuario que interactúa con el dispositivo, optando por un plano general frontal, o el mismo desde una ubicación oblicua al arco, la introducción del contexto inicialmente fuera de campo, añade distancia temporal entre el plano de 1911 y el actual, por la inclusión de una mayor

cantidad de elementos, objetos y áreas netamente contemporáneos al del visionado realizado en nuestros días.



Fig.146 y 147. Arco de San Martín. Fuente: Elaboración propia

Como segundo ejemplo, tomemos el del Arco de Fernán González, en el que existe la particularidad, en el plano del metraje de 1911, de un movimiento panorámico planteado para la completa inclusión de las dos columnas del arco y de las agujas de la Catedral burgalesa tomadas en el arranque del paneo.



Fig.148 y 149. Arco de Fernán González. Fuente: *Burgos*

El contexto del arco ha variado sustancialmente, tanto en lo que está más allá de los segmentos laterales del marco, fuera de campo (FC72), como en lo que está tras el decorado, léase el arco (FC73), como puede apreciarse por el contraplano actual del utilizado en el montaje de Chomón.



Fig.150. Arco de Fernán González. Fuente: Elaboración propia

Incluso, la búsqueda de la ubicación posible desde la que se realizó el tiro de cámara en 1911 debe variar. Aunque, obviamente, las características del objetivo cinematográfico no son las mismas que las del usado para realizar las fotografías siguientes desde un dispositivo móvil Iphone, el punto desde el

que se realizó la toma en 1911 está ocupado en la actualidad por nuevas edificaciones que impiden la exactitud física en la captura de las fotografías actuales, sean tomadas horizontal o verticalmente. El contexto del Arco de Fernán González ha mutado también en esta área.



Fig.151. Arco de Fernán González. Fuente: Elaboración propia

Cuando el plano refleja la realidad actual del monumento, desaparece el componente histórico de la imagen. Así, tanto en los dos capítulos de la serie *Historia en piedra* como en el video de presentación de la actividad *Burgos de puerta a puerta*, se utilizan las imágenes actuales de las puertas de la antigua muralla de Burgos, combinadas con ilustraciones y reconstrucciones virtuales que aluden al aspecto de estas ubicaciones en tiempos pretéritos.

Son los planos que rememoran el pasado los que devienen en necesarios cuando existe la pretensión de realizar un contenido histórico, ya que las imágenes reales aluden al presente.

Esta necesidad se incrementa cuando el visionado del contenido se produce mediante el dispositivo móvil frente al monumento o arco rodado, ya que se produciría una imagen reiterativa, que no aporta nada al espectador.

En los planos de la Puerta de San Esteban caminamos desde, un ya hoy de por sí documento histórico, como el rodado por Segundo de Chomón hasta la imagen real incorporada mediante un paneo vertical al capítulo 3 de la serie *Historia en piedra*.



Fig.152. Puerta de San Esteban. Fuente: *Burgos*



Fig.153. Puerta de San Esteban.Fuente: *Burgos de puerta a puerta*

El plano primero integra el cariz histórico en sí, por el propio estado físico de la puerta y por la incorporación de personajes propios del principio de siglo burgalés. Por otra parte el segundo aporta información si el visionado se realiza de manera tradicional, pero ninguna si el acceso al contenido se produce frente al propio monumento, que el espectador puede contemplar sin el añadido de un audiovisual externo.

Pero, y sólo teniendo en cuenta el concepto espacial, hay dos aspectos relevantes que podrían incorporar estas imágenes reales en la situación de visionado móvil propuesta. Estos son, el contraplano posible y los planos de detalle.

Lo que se oculta o queda detrás de la puerta podría mostrarse al usuario mediante la inserción de un contraplano tomado desde el lado opuesto del arco. La utilidad del mismo vendría, en cualquier caso, dada por la mayor o menor dificultad o incluso imposibilidad para que pueda accederse a éste por parte del potencial espectador. En este caso, en la Puerta de San Esteban, dicha dificultad no existe por la existencia de un arco por el que perfectamente puede salvarse la muralla para acceder al campo opuesto. No se le niega esta posibilidad al usuario, siguiendo la terminología de Gómez Tarín, el presumible contracampo está habilitado (FC38) y por ello, no negado (FC39).



Fig.154 y 155. Puerta de San Esteban.Fuente: *Burgos de puerta a puerta/Elaboración propia*

Si el paso por el arco estuviese inhabilitado al usuario por cualquier posible motivo, el contraplano sobre la imagen real de la Puerta de San Esteban se convertiría en presumiblemente necesario para el desarrollo del contenido.

En el caso de los planos de detalle que pueden aportarse al espectador, estos pueden ser realizados de dos maneras. Mediante un zoom de acercamiento al mismo partiendo de una breve ubicación inicial mediante plano general del hito que, insistimos no sería precisa para el espectador sito en la localización, pero sí como posible mapa que opere para contextualizar dentro

de la superficie frontal, el punto concreto ampliado mediante el zoom. Como segunda forma, sin intermediar el movimiento óptico del zoom, trabajando con un plano general de la superficie, en el sentido mencionado anteriormente, que pasa mediante corte directo (E29, E62), fundido (E8) o encadenado (E11), a primer plano o un plano de detalle de una zona delimitada de la superficie monumental. La necesidad del uso de estos planos cortos estará en función del nivel de detalle requerido y de la dificultad para su visionado directo, aspecto que habitualmente estará en función de la altura a la que se encuentran.

En el caso de la descripción de la Puerta de San Esteban en la serie *Historia en piedra* no parece excesivamente útil el contrapicado tomado sobre el techo interior del arco.



Fig.156. Puerta de San Esteban (interior arco).Fuente: *Burgos de puerta a puerta*

Pero en la misma serie, en la secuencia narrativa desarrollada sobre el Arco de Santa María en el capítulo 1, un trabajo sobre el detalle de las esculturas que figuran en la parte superior del monumento adquiere relevancia y utilidad, situando en un área reconocible del frontal del monumento el elemento que va a detallarse para pasar a un plano cerrado sobre el mismo.



Fig.157-160. Arco de Santa María.Fuente: *Burgos de puerta a puerta*

Una posibilidad similar a la del contraplano de la imagen frontal del arco se produce, también en el ejemplo de la Puerta de Santa María, cuando se facilita el acceso audiovisual al interior del edificio, en este caso incentivado por la riqueza artística depositada en el mismo.

Mediante un plano inicial que metaforiza el paso al interior a través de la escalera de subida, el espectador accede a las diversas estancias existentes dentro del monumento. Una vez allí vuelve a trabajarse desde el punto de vista de la planificación, con el inserto de los detalles de ciertos ornamentos y pinturas presentes en el edificio.



Fig.161-167. Arco de Santa María (Interior).Fuente: *Burgos de puerta a puerta*

Como pueden darse muchas circunstancias que impidan la visualización del interior de un edificio (titularidad privada, estado del mismo, horarios de apertura y cierre, etc....) este contracampo habilitado al espectador ((FC38), que puede estar negado por los motivos enunciados (FC39), se convierte en un instrumento muy útil para cualquier tipo de visionado, sea éste el tradicional o bien mediante los dispositivos móviles.

Una utilización distinta de la imagen real se propone en los metrajés de *Historia en piedra*, cuando se usa el plano aéreo como recurso para ampliar la perspectiva sobre el monumento rodado. La utilidad del mismo, cuando el visionado se realiza desde un dispositivo móvil, se incrementa por el carácter añadido como mapa de ubicación del espectador sobre el lugar físico en el que se encuentra.

En los metrajés analizados se agrega un valor adicional al ser utilizado como decorado sobre el que se trabaja para, mediante diversos encadenados, transformar el espacio urbano actual en el mismo espacio ambientado en una época pasada, generando un salto temporal hacia atrás, legible como flash-back (E51), o incluso insertando referencias a elementos como tramos de muralla, actualmente desaparecidos.





Fig.168-171. Planos aéreos.Fuente: *Burgos de puerta a puerta*

Desde una ubicación menos elevada se trabaja de manera similar en el caso de la búsqueda y rehabilitación virtual de la antigua y desaparecida Puerta de Barrantes, partiendo de la imagen real actual e integrando progresivamente diversos elementos hasta lograr trasladar al espectador el aspecto que, presumiblemente, tenía esta puerta, previo paso de su total reintegración al espacio actual vacío que ocupaba.



Fig.172-174. Puerta de Barrantes.Fuente: *Burgos de puerta a puerta*

El empleo de reconstrucciones virtuales tridimensionales es otro de los métodos por los que se retrotrae al espectador a un tiempo pasado, recreando digitalmente las puertas y arcos para, mediante la extracción de las marcas temporales al insertarlas sobre un fondo negro, abstraer sus figuras, permitiendo con ello una operación en la que se faculta y acepta un movimiento irreal de dichos objetos virtuales.

El giro sobre ejes diversos de la imagen tridimensional del monumento posibilita el acceso a partes del mismo, que de otra manera no serían visibles para el espectador, tanto utilice éste los métodos tradicionales o como la movilidad de un dispositivo sobre el terreno. Las caras diversas del arco, potencialmente en fuera de campo por estar ubicadas tras él como decorado (FC73), devienen en accesibles y perfectamente visibles. Esta técnica es empleada en los casos de la Puerta de San Esteban y del Arco de Santa María, quizá por su carácter monumental más particular, trabajado e identificable. No se aplica de la misma forma en el Arco de San Martín, como espacio arquitectónico menos ampuloso y de cariz más pragmático como puerta de paso a través de la muralla.

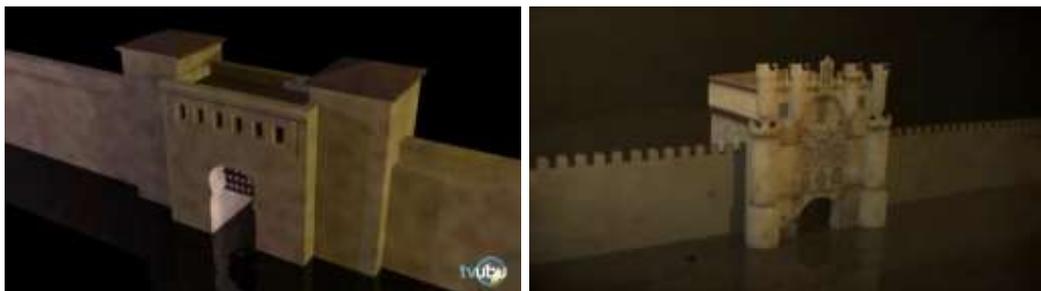


Fig.175 y 176. Reconstrucción virtual arcos. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*

Al igual que las reconstrucciones virtuales inciden en el componente espacial al extraer el objeto-monumento de su realidad física (la del arco y la del espectador que se sitúa en la calle frente a él), idealizándolo estéticamente para retrotraerlo al momento inicial de su construcción, a ese tiempo pasado al que también se alude, en las ilustraciones que se utilizan en las secuencias narrativas específicas de cada puerta o arco, a lo que se remite, en lo que se incide, es en los acontecimientos, acciones o aspecto correspondientes a cada uno de estos hitos monumentales durante los siglos pasados. Es decir, apuestan por el trabajo con el componente temporal, funcionando como flash-backs (E51), que sustituyen a posibles recreaciones realizables con actores reales y decorados, como producciones de época con su consecuente y elevado coste.

En el capítulo 2 de la serie de TvUBU se utilizan sin embargo algunos planos en este sentido, aprovechando las imágenes reales tomadas de una recreación histórica e insertando, en relación al Arco de San Martín, las tomas de un caballero sobre su montura, que son aprovechadas para la inclusión en otra capa situada en el fondo, de la imagen virtual de parte de la antigua muralla de Burgos. Esta combinación entre imagen real y virtual provocaría de nuevo la remisión mediante flash-back a un pasado actualmente inexistente, y por ello, no localizable en un punto fijo de la geografía urbana. Dependerá del grado de concreción aplicable al objeto digital insertado, la mayor o menor utilidad de su uso en un visionado a través de un dispositivo móvil. Si se define el espacio gracias a la identificación del objeto, el visionado mediante el uso del móvil permitirá la integración real del mismo en la imagen y su uso como punto de referencia.



Fig.177 y 178.Caballero medieval. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*

Las ilustraciones actúan como operadores de acceso al pasado, que permiten la recreación de situaciones que requerirían de una inversión económica muy importante para acometer su producción.

Lo deseable es que dichas ilustraciones tuvieran un tiro de cámara coincidente con el lugar desde el que va a ubicarse físicamente el espectador. Para ello el dibujo debería haber sido confeccionado específicamente para el contenido propuesto en función del lugar al que va a intentar dirigirse al usuario.



Fig.179-181.Puerta de San Esteban. Fuente *Burgos de puerta a puerta*

Un nuevo tipo de imágenes son aquellas que trabajan con el concepto de plano urbano de la ciudad. Se utilizan dos tipos, uno mediante el modelado tridimensional de las calles de la localidad y el segundo a través de la inserción de un plano bidimensional que dibuja el trazado de la antigua muralla.

Y es éste último el que actuaría como instrumento para el usuario que visiona el contenido a través de un dispositivo móvil, guiando su recorrido a través de las indicaciones de este plano, que sitúa mentalmente en la ciudad al espectador que usa los métodos tradicionales de acceso al contenido, pero físicamente a aquel que lo visiona sobre las calles de Burgos.

Pero al igual que el espacio actual permite ser comparado con el aspecto pasado en parajes comunes, el tiempo no presente en la realidad y las acciones o acontecimientos en él producidos, pueden ser reflejados audiovisualmente aprovechando el espacio común.

Desde el componente estacional, de mayor visibilidad en el caso invernal a actos o situaciones que se han producido en el mismo espacio en otros lapsos temporales, pueden ser revividos aprovechando un visionado del espectador en el espacio en el que tuvieron lugar.



Fig.182-185.Paseo de la Isla. Fuente: *Burgos*/Elaboración propia



Fig.186-188.Plaza Mayor. Fuente: *Burgos*/Elaboración propia



Fig.189 y 190. Catedral de Burgos. Fuente:*Burgos/Elaboración propia*



Fig.191-193. Arco de Santa María. Fuente:*Burgos/Elaboración propia*

Incluso, ocasionalmente, algunos personajes pueden hasta aparentar revivir de la propia ilustración pensada como idónea para reintegrarnos el pasado, salvando el lapso temporal existente entre la historia y lo contemporáneo. Y si la entidad productora estuvo ahí para grabarlo cuando se produjo, el espectador podrá recuperarlo de nuevo en cada visionado, para que en un tiempo futuro, el contenido, hoy actual, se reconvierta en documento histórico.



Fig.194 y 195. Arco de Santa María. Fuente:*Elaboración propia/Historia en piedra*

6.NECRÓPOLIS DE CUYACABRAS Y EREMITORIO DE CUEVA ANDRÉS

6. NECRÓPOLIS DE CUYACABRAS Y EREMITORIO DE CUEVA ANDRÉS

6.1 Necrópolis y eremitorios del Alto Arlanza.

En la Sierra de la Demanda se concentran algunos de los parajes más atractivos e interesantes desde el punto de vista natural y geológico de toda la comunidad castellano-leonesa.

En este entorno, en la zona del Alto Arlanza, se produce la concentración de algunos de los restos arqueológicos más importantes de toda Europa en lo referente a asentamientos altomedievales, huellas que muestran los emplazamientos en donde los pobladores de la zona durante la Alta Edad Media encontraron cobijo físico para vivir, recursos de los que alimentarse y refugio frente a los invasores que ocupaban las zonas más bajas.

Muchos de estos parajes, antiguas aldeas en las que sus habitantes nacían, crecían y desarrollaban sus relaciones, y finalmente morían, han acabado convirtiéndose en despoblados, lugares carentes de vida humana establecida e incluso de rastros físicos visibles que nos enseñen la imagen posible de dicho poblamiento.

De hecho, el estudio del poblamiento en el Alto Medioevo en estas aldeas “sigue vinculado, casi en exclusiva, al análisis que deriva de una visión difusa de sus necrópolis rupestres” debido a los problemas de visibilidad que acompañan a los elementos materiales que pudieran definir la morfología urbana de dichos poblamientos. Por ello, el análisis arqueológico tradicional se ha centrado en el estudio de los elementos funerarios, con el resultado de un registro parcial y consecuentemente deficitario de las aldeas que estaban asentadas en estos parajes (Padilla Lapuente y Álvaro Rueda, 2010:259)

En el caso de las necrópolis medievales presentes en esta zona, su permanencia se fundamenta en el hecho de estar mayoritariamente excavadas en un material tan permanente como la piedra. Las “ciudades de los muertos” han ganado la batalla de la visibilidad a las “ciudades de los vivos”, previsiblemente construidas con materiales más caducos como la madera. Cada una de las tumbas inscritas en la roca son las huellas cóncavas que nos recuerdan a los seres humanos que hace más de 10 siglos habitaron en medio de la naturaleza, desarrollando su vida personal y sus relaciones sociales. Curiosamente, cerca de estos conjuntos de “huellas” humanas se localizan otros conjuntos, en este caso de icnitas o huellas inscritas en la roca de los antiguos dinosaurios que mucho tiempo antes, 65 millones de años, poblaron también esta zona de la provincia de Burgos, como se puede ver por los restos existentes en la cercana localidad de Salas de los Infantes y en el Museo de Dinosaurios existente en dicha localidad. Las icnitas o huellas individuales, son los componentes de los rastros que nos muestran el modo de progresión de un dinosaurio a lo largo de varios pasos consecutivos (Lockley, 2006:16). De igual

forma, las huellas de las tumbas excavadas en la roca de las necrópolis, nos muestran la progresión en el tiempo de la vida y la muerte, de los pobladores de las aldeas altomedievales que las nutren.

El conocimiento por parte de los arqueólogos de los lugares funerarios propios de las comunidades aldeanas choca con la carencia de informaciones sobre las familias que las habitaban, la gestión de los espacios en que se cobijaban o el tipo de explotación que realizaban sobre el territorio que rodeaba a las aldeas, siendo este desconocimiento un problema extendido a estudios similares que se han realizado a nivel peninsular (Padilla Lapuente y Álvaro Rueda, 2010:265).

En el sureste de la provincia de Burgos y en la zona fronteriza con la provincia de Soria, se concentran un gran número de yacimientos altomedievales de estas características, de los que nos han llegado su rastro mayoritariamente en forma de necrópolis y eremitorios.

Junto al espacio compartido entre las provincias soriana y burgalesa, el resto del territorio de Soria también está poblado por yacimientos arqueológicos de similar importancia, caracterizados así mismo por la aparición de necrópolis compuestas por tumbas excavadas directamente en la roca. Carlos de la Casa Martínez (1992:65-115) ha inventariado los yacimientos que se ubican en las siguientes localidades:

- Berlanga de Duero (Necrópolis del Castillo)
- Casillas de Berlanga (Necrópolis de San Baudelio)
- Castro (Necrópolis de Castro I “San Nicolás de Bari” en Retortillo de Soria, y en el mismo término municipal la Necrópolis de Castro II “Santa María”)
- Miño de Medinaceli (Necrópolis del Castillo)
- Romanillos de Medinaceli (Necrópolis de Romanillos I “San Miguel” y II “El Rocoso”)
- Valvedizido (Necrópolis de la Soledad)
- Ágreda (Necrópolis de San Juan)
- Tiermes (Necrópolis rupestre)

La concentración de restos altomedievales en el Alto Arlanza, junto a las sorianas Covalada (Necrópolis del Pozo de San Millán) y Duruelo de la Sierra con su necrópolis, incluye las burgalesas necrópolis de:

- Quintanar de la Sierra: Yacimiento de Cuyacabras y Sepulturas de San Martín (Necrópolis rupestre de San Sebastián)
- Regumiel de la Sierra
- Palacios de la Sierra: El Castillo, Nava y Prado Bañuelos. (Hornillos, Pajares, La Dehesa, Aguamediano)
- Castrovido: Tumbas de Nuestra Señora del Carmen
- Comunero de Revenga: Necrópolis de Revenga
- Salas de los Infantes: Iglesia de Santa María con necrópolis anexa

- Castrillo de la Reina: Necrópolis de Hornillos, Tumbas de Aguamediano y Sepulturas de la Ermita de Santa Ana
- Cabezón de la Sierra
- Moncalvillo
- Canicosa de la Sierra
- Dehesa de San Felices
- Vilviestre del Pinar

Junto a las necrópolis, Monreal Jimeno (1990:553-554) también ubica los eremitorios burgaleses de:

- Peña Rota (Salas de los Infantes)
- Peñón de Santiuste (Castrillo de la Reina)
- La Cerca (Comunero de Revenga)
- Cueva Andrés (Quintanar de la Sierra)

Finalmente Elías Rubio Marcos (1986) añade en su estudio sobre los santuarios de roca sitios en el sureste de Burgos los de:

- Cueva de Neila (Neila)
- Covacha de Santiuste (Castrillo de la Reina)
- Covacha de los Moros (Moncalvillo)
- Peña Salgüero (La Gallega)
- Peña Aguda (La Gallega)
- Cueva de San Marcos (Hacinas)
- Peña Los Sepulcros (Cabezón de la Sierra)
- Valpeñoso (Villaespasa y Jaramillo Quemado)
- San Pedro de Arlanza
- Cuevas de Peñarota (Salas de los Infantes)
- Cuevas Rubias (Covarrubias)
- Cueva del Ángel (Santo Domingo de Silos)

La mayor densidad de rastros altomedievales se concentra en un territorio conocido como la comarca de Pinares, localizada en las estribaciones meridionales de las sierras de la Demanda y de Urbión, en el límite noroccidental del Sistema Ibérico, correspondiéndose la zona de los antiguos poblamientos con la cuenca alta del río Arlanza. Distribuidos en los apenas 30 kilómetros que distan la burgalesa Salas de los Infantes y la soriana Duruelo de la Sierra se encuentra la más densa concentración de necrópolis de tumbas excavadas en la roca de toda la comunidad castellano-leonesa, aprovechando como materia prima la abundante roca arenisca que aflora por la montañosa comarca (Padilla Lapuente y Álvaro Rueda, 2010:273-275).

6.2 La necrópolis de Cuyacabras.

De entre los yacimientos de la Alta Edad Media que pueblan la zona del sureste de Burgos, en el entorno de la Sierra de la Demanda, nos situaremos en las proximidades de la localidad pinariega de Quintanar de la Sierra, en la

ubicación definida por las coordenadas geográficas siguientes, longitud 2º 59' 40" y latitud 41º 59' 32".

La necrópolis de Cuyacabras surge de su escondite entre los pinares cercanos a Quintanar de la Sierra, apenas visible entre la masa forestal, como una ballena de roca eterna que emerge de la tierra para acoger los restos de los pobladores del Alto Medieval en esta zona.

Sus constructores encontraron protección frente a las amenazas que les rodeaban, en esta zona montañosa, con cierto grado de aislamiento, en la que vivían y despedían a sus muertos alojándoles cerca de sus congéneres, en esta roca "cuyacabrense" de sonora etimología y sobrecogedora presencia. Sus ancestros permanecían inscritos en las vidas de los familiares, integradas las tumbas en un promontorio coronado por la iglesia que representaba las creencias religiosas de los habitantes de Cuyacabras.

Esta proximidad, aceptación y convivencia con la muerte, es quizá uno de los elementos de mayor interés antropológico de este tipo de yacimientos.

El acceso a la necrópolis de Cuyacabras, se realiza partiendo de la localidad burgalesa de Quintanar de la Sierra en dirección NE, a través de una pista forestal que discurre en paralelo al río Barranco de Peñas Corruillas durante unos tres kilómetros, hasta alcanzar un cruce situado en el término de Tabladas. En este punto deberá tomarse otra pista que sale por la derecha, dirigiéndose hacia el Este, girando 90º y por la que se recorrerán aproximadamente unos 450 m. Finalmente, caminando campo a través unos 250 m. en dirección Sur, se llegará al yacimiento (González Díez, 2009a).

Estas necrópolis están declaradas por la Junta de Castilla y León como BIC (Bien de Interés Cultural) desde el 25 de agosto de 2011, con la categoría de Zona Arqueológica, y por dicha declaración cuentan con una especial protección, recogiendo en el Boletín Oficial de Castilla y León de 31 de agosto de 2011, la delimitación que la Consejería de Cultura y Turismo hizo de la zona protegida de la siguiente manera:

"-Origen: Al Norte en el cruce entre el arroyo y el camino de Quintanar (coordenadas UTM: X= 500.065,19; Y= 4.649.111,49). -Tramos: La línea continúa hacia el este por el camino de Quintanar (polígono 4 parcela 9011) hasta el camino que da acceso al yacimiento, punto 1 (X= 500.455,62; Y= 4.648.956,55). Baja por el camino hacia el sur hasta el punto 2 en el que desaparece el camino (X= 500.247,41, Y= 4.648.657,41). Continúa hacia el oeste hasta el punto 3, sobre el arroyo que cruza la parcela (X= 500.080,00, Y= 4.648.645,78). Sube hacia el norte hasta el punto de inicio."



Fig.196. Vista aérea. Despoblado de Cuyacabras.Fuente: Visor del Patrimonio Cultural (JCYL)



Fig.197. Área protegida. Despoblado de Cuyacabras.Fuente: Visor del Patrimonio Cultural (JCYL)



Fig.198. Plano de situación. Despoblado de Cuyacabras.Fuente: Web de Patrimonio de la JCYL

La actual zona arqueológica de Cuyacabras se distribuye a lo largo de diversas formaciones rocosas, ubicadas entre una abundante cantidad de pinos y robles, de las que destaca una voluminosa plataforma de arenisca que se eleva paulatinamente en dirección norte, y que puede recorrerse ascendiendo por una escalera labrada en la misma, hasta poder alcanzar la base de lo que

en su momento fue una iglesia que presidía tanto la necrópolis como la aldea original.

La necrópolis está compuesta de 183 tumbas antropomorfas, excavadas en la roca con diversas formas, a las que añaden unos nichos laterales que conforman el espacio arqueológico.

Este conjunto está actualmente rodeado de una serie de vallas formadas por pequeños troncos de madera, que actúan definiendo el contorno así como medida de protección frente a posibles incursiones de las reses que pastan por la zona en estado de semilibertad.

Podemos dividir esta zona arqueológica en tres ámbitos diferenciados: la aldea, la iglesia y la necrópolis.

6.2.1 La aldea.

En el estudio realizado a partir de las excavaciones practicadas bajo la dirección del profesor Alberto del Castillo entre 1968 y 1970, estudio retomado por investigadores de la Universidad de Barcelona en 1995 se obtuvieron algunas conclusiones sobre la desaparecida aldea que existió junto a la necrópolis (Padilla Lapuente, 2003:15-16).

A los pies del promontorio previsiblemente se distribuían las viviendas con las instalaciones anexas necesarias, así como los apriscos y cercados en los que guardaban al ganado. Las evidencias sugieren que la aldea no se conformaba como un conjunto compacto, ya que las estructuras de hábitat se distribuyen con holgura a lo largo de la zona meridional. Abundan los rebajes en la roca que eran utilizados para asentar los muros, encajes verticales empleados como soporte de las estructuras de cubierta, así como canales de desagüe que se usaban para encauzar las precipitaciones de lluvia.

De igual forma se advierte como las paredes de roca y algunos bloques se acondicionaban como componente base de algunas viviendas y de ciertas instalaciones complementarias, lo que indica el carácter rupestre de gran parte de este núcleo altomedieval.

Se ha calculado que la aldea debió contar con una decena de viviendas con planta rectangular, compuestas por entre una y tres habitaciones. A ellas se adosaban las instalaciones destinadas para el ganado.

El núcleo habitado, permanecía agrupado y estable, reuniendo a diversas familias que se dedicaban principalmente a vivir de la ganadería y de una agricultura basada en policultivos de subsistencia.

El despoblado de Cuyacabras se ordena teóricamente configurándose como tres áreas concéntricas escalonadas sucesivamente, a partir de la iglesia como espacio de culto sobre el que gira el resto de la aldea. El segundo anillo está ocupado por la propia necrópolis y las tumbas horadadas en la roca, para finalizar en el tercer círculo compuesto por las propias viviendas y estructuras auxiliares a las mismas. En una posición más alejada, presumiblemente se

desarrollaron las actividades económicas de la aldea, vinculadas con la masa forestal que, incluso actualmente, la rodea. Sin embargo este dibujo puede no estar próximo a la realidad, por la carencia de información sobre la evolución cierta de las estructuras propias del espacio en el que vivían sus pobladores. Incluso, la distribución concéntrica puede pertenecer a un periodo final de la misma, ocultando un modelo previo más diseminado. Tampoco es posible asignar una prioridad a la aldea respecto del edificio de culto, o viceversa, en cuanto a su orden de aparición en el tiempo, aunque presumiblemente la iglesia ha actuado de foco de atracción para la implantación de las tumbas (Padilla Lapuente y Álvaro Rueda, 2008:591-593).

6.2.2 La iglesia.

Este edificio ocupaba la cima del promontorio que preside el paraje, y originariamente ocupaba una planta rectangular con unas dimensiones de 9 metros de largo por 4 de ancho, con una única puerta situada en la pared sur del edificio. Contaba de una cubierta de losas dispuesta a doble vertiente.

Actualmente puede visualizarse el perímetro de la iglesia a través de su impresión en la roca, puesto que la misma fue rebajada para realizar la edificación previa.

Gracias al análisis de los cimientos se ha podido comprobar que existieron diversas modificaciones que afectaron a la zona meridional de la edificación, e incluso ha podido averiguarse que el muro sur sufrió un derrumbamiento, que procedieron a realizar la reconstrucción usando rasas de mayor seguridad para impedir nuevos incidentes en la fachada principal de la iglesia. Incluso se llegó a construir un pórtico, cubriendo la fachada principal, delimitado por un banco perimetral, variando con ello el aspecto exterior de la iglesia (Padilla Lapuente, 2003:16-18).

6.2.3 La necrópolis.

Está compuesta por 183 sepulturas que se extienden en torno a la iglesia, aunque se concentran en las áreas prominentes del promontorio de arenisca. A pesar de que la mayoría de las tumbas están excavadas directamente en la roca existen enterramientos de otro tipo, como es el caso de los nichos laterales que aparecen en algunas de las paredes laterales de la plataforma.

Las sepulturas se distribuyen en tres categorías, las excavadas de tipo bañera, las también excavadas pero antropomorfas y las laterales de tipo nicho.

No se han obtenido restos humanos en ninguna de las tumbas encontradas, que proceden de la fase más antigua de la necrópolis, ya que se piensa que existió un número mayor de enterramientos procedentes de las

fases finales de actividad (más próximas en el tiempo a nuestros días), de la aldea.

Contamos pues, con un nuevo espacio negado a la visibilidad plena de la zona arqueológica en nuestros días. Junto a la escasez de restos de la propia aldea, de la ciudad de los vivos, los investigadores han detectado que las tumbas que podemos percibir en nuestros días no son la totalidad de los enterramientos que, a lo largo de la vida cómo aldea, realizaron los pobladores de la misma.

A la hora de interpretar esta necrópolis deben tenerse en cuenta dos premisas de inicio. La primera, la complejidad de una práctica funeraria que se desarrolla a lo largo del tiempo mediante enterramientos individuales, mostrando de esta forma las costumbres funerarias de la comunidad aldeana a lo largo de una secuencia temporal. Y la segunda, la existencia de comportamientos comunes en el ordenamiento del espacio funerario, como la búsqueda de la mayor cercanía posible de la tumba al edificio de la iglesia, aunque en cada necrópolis se sigue una estructuración concreta definida por los grupos familiares de cada aldea.

La visión parcial de las sepulturas implica que sean las fases más antiguas de utilización de la necrópolis las que han llegado a nuestros días, frente a las secuencias temporales más recientes que permanecen ocultas en el terreno o directamente han desaparecido por los efectos del tiempo, la erosión o el expolio.

La iglesia, sita en la cima del promontorio, opera como centro geométrico a partir del cual las tumbas van ocupando concéntricamente la roca a medida que pasa el tiempo. Esto podría indicar que la mayor o menor proximidad al centro ocupado en su momento por el edificio eclesial, fuese el factor que define el grado de antigüedad de la tumba concreta (mayor cercanía implicaría mayor antigüedad). Pero esta premisa presenta abundantes excepciones, pues se opone a otras costumbres funerarias estudiadas, como la de ubicar las sepulturas infantiles y de subadultos buscando la mayor cercanía posible al centro religioso, con lo que se fuerza a ocupar las superficies vacías y las rocas más próximas en pos de la aproximación del cadáver sepultado a la iglesia central que opera como foco.

Además de la distribución espacial de las tumbas se debe aludir a la morfología de las mismas y a su evolución temporal.

Aunque coexistieron las tumbas de bañera y las antropomorfas a lo largo de la vida activa de la necrópolis, los estudiosos (Padilla Lapuente, 2003:19) plantean la hipótesis de que el núcleo inicial se componía exclusivamente por tumbas de tipo bañera, con forma elíptica o trapezoidal, en el que, en fechas posteriores, se fueron insertando en los huecos existentes en la roca algunas sepulturas antropomorfas simplemente buscando aprovechar las superficies de roca arenisca vacías.

Las sepulturas de tipo bañera se mantuvieron a lo largo del tiempo, coexistiendo en fases posteriores con las antropomorfas (hasta el siglo XI), aunque el uso de las primeras fue descendiendo a medida que la vida de la aldea y su necrópolis se acercaba a su fin.

En un periodo intermedio surge la práctica de los enterramientos en nichos laterales, aunque parece dejar de realizarse con cierta rapidez, continuando siendo la forma más habitual y constante en el tiempo la del enterramiento mediante sepulturas excavadas directamente sobre la roca horizontal.

Para finalizar, las tumbas antropomorfas parecen haber sido elaboradas en un tiempo más cercano al nuestro, trabajándose sobre bloques rocosos aislados y más alejados del centro eclesial, como sepulturas antropomorfas con sarcófago exento.

Tras esta tipología asentada en la roca, se pasa a un modelo de enterramiento basado en las tumbas de lajas, en forma de cista, convirtiéndose en la práctica única durante el periodo final de esta comunidad, datándolo los expertos entre los siglos XI y XIII.

En cuanto a la distribución numérica, las tumbas de tipo bañera con forma elíptica superan en cuantía a las antropomorfas, aunque esta cifra se ve afectada por el mayor uso, en el caso de los enterramientos infantiles, de las de forma de bañera. Descontando las destinadas a los difuntos más púberes, el número de tumbas antropomorfas y de tipo bañera dedicado a los adultos se iguala.

En cuanto a edades, el 29% de las tumbas corresponden a las que infantiles, el 23% a individuos subadultos y el resto a los adultos, es decir, una cifra ligeramente inferior a la mitad, muestras que indica el alto grado de mortalidad infantil y juvenil en esta comunidad.

La distribución espacial de las tumbas parece ofrecernos la idea de que se agrupaban las unidades familiares, también en el definitivo momento del enterramiento de los individuos, cuando menos en una fase avanzada del uso de la necrópolis. Por este motivo podría deducirse que no era el sexo del finado el que definía que la tumba fuese excavada con forma de bañera o antropomorfa.

El área del recinto funerario dispuso de dos muros de protección, uno previo que incluía las zonas más importantes del emplazamiento, y otro posterior más amplio, perteneciente al periodo final de uso de la necrópolis y del que existen restos en las zonas sur y norte del paraje (Padilla Lapuente, 2003:18-21).

6.2.4 La historia de Cuyacabras.

Martínez Díez, en su estudio sobre los despoblados burgaleses, atribuye el topónimo de Villagutmer a la aldea perteneciente al Alfoz de Lara que acogió a la necrópolis de Cuyacabras, debido a las referencias existentes en un

documento del siglo XV que ubica la existencia de una localidad llamada Villaomar en la zona situada entre Quintanar de la Sierra y Regumiel de la Sierra. A este dato se le añaden otras citas denominándola *villam Gutmer* (1119,) *Villam Gudumis* (1213) y *Villam de Godomar* (1217), siendo Gutmer el nombre de una persona a la que se atestigua como Gudumer en la documentación riojana de Cirueña y de Valbanera (Martínez Díez, 1987:192).

Villagutmer, que es la denominación utilizada por Karen Álvaro Rueda (2012) en su estudio sobre las manifestaciones altomedievales en la cuenca del río Arlanza o Villa de Godómar (Valdivielso Ausín, 2006:15), como se la llama en varios materiales divulgativos destinados al turismo, son vocablos evocadores de un tiempo pasado y de un espacio vital desaparecido, ninguno de ellos conocidos suficientemente. La falta de información provoca que surjan propuestas sobre sus posibles pobladores y sobre el momento histórico en el que la aldea conoció su apogeo, ideas que parecen oponerse a las planteadas por los arqueólogos e historiadores. Una de ellas, propuesta por la investigación local y recogida como mera idea, atribuye la autoría de las necrópolis, como resto palpable de ese pasado, a la tribu celtíbera de los pelendones, aunque otras civilizaciones posteriores hayan ido ocupando también este paraje (Gil Abad, 1986:100).

La variada tipología puede permitir detectar como han ido evolucionando las formas de las tumbas a lo largo del tiempo. Las antropomorfas trabajadas sobre los bloques rocosos aislados más alejados del centro de culto, y que buscan remedar el aspecto de sarcófagos exentos, serían las más tardías, conviviendo temporalmente las tumbas antropomorfas y de tipo bañera que fueron excavadas en el promontorio rocoso principal. Padilla Lapuente y Álvaro Rueda proponen la hipótesis de que “el núcleo primitivo de la necrópolis está compuesto, en exclusiva, por sepulturas del tipo “bañera” de forma elíptica o trapezoidal”, justificándose la presencia de cierto número de tumbas antropomorfas por la reutilización del espacio libre existente sobre la roca entre las sepulturas más antiguas. Ambas variantes convivirán en un modelo de uso que se mantendrá hasta el siglo XI, surgiendo en un periodo intermedio, difícil de determinar, la costumbre del enterramiento en los nichos laterales, práctica que parece haberse abandonado con rapidez, mientras pervivían como modo habitual de enterramiento las sepulturas excavadas en la roca. De ahí se pasa a la preponderancia de las tumbas en sarcófago exento, como formas más evolucionadas frente a las anteriores. A partir de este momento, serán las tumbas de lajas, en forma de cista, las que se erigieron como las más habituales en los últimos momentos de uso de la necrópolis.

Parece claro que la iglesia opera como elemento agrupador de la necrópolis, habiendo surgido antes que la misma. Aunque las tumbas se hayan ido desplegando según una disposición de bandas concéntricas a partir del edificio de culto, eso no implica que la antigüedad de las mismas se defina exclusivamente por la proximidad a la iglesia, ya que se presentan numerosas

excepciones y se opone a otros usos funerarios (Padilla Lapuente y Álvaro Rueda, 2008:599-600).

Habiéndose excavado una docena de aldeas en la meseta con caracteres similares, fechadas entre los siglos V y VII, existen paralelismos con la utilización de la madera como material de construcción y el habitual uso de fondos de cabaña semiexcavados. La presencia de la iglesia y la necrópolis dota de aparente estabilidad al asentamiento, aunque no sea posible discernir si el edificio de culto antecede o no al nacimiento de la propia aldea.

Por ello, el despoblado de Cuyacabras, probablemente abandonado durante mediados del siglo XIII, “constituye un buen ejemplo del tipo de aldeas que poblaron densamente las tierras del Alto Arlanza en época altomedieval”, pudiendo definirse como “un núcleo habitado permanente, compuesto por elementos disociados”, que agrupa a un escaso volumen de familias campesinas que se dedican a la explotación del entorno mediante una agricultura de subsistencia apoyada en la explotación ganadera y complementada con los recursos que el bosque y el resto del paraje natural les aportaba (Padilla Lapuente y Álvaro Rueda, 2008:603-604).

Propuestas, como la de Alberto del Castillo, que vinculaban este yacimiento con la idea de la “Arqueología de la Repoblación” parecen simplificar el marco cronológico uniéndolo al de otras aldeas altomedievales del ámbito castellano y riojano. Se vinculaba su origen con el proceso colonizador y con el de repoblación de este territorio, pero dichos argumentos han quedado a fecha de hoy claramente superados.

Eso no evita que la datación no pueda circunscribirse a la datación de las tumbas en función de su morfología, pero tampoco pueda hacerlo atendiendo a los prácticamente inexistentes restos de la aldea por la escasa entidad de los mismos y la precariedad propia de las estructuras domésticas de los asentamientos (Padilla Lapuente y Álvaro Rueda, 2010:262-263).

Cuestiones relativas a la cercana necrópolis del Comunero de Revenga, como el expolio continuado que ha sufrido el yacimiento, así como una posible pervivencia del edificio de culto a la de la aldea que en su momento existía allí (Padilla Lapuente y Álvaro Rueda, 2013:18), pudieran ser extrapolables a Cuyacabras, explicando aún más la dificultad en cuanto a la datación de la misma.

Pero trabajos arqueológicos que actualmente se están realizando en el yacimiento del Comunero de Revenga, están dirigiendo sus esfuerzos a sacar a la luz los restos de la aldea. En este sentido, los resultados de las excavaciones dirigidas por María Dolores López y Karen Álvaro Rueda durante el verano de 2015, apuntan a que este asentamiento ya estaba habitado en el siglo VII, e incluso densamente poblado (Antón, 2015).

De esta manera Álvaro Rueda, que aludía a que algunos de los despoblados de esta zona prolongaron su recorrido, cuando menos hasta inicios del siglo XIII, busca soluciones a sus propias interrogantes, en las que la

falta de visibilidad de las estructuras domésticas había dirigido la atención arqueológica únicamente a lo visible, al espacio funerario (Padilla Lapuente y Álvaro Rueda, 2010:267,269).

5.3 El eremitorio de Cueva Andrés.

Se localiza en la ubicación definida por las coordenadas geográficas siguientes, longitud 2° 59' 57" y latitud 41° 58' 40".

El eremitorio de Cueva Andrés se encuentra en el área oriental del Alto Arlanza, a escasos metros del río Torralba, en un ligero rellano y aprovechando un afloramiento rocoso.

Para llegar a la zona arqueológica de Cueva Andrés se partirá de la localidad de Quintanar de la Sierra en dirección NE, tomando una pista forestal situada a la altura de las últimas casas de la población. Dicha pista, que discurre en paralelo al río Barranco de Peñas Corruillas, se seguirá durante cerca de 3 km hasta llegar a un cruce ubicado en el término de Tabladas. Desde ahí se tomará una nueva pista que sale a la derecha en dirección E con un giro de 90°, por la que se recorrerán unos 2 km hasta prácticamente llegar al límite con el término de Regumiel de la Sierra. Desde este lugar deberá tomarse un sendero señalizado que indica la dirección a seguir hasta el yacimiento, al que se llegará tras un descenso campo a través de unos 400 m, debiendo prestarse la suficiente atención para no sobrepasarlo. El eremitorio se localiza en un rellano junto a un arroyuelo (González Díez, 2009b).

Al eremitorio de Cueva Andrés se puede acceder también desde la necrópolis de Cuyacabras, de la que dista apenas unos 600 metros, caminando campo a través entre la densidad del pinar, aunque no existe un sendero señalizado como tal para realizar este trayecto.

El eremitorio de Cueva Andrés puede ser fechado con cierta exactitud, al disponer de un arco de herradura en su altar, de estilo mozárabe y de tipo cerrado califal, propio del siglo XI. Apoya esta idea la tumba del eremita, orlada con borde abultado, lo que la sitúa temporalmente en la segunda mitad del siglo XI (Rivero, 2002:68).

A la orilla del riachuelo emergen dos montículos rocosos en los que se alojan la covacha, el oratorio y las tumbas de los sucesivos eremitas (Padilla, 2003:71).

La covacha inicial tenía unos 4,40 m. de fondo con una altura aproximada de unos 1,70 m. manteniéndose en la actualidad una anchura de 1,25 m. La cavidad estaba delimitada por la zona septentrional por otras formaciones de roca, completándose con un rudimentario muro de cierre.

Actualmente la covacha artificial que servía de habitación para el eremita está cortada en sección por el derrumbamiento parcial del montículo occidental, que era el más destacado.

Se puede observar un estrechamiento que operaba como pasillo de entrada a la antigua covacha, teniendo 60 cm de anchura en su límite, en el que puede apreciarse un encaje vertical que pudo ser usado para colocar el cierre o la puerta de madera del habitáculo.

Fuera de él, bajo el techo, aparece una estructura tallada en la piedra, actualmente muy deteriorada, que habitualmente ha sido interpretada como un nicho o como una alacena adornada con doble arco de herradura pero que Padilla interpreta como una estructura funeraria a modo de covacha sepulcral. Sobre la misma se pueden apreciar dos cazoletas o improntas circulares, relacionadas con la estructura funeraria, que han pasado desapercibidas debido a la exfoliación de la cubierta rocosa que las ha camuflado.

Junto a la estructura se perciben tres encajes superpuestos, de dimensiones variadas, que presentan un hueco semicircular y un fondo plano, por lo que presumiblemente se encastraban en ellos los sillares del muro que cerraba la edificación por este lado.

El aspecto más relevante de esta zona arqueológica es el arco de herradura en relieve que se inscribe sobre la pared del bloque oriental, ocupando la mayor parte de la superficie disponible. Se labró tras un trabajo regular de adecuación de todo el frontal rocoso. Queda suspendido a 80 cm. del suelo. La luz del arco cuenta con una abertura máxima de 66 cm. reduciéndose sobre las jambas hasta los 46 cm. Dos acanaladuras paralelas horizontales que corren a media altura de las jambas, sirven de base para una gran cruz que se ubica en el interior del vano, esculpida sobre la piedra. La cruz, griega, patada y con astil, dispone de un hueco central que sugiere haber sido ocupado por una cruz metálica del tamaño adecuado para haber sido incrustada en la oquedad.

Los rasgos de una inscripción tardía y casi ilegible, pueden observarse con dificultad sobre la parte exenta del arco de herradura. Los trabajos arqueológicos del profesor Castillo dejaron entrever algunas letras que conformarían el vocablo ALONSO, aunque el acusado desgaste de las áreas anexas impide apreciar el resto de las letras del rótulo. Para Herrero Abán la palabra que aparece labrada en la curvatura del arco es la de ALFONSO, posiblemente dedicada a Alfonso III "El Magno" que reinaba en Castilla y en León durante la fase entre los siglos IX y X en que se produce la colonización mozárabe sobre el Arlanza (Herrero Abán, 2015:64). Se trata de una inscripción tardía que no tiene relación con el resto de los elementos del antiguo eremitorio, al igual que dos cruces simétricas incisas situadas sobre los brazos de la cruz principal, así como otros trazos que han sido grabadas en épocas más modernas.

El aro o tablero del altar, sostenido por un tenante, se ubicaba bajo aquella composición. Con ello, el oratorio del eremita se componía del altar y del arco de herradura que alojaba la cruz metálica.

La capilla, de planta rectangular de cuatro metros de largo por dos de ancho, está integrada en el espacio protegido por el abrigo. La orientación de los muros de cierre viene definida por el rebaje de la roca que sobresale en el frontal del oratorio así como por otros elementos arqueológicos.

Tres bloques menos voluminosos, situados a mediodía del frontal, demarcan el oratorio sirviendo de base para construir la fachada meridional.

Sobre la cabecera del oratorio se pueden apreciar dos grandes encajes que servían para alojar las vigas que sustentaban la cubierta. Por su disposición puede deducirse la presencia de una cubierta sólida a una sola vertiente que bajaba desde el saliente del abrigo, que pudo cubrirse inicialmente por grandes losas, sustituyéndose más adelante por una cubierta de tejas.

Cueva Andrés cuenta con varios enterramientos (concretamente 5 en opinión de Herrero Abán (2015:64)), dos de ellos en forma de nicho (similares a los existentes en la cercana necrópolis de Cuyacabras) por la cara que da a la planicie por la que discurre el riachuelo, constituyendo en cierta forma una covacha sepulcral. En el techo del abrigo, sobre la primera de las sepulturas, se advierte una superficie ligeramente cóncava en la que existen cuatro cazoletas o improntas ovaladas difuminadas por el efecto de la erosión, repitiéndose elementos presentes en el abrigo principal.

Sobre la cima del promontorio existe también una sepultura de bañera con forma elíptica y canal de desagüe perteneciente a un individuo adulto, a la que tradicionalmente se la ha asignado su pertenencia al eremita fundador de Cueva Andrés, aunque no existan certezas al respecto. De hecho, parece haber sido reutilizada pues muestra huellas de haber sido dedicada inicialmente a un individuo infantil.

Las condiciones de inicio de la cueva o abrigo natural y de su entorno facilitaron la instalación del primer eremita, siendo transformada en covacha artificial gracias al trabajo del mismo. El reordenamiento del espacio anexo fue fruto de una labor continuada que debió finalizar con la construcción de la capilla.

El oratorio, de reducida área rectangular, estaba comunicado por un único acceso a la estancia del eremita formando ambos espacios un único cuerpo.

Puede suponerse que la covacha funeraria acogió la tumba del eremita fundador, mientras que los nichos laterales pudieron pertenecer a continuadores de su labor. Esto parece indicar un cierto grado de veneración hacia el primer anacoreta por parte de los habitantes de la zona que pudo actuar como foco de atracción hacia el eremitorio. (Padilla Lapuente, 2003:71-76)

En cuanto a la datación del eremitorio, las pistas proporcionadas por la existencia del arco de herradura lo emplazaría como una manifestación del arte mozárabe o de repoblación, mientras que el tipo de cruz griega, patada y con

mango, es frecuente en el arte altomedieval tanto hispano, como carolingio y bizantino. El tipo de cruz que preside el eremitorio de Cueva Andrés indica una posible datación amplia, entre los siglos IX y XI, ya que permite apoyarse para esta ubicación temporal en referentes paralelos existentes y datados, como la Cruz de los Ángeles de la catedral de Oviedo (808), la desaparecida Cruz de Alfonso III (874) y la Cruz de Peñalba en la comarca leonesa del Bierzo (940), así como por representaciones en algunos beatos, decoración en ciertos relicarios, o ejemplos en algunas cruces procesionales. Herrero Abán (2015:64) sitúa en el siglo X la datación de la cruz “por lo acusado de su estilo mozárabe de inspiración califal”, apoyándose en la opinión del profesor Alberto del Castillo (1972:28). También apoya el siglo X como periodo al que corresponde el eremitorio de Cueva Andrés el profesor Monreal Jimeno (1991:554)

Los vocablos eremitorio y eremita (así como el de ermita) proceden del término latino eremus que puede significar despoblado, yermo o desierto. Siguiendo esta definición la ermita ocupa un lugar no habitado, independientemente de que, con el paso del tiempo y el crecimiento en extensión de las poblaciones, están hayan acabado engullendo espacialmente muchas de ellas (Herrero Abán, 2015:59).

El eremita rompe su relación con la comunidad, aislándose completamente de la misma, buscando una comunión extrema con la divinidad para lo que se sumerge en la naturaleza, en un proceso paralelo a antiguos cultos paganos en los que lo telúrico adquiere gran importancia. Quizá de ahí surja la predilección por encontrar su frugal alojamiento en las cuevas en las que pueda refugiarse y meditar, evitando en lo posible el contacto con otros humanos que puedan distraerle de su objetivo espiritual.

En el caso del eremitorio de Cueva Andrés, si se acepta la hipótesis de la coincidencia temporal de la aldea de Villagutmer y su necrópolis de Cuyacabras con este espacio, es difícil aceptar que el eremita que habitase y meditase en Cueva Andrés no tuviese ningún tipo de relación con los habitantes de la cercana aldea, de la que apenas dista 600 metros y relacionables mediante un desplazamiento que no cuenta con ninguna dificultad orográfica que impida la comunicación entre ambos lugares. Es decir, el aislamiento extremo del eremita no parece factible insistimos, eso sí, siempre que asumamos la convivencia temporal entre ambos.

La definición de ermitaño (RAE, 2001) incluye la acepción del mismo como persona “que vive en una ermita y cuida de ella”, y en el caso del eremita que viviese en Cueva Andrés podríamos añadir que no sólo cuidaba del eremitorio sino que incluso fue su autor, aprovechando las condiciones del terreno, con lo que si los nichos laterales acogieron a sucesivos seguidores del primero, estos se fueron encargando consecutivamente del cuidado y reacondicionamiento del eremitorio.

Los eremitorios están ocupados cada uno de ellos, en principio, por una única persona, pudiendo aprovechar la existencia de alguna pequeña cueva

que actuará como celda, asociada en ocasiones a una tumba y algún pequeño oratorio. También refuerzan la definición de eremitorio las situaciones en las que no existe un poblado en la zona, o está lo suficientemente alejado, el tipo de paraje elegido para ubicarse o la tipología de la iglesia. Los caracteres de los eremitorios son conocidos por la Historia, siendo además confirmados por los trabajos arqueológicos, aunque éste localice más frecuentemente agrupamientos de celdas que las mismas aisladas. Resulta muy difícil asegurar si en el caso de los conjuntos de celdas, estas fueron coetáneas o fueron surgiendo a partir de una primera original a la que siguieran otras por imitación o por la llegada de discípulos del eremita inicial. Lo que si parece claro es que fueron evolucionando hacia una asociación de habitáculos, con sus correspondientes eremitas, por lo que del eremitismo puro se pasó a un estado semieremítico, que en ocasiones pudo establecer lazos nítidos que derivasen en estructuras cenobíticas. Por ello, el vocablo eremitorio resulta en exceso ambiguo al incluir manifestaciones arqueológicas muy diversas.

Esta ambigüedad terminológica se extiende al concepto de lo rupestre, ya que dicho término aplicado a una edificación religiosa, no incluye necesariamente un comportamiento eremítico (Monreal Jimeno, 1991:541-542).

Si en los monasterios “construidos” la obtención de información (entre ella, la que proporciona las identidades de sus habitantes y la que sitúa en un tiempo concreto la actividad del monasterio) puede lograrse tanto mediante los restos arqueológicos como gracias a las fuentes documentales escritas, en el caso de los eremitorios, ya sean individuales o muestren una cierta organización bajo modelos cenobíticos, las fuentes escritas pierden en la práctica su capacidad para proporcionar información fidedigna. Se depende casi en exclusiva de la investigación arqueológica (Moreno Martín, 2011:87).

La dificultad de recogida de información se incrementa en los casos de los eremitas individuales, frente a unas mayores probabilidades de éxito en los casos en que el objeto de estudio pertenece a la variante cenobítica, en los que la mayor densidad de celdas posibilita el establecimiento de un registro material más exitoso, aunque exista la posibilidad de confundirlos con organizaciones de tipo aldeano (Moreno Martín, 2011:110-111).

La arquitectura rupestre (totalmente excavada) o la semirupestre (con zonas al aire libre que se cubren con materiales perecederos como la madera) se produce mediante la extracción (no la construcción) por lo que se realiza en ámbitos geológicos fácilmente manejables donde no sea dificultoso extraer la materia (arcillosa, caliza o de arenisca) y crear habitáculos. La necesaria adaptación a las condiciones del terreno concreto en que se ubican estas edificaciones, dificulta que el conjunto de las mismas dispongan de unos caracteres uniformes entre sí, la uniformidad no puede existir cuando cada una de las edificaciones se configura en función del espacio concreto en el que van a ubicarse. Incluso el aspecto exterior va a ser producto de la simbiosis que se establezca entre la unidad arquitectónica y la naturaleza que la rodea y en la

que se sumerge (Martínez Tejera, 2006:71), llegando en ocasiones hasta a camuflarla, como ocurre en el caso del eremitorio de Cueva Andrés si el acceso a él se produce por un camino que no facilite la visión directa de la zona anexa a la cruz que lo preside e identifica.

6.4 Propuestas audiovisuales.

Los metrajes que reflejan audiovisualmente las necrópolis del Alto Arlanza toman como foco prioritario los elementos presentes en las diversas zonas arqueológicas. La concavidad de las tumbas excavadas en la roca y los símbolos que dejaron inscritos sobre la piedra los antiguos pobladores se convierten en las imágenes reales referentes y básicas de los contenidos audiovisuales. Únicamente el metraje sobre la necrópolis del Comunero de Revenga reconstruida virtualmente utiliza, tan solo como fondo introductorio, la imagen real de las mismas, para dar paso a un contenido que muestra digital y aisladamente el cúmulo rocoso en el que se asienta.

Un producto audiovisual generado para su visionado en el paraje físico de la necrópolis de Cuyacabras debería gestionarse teniendo en cuenta aquello que no va a poder ser visible para del potencial espectador en dicha zona arqueológica.

A medida que el usuario se acerca a la necrópolis por el camino, va surgiendo ante él un promontorio rocoso, primero semioculto por el bosque que le rodea, para surgir resaltando con su color blanquecino entre la verdosa masa forestal.



Fig.199 y 200. Acceso a necrópolis de Cuyacabras. Fuente: Elaboración propia

Este primer trayecto de acceso a la propia necrópolis, a pesar de sus escasos 250 metros de recorrido, debería ser utilizado para actuar como prólogo de aquello que, va a percibir físicamente el usuario y de lo que se le va a proporcionar una información audiovisual adicional a través del dispositivo móvil. El fuera de campo actúa como motor del itinerario físico y audiovisual. Si el espectador no lo puede ver, por distancia a la zona arqueológica o porque ésta se le oculte por otros elementos del decorado-localización (de nuevo aludimos al FC73 enunciado por Gómez Tarín), debería mostrársele al usuario del dispositivo.

La anticipación de las opciones que luego se le van a ofertar mediante la interfaz, datos de todo tipo sobre el paraje: acerca de la historia y caracteres

generales del yacimiento, sobre la geografía, geología, zoología y botánica del paraje natural, o incluso informaciones sobre las condiciones meteorológicas de la jornada concreta son, entre otras posibles, cuestiones que se pueden amortizar narrativamente en ese pequeño trayecto.

La estructura de un guion, pues, puede establecerse como modelo de trabajo, no solo para el propio contenido audiovisual, sino para la gradación de la información que se le va a ir entregando al espectador, acompasándose a su recorrido físico.

El sendero de acceso deviene, pues, en prólogo de la propuesta audiovisual sobre la necrópolis de Cuyacabras.

Una vez en la localización, que actúa simultáneamente como diáfana sala de exhibición, aquello que está presente, perceptible por el espectador, deja de tener valor audiovisual por sí mismo.

Los metrajes analizados se agarran al elemento más identificable de las necrópolis, las tumbas excavadas en la roca, para vertebrar su discurso. Y esta decisión resulta coherente por ser audiovisuales que están destinados a un consumo físicamente alejado del paraje arqueológico. Pero si el visionado fuese a producirse en la misma zona arqueológica resultaría reiterativo y carente de eficacia narrativa la alusión visual a elementos, lugares u objetos que van a poderse percibir visualmente de manera directa por el espectador.

Son los elementos no presentes, tanto desde el punto de vista espacial como temporal, los que deben vertebrar el contenido, operando lo presente como marca o índice para el espectador del visionado que va a realizar en su dispositivo, el cual, entendemos, debería fundamentarse precisamente en lo ausente.

Y ¿qué situaciones, espacios, tiempos o elementos están ausentes de la zona arqueológica de Cuyacabras?

En primer lugar, el hueco cóncavo de cada tumba remite al cuerpo que en algún momento lo ocupó. Se persiste en la idea de aquello que está fuera de campo como motor generador del producto, un fuera de campo real tanto para el usuario de un dispositivo móvil que se convertirá en espectador de un contenido audiovisual, como para el visitante físico de la zona que únicamente percibe el hueco de lo que un día, hace muchos siglos, fue una tumba completa. Un espacio ocupado por el cadáver preparado con una vestimenta particularmente pensada, previsiblemente por su familia, para su descanso eterno. Un hueco, cubierto en su momento por algún tipo de losa o estructura similar que ocultase a esos mismos familiares el proceso físico de la descomposición, irrumpiendo de nuevo el concepto del fuera de campo en el desarrollo y en el día a día de la vida humana, a la vez que protegía el cuerpo de las alimañas. Nada de ello ha quedado. La erosión y los procesos fisiológicos, así como la acción de otros hombres reutilizando estas losas para otro tipo de construcciones se lo han llevado. El paso del tiempo lo ha devorado todo. Como no podía ser de otra forma, la elipsis temporal que acompaña a

este tipo de yacimientos delimitando el lapso de tiempo transcurrido desde la época en la que estas aldeas tenían actividad hasta nuestros días, ha de ser salvada. Con este fin opera el contenido audiovisual.

Valga este ejemplo para mostrar la idea que vertebra este trabajo. Una vez definido el objeto, personaje o elemento que se convierte en protagonista de la secuencia narrativa, añadiríamos en el plano-secuencia, hay que detectar cuales son los componentes espacio-temporales que por ausentes, hay que cubrir audiovisualmente.

Las maneras de hacerlo pueden variar. Una de ellas sería a través de la grabación de una acción sobre imagen real, que mediante la participación de actores que interpreten los personajes intervinientes en el acontecimiento, recreen situaciones concretas que, en su momento, acaecieron en ese espacio, en este caso, junto a la tumba.

Será el tamaño del plano el que defina el grado de contextualización necesario. Desde planos tomados sobre los personajes que dejen fuera de campo el entorno, evitando con ello un trabajo adicional en el ámbito de la decoración, y definiendo el ámbito temporal a través del vestuario, junto a la peluquería y el maquillaje, hasta planos más abiertos que obligasen a un trabajo adicional de reconstrucción de parte de los edificios circundantes.

Situaciones diversas que pueden ser acometidas audiovisualmente, como el mismo proceso de enterramiento o el trabajo de construcción de la tumba en la arenisca por parte del artesano encargado, reflejada alguna de ellas en uno de los metrajes analizados, como en el *frame* siguiente:



Fig.201. Mano de artesano. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Otras posibles formas de afrontar el problema, sería mediante animaciones que recreen las acciones narradas, y que pueden articularse en soportes y maneras muy diversas. Desde los planteamientos mostrados en el metraje *Historia en piedra* en el que las ilustraciones eran trabajadas para un tratamiento de recorte de los personajes en capas a las que se dotaba de cierto movimiento, a la generación de animaciones tradicionales en dos dimensiones o tridimensionales, pasando por ciertas reconstrucciones virtuales que permitiesen resucitar las edificaciones circundantes mediante la anastilosis, o soluciones que la realidad aumentada puede incorporar permitiendo que pueda percibirse una nueva capa de imagen sobre la realidad existente, que sigue siendo perceptible a través del visor de la cámara del dispositivo que simultáneamente opera como pantalla .

Lo importante no es la técnica empleada, antes bien, que el usuario mantenga, junto a su dispositivo móvil, la misma distancia al elemento físico

real que mantiene el tamaño de plano que se le oferte, para que de esta manera, el contexto que rodea a la pantalla, actúe simultáneamente como fuera de campo de la imagen contenida en dicha pantalla y como área del entorno real que el espectador sigue percibiendo físicamente.

Para que esto se logre, debe situarse al usuario en el punto deseable y decidido previamente por la entidad productora-realizadora, que deberá realizar su trabajo no solo con las indicaciones dadas a los actores sino previendo y gestionando el movimiento y posicionamiento del posible espectador.

De nuevo, el concepto del fuera de campo deviene en instrumento integrador. Acudiendo al uso intencionado de los descentramientos propuestos por Gómez Tarín en el ítem FC14, mediante la presencia parcial en el campo visible en la pantalla de un objeto que opere como referencia real, puede situarse al espectador en el punto físico del paraje arqueológico desde el que perciba de igual manera esta referencia.

Pongamos un ejemplo. Tomando como referencia el árbol situado en el lado derecho de la fotografía siguiente, el espectador puede colocar su dispositivo frontalmente, de tal forma que utilice el área encuadrada en color rojo como pieza visual real, fuera del segmento lateral que opera como marco de la pantalla, para completar el puzle con lo que se le va a ofrecer audiovisualmente en el interior de dicha pantalla (limitada por el rectángulo negro en la fotografía), y que, precisamente va a aprovechar el espacio vacío que produce el descentramiento para el desarrollo de su acción.



Fig.202. Enmarcado en la pantalla. Fuente: Elaboración propia

El elemento utilizado como referencia deberá disfrutar de un carácter estable a lo largo del tiempo, para poder ser utilizado como tal referencia a lo largo de un periodo lo más amplio posible. Será una cuestión a resolver en cada situación.



Fig.203. Enmarcado en la pantalla. Fuente: Elaboración propia

Otros instrumentos que pueden ser utilizados para “dirigir” al espectador son los mapas o planos que se incorporen al dispositivo para que puedan, primero orientar al espectador y segundo, situarle en un punto concreto desde el que pueda acceder al contenido adecuado.



Fig.204. Plano necrópolis de Cuyacabras. Fuente: Padilla Lapuente (2003)

- 1-Vista general
- 2-Restos del muro del cierre tardío
- 3-Grupo sepulcral
- 4-Escalinata de acceso hasta la iglesia
- 5-Área perteneciente al pórtico de la iglesia
- 6-Trazas correspondientes a la iglesia
- 7-Área occidental de la necrópolis
- 8-Agrupaciones sepulcrales
- 9-Nichos laterales
- 10-Situación actual de una losa de cubierta de una sepultura
- 11-Bloques rocosos de probable uso en viviendas semiruprestes
- 12-Escalones excavados en roca
- 13-Sepulturas en nicho
- 14-Roble monumental
- 15-Grupo de sepulturas que simulan el aspecto de sarcófagos exentos

Continuando con la tumba como “unidad-personaje”, la clasificación de las mismas en diversas modalidades (tipo bañera con forma elíptica o trapezoidal, antropomorfas, de nicho lateral, y como sepulturas antropomorfas con sarcófago exento) permite la utilización de la pantalla como expositor que compare en la misma el aspecto de una respecto de otras.

El usuario sito ante una tumba físicamente existente en el paraje podría escoger, mediante la interacción a través de la interfaz, los tipos a comparar, y proporcionársele los datos sobre las mismas: datación, número de ellas, caracteres, e incluso ubicación sobre un plano de la necrópolis, de las restantes de la misma categoría.

La información gráfica en este caso, perfectamente puede ser fotográfica. Valga como referente la propuesta de uno de los metrajados analizados, en el que mediante un plano cenital se define el contorno de una tumba concreta e incluso puede usarse el área no ocupada por el marco incrustado en la imagen (el rectángulo negro de la segunda fotografía), como espacio para integrar la información individual de cada modelo:



Fig.205 y 206. Sepultura con marco incrustado. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Dos problemas se generan en este caso. El primero, el de la ergonomía aplicada al uso del dispositivo móvil. La horizontalidad de las tumbas sobre el suelo puede generar molestias durante el visionado del usuario. Para resolverlo puede plantearse una estrategia de planificación que, basada en la toma cenital de las tumbas seleccionadas como ejemplo de cada uno de los tipos, permita que el espectador practique un visionado en posición vertical. Una técnica que debería completarse con un trabajo en las capas de la imagen similar al empleado en la fotografía anterior, en la que se deja fuera de campo el contexto desenfoándolo (pudiendo sustituirse por otro modelo de descontextualización espacial, capa en color negro, virado a otro tono, etc..) dejando únicamente enfocado y nítido el contenido del marco incrustado.

La segunda cuestión a resolver en este caso es el control sobre la tumba que es elegida por el espectador. En este caso, la solución más factible pudiera ser la oferta de un plano sobre el que el espectador se ubicase en un punto concreto sobre el terreno para poder acceder al modelo de tumba concreta, mediante su interacción con el menú de la pantalla. En productos planteados para otros espacios la solución pudiera ser otra, pero en este caso, y por el gran número de tumbas como “unidades-personaje”, ésta pudiera ser la solución idónea.



Fig.207 y 208. Sepulturas. Fuente: Elaboración propia

Desde la sepultura como unidad de trabajo y, en el caso de la necrópolis de Cuyacabras, el siguiente paso a realizar puede ser el de la agrupación de las mismas en conglomerados con características comunes, bien sea por la proximidad al desaparecido centro religioso, por posibles tramos de edad de los individuos depositados en su momento en ellas y que pueden intuirse por la longitud de cada tumba (centrándose por exclusión en las infantiles), por presumible parentesco familiar, o por el tipo al que pertenecen y previsible distinta antigüedad.

Esta estrategia modular se emparenta con la operativa posible en los nuevos medios y, como en el resto de los casos, debería tomar “agrupaciones-personaje” como modelo del resto. De nuevo, el gestor audiovisual debe trabajar con la técnica del fuera de campo, escogiendo aquellas agrupaciones idóneas para que el fin que busca y excluyendo, por lo tanto, al resto. Pero insistiendo en las ventajas de este tipo de visionados, lo que queda audiovisualmente fuera de campo, permanece físicamente en el lugar del visionado, por lo que tal exclusión no es en absoluto completa.

Los mismos problemas enunciados para la tumba individual se repiten aquí, solventándose con soluciones similares.

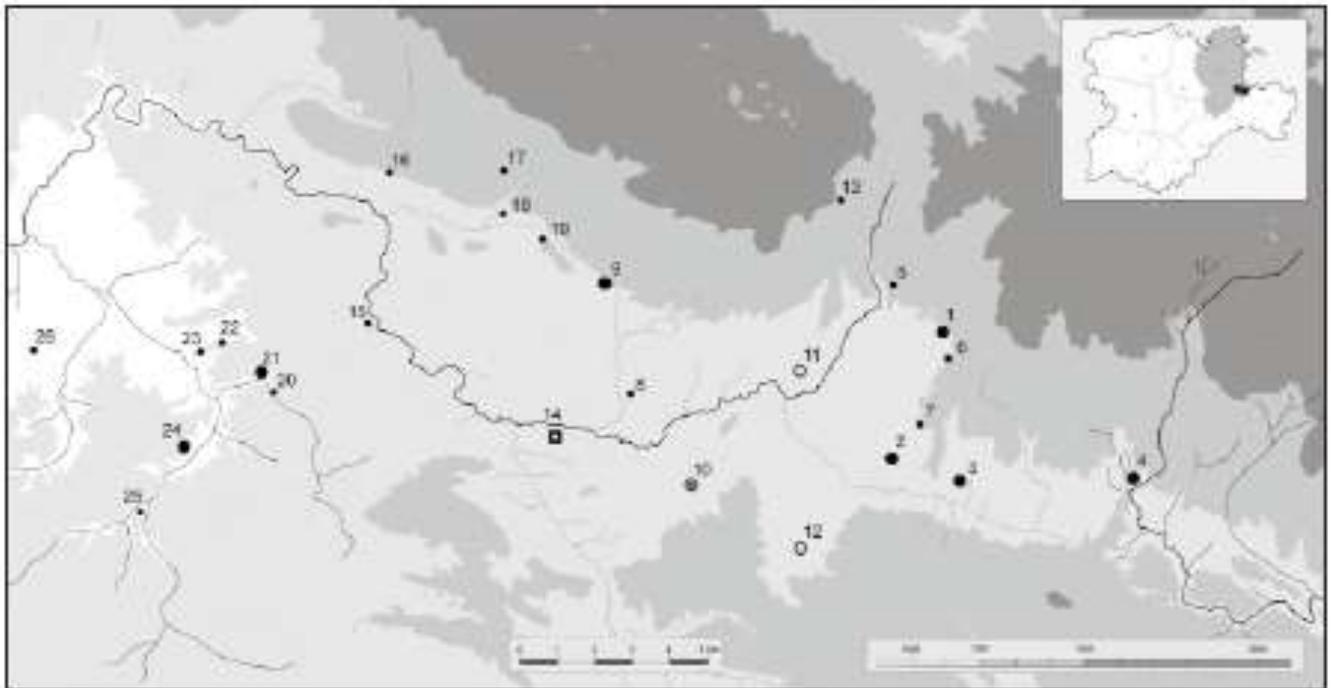
Por tercera vez, se vuelve a proponer una estrategia de agrupamiento. La necrópolis de Cuyacabras como conjunto, deviene en ejemplo del resto de los parajes arqueológicos de la zona del Alto Arlanza. El menú con el que interactúa el usuario mediante su dispositivo, sea terminal telefónico o tablet, le permite salvar aquellos espacios, que por su ubicación física, están alejados de él.

La técnica de la inclusión del mapa en la pantalla, le permitiría acceder a información audiovisual sobre el resto, contenido que, esta vez sí, podría producirse de una manera tradicional y cerrada, ya que se carece del soporte del espacio real perceptible con el que se encuentra el usuario en la necrópolis de Cuyacabras.

La manera de representar audiovisualmente el contexto de la zona puede ser muy variable, pudiéndosele aplicar técnicas como las propuestas en los metrajés sobre Burgos de la serie *Historia en piedra* o los siguientes:



Fig.209. Plano de hitos arqueológicos. Fuente: Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza.



Distribución de los principales yacimientos altomedievales del sector, que ofrecen por lo general evidencias de sepulturas excavadas en la roca: 1. Cuyacabras (Quintanar de la Sierra); 2. Revenga (Comunero de Revenga); 3. Regumiel de la Sierra; 4. Duruelo de la Sierra (Soria); 5. San Martín (Quintanar de la Sierra); 6. Cueva Andrés (Quintanar de la Sierra); 7. La Cerca (Comunero de Revenga); 8. Prados de Bañuelos (Palacios de la Sierra); 9. La Nava (Palacios de la Sierra); 10. Vilviestre del Pinar; 11. Quintanar de la Sierra; 12. Canicosa de la Sierra; 13. Peñas Albas (Quintanar de la Sierra); 15. Hornillos (Ledanía); 16. Prado Mediano (Comunidad); 17. Pajares (Comunidad); 18. Busto Mediano (Ledanía); 19. Quintanar (Ledanía); 20. Covacha de las Monjas (Ledanía); 21. El Villar (Ledanía); 22. Santiuste (Castrillo de la Reina); 23. La Muela (Castrillo de la Reina); 24. Saelices (Castrillo de la Reina); 25. San Miguel (Cabezón de la Sierra) y 26. Hacinas. Por último, el conjunto arqueológico El Castillo (14) en Palacios de la Sierra con una extensa necrópolis de tumbas de cista.

Fig.210. Mapa de hitos arqueológicos. Fuente: Padilla Lapuente y Álvaro Rueda (2010)

Las áreas concéntricas en que se estructuraba en la época de su actividad la zona arqueológica, permite dibujar tres áreas de trabajo audiovisual, equiparables organizativamente a las subtramas de un guion, y afines con cada una de ellas. Serían la propia de la antigua iglesia, la correspondiente al promontorio rocoso en el que se encuentran las tumbas, y la perteneciente a la antigua aldea. Incluso de manera intuitiva, esta estructura sugiere la técnica del plano de la zona en el que se plasme gráficamente dicha división para una mejor orientación del “espectador-móvil”.

El anillo intermedio ha sido tratado anteriormente, por lo se pasa a analizar las dos restantes.

En cuanto a la iglesia, de la que actualmente sólo queda la base cuadrangular excavada en la roca, surge una solución que adquiere especial relevancia, la reconstrucción virtual de la misma.

El acceso físico a la cima del cúmulo en la que se asentaba la antigua iglesia se realiza por una escalera excavada en la roca que se erige como vía de entrada en el antiguo edificio y simultáneamente como excusa argumental para la secuencia narrativa que se proponga sobre dicha iglesia. Dentro de la ausencia de referencias orientativas en esta zona arqueológica, la iglesia como centro elevado sobre el resto del terreno (de igual forma que fue utilizada la Catedral de Burgos en el metraje realizado por Segundo de Chomón) opera como base en torno a la cual articular el recorrido audiovisual y físico. La escalera labrada en la piedra funciona también como único camino diáfano ofrecido al usuario o al visitante.



Fig. 211 y 212. Acceso a Iglesia..Fuente: Elaboración propia

Una vez en la cima, se perciben las trazas físicas de la base cuadrangular del antiguo edificio religioso, que se constituyen como base de una posible reconstrucción virtual.



Fig.213 y 214. Base Iglesia..Fuente: Elaboración propia

Pero es precisamente la ubicación en el punto más elevado de la zona arqueológica, prácticamente sobrepasando las copas de los árboles circundantes, con el cielo y el *skyline* de los picos alejados como único horizonte el que permitiría simultanear una capa relativamente neutra como fondo, con otra en la que se operase la reconstrucción virtual de la iglesia. En este caso, además, un desarrollo suficiente de la técnica de la realidad aumentada disfrutaría de la neutralidad de ese fondo para poder erigirse con fluidez, y sobre la cima del promontorio, la propuesta reconstrucción virtual.



Fig.215. Horizonte sobre base de la Iglesia. Fuente: Elaboración propia

Pero ésta sería la visión idónea para un plano general del edificio religioso, en un punto más alejado del cúmulo rocoso y no oculto por los árboles que le rodean, es decir, diáfano, o desde la base de la escalera de acceso. La técnica digital podría ser semejante a la propuesta en el metraje del *Centro de Visitantes Necrópolis del Alto Arlanza* o insertando mediante realidad aumentada el edificio para mantener el contexto real en el que se encuentra el usuario, es decir, aplicando la reconstrucción únicamente al edificio, no al entorno.

Con la misma estrategia, y siguiendo el modelo plasmado en el metraje aludido, podría plasmarse, no únicamente el aspecto físico de la iglesia en un momento determinado y fijo, sino mostrar el proceso de construcción y el posterior de degradación que le ha llevado hasta la situación actual que es la que contempla el visitante a la zona arqueológica.



Fig.216-220. Proceso de construcción de la Iglesia. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.





Fig.221-228. Proceso de desaparición de la Iglesia. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

No vamos a insistir en cada caso, por no resultar repetitivos, en cuestiones como la gestión de la posición desde la que mira el espectador, ni la de la información adicional que mediante marcos incrustados o de otra forma puede proporcionarse al usuario.

Una vez situados en la propia base de la iglesia, surge una nueva posibilidad que introduzca al usuario en el interior del antiguo edificio, ofertándole la visión no únicamente del exterior sino también del posible aspecto que tuvieron las paredes internas y los objetos del centro de culto.

Pueden resultar útiles técnicas como el video desplegado en el dispositivo móvil de manera circular, estableciendo eso sí, un punto de partida obligado para que el espectador comience su propia panorámica remedando la que previamente ha efectuado la entidad productora, o estrategias que planteen una planificación más tradicional, gestionada aludiendo a la semiesfera de Gardies, y trabajando sobre las cuatro paredes, el techo y el suelo, y que incluso utilicen planos de detalle para centrarse en algunos elementos concretos.

Un ejemplo cercano que pudiera ser utilizado como referente actualizado de la disposición común del espacio de culto y de la necrópolis se encuentra en la localidad próxima de Regumiel de la Sierra. La alusión a este espacio, fuera del campo físico de la acción del visionado, y trabajado audiovisualmente como se haría para un producto destinado a un tipo de consumo más tradicional, puede resultar extraordinariamente válido para mostrar la posible evolución de la aldea y necrópolis de Cuyacabras, en el caso de haber pervivido hasta nuestros días.



Fig.229-232. Iglesia de Regumiel de la Sierra. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

El tercer anillo está conformado por lo que en su momento fue la aldea, y en este caso la ausencia, tanto de información como de referentes físicos es total. El contorno de la necrópolis está actualmente rodeado por un cercado de madera que sirve como instrumento para delimitar la zona arqueológica y en su caso, impedir el acceso del ganado que pasta por la zona en estado de semilibertad. Pero este cercado, como único elemento contemporáneo que aparece en la zona arqueológica, no dibuja el área ocupada en su momento por la aldea medieval, a pesar de la falsa idea que puede proporcionar al usuario. De hecho, no quedan restos perceptibles del espacio en el que vivían los antiguos pobladores, frente a las huellas en la roca que sí que han pervivido en el caso de la necrópolis. La aldea permanece invisible, diríamos fuera de campo, a los ojos del visitante.

Y es el paso del tiempo lo que de manera más notable la ha ocultado espacialmente. La caducidad de los materiales con los que se realizaron y el aprovechamiento de las grandes rocas como paredes en las que, presumiblemente se apoyaba el resto de la construcción, rocas que cuando desaparecía la misma pasaban a su estado anónimo anterior, ha provocado que muy dificultosamente puedan percibirse atisbos de lo que en su momento fue la aldea a través de pequeñas oquedades en la piedra que fuesen utilizadas como apoyo para estructuras de madera o restos apenas visibles de algún muro.

La invisibilidad de la ciudad de los vivos, apoyada por la realización del mayor esfuerzo arqueológico sobre la ciudad de los muertos, la necrópolis, se ve incentivada además por el frondoso bosque que rodea la zona y que, con el paso de los siglos, ha perpetuado el trabajo de ocultamiento de la aldea.

Incluso el nombre cierto de la misma ha desaparecido entre las diversos vocablos posibles barajados de Villagutmer o Villa de Godómar.

Por ello, el principal objetivo es visibilizarla audiovisualmente y sacarla del anonimato. Y para ello, el trabajo de reconstrucción virtual se convierte en el principal argumento de trabajo, combinado con la búsqueda de referencias físicas, por mínimas que sean, para tanto ubicar en un punto una posible vivienda, como para hacerla digitalmente física.

En este caso, los trabajos arqueológicos que se están realizando periódicamente en el vecino Comunero de Revenga se convierten en esencial fuente de información, para conseguir que cual la población de *Brigadoon* (Minnelli, 1954), Villagutmer o la Villa de Godómar, vuelva a resurgir.

Aspectos, inicialmente fuera del campo de la visión real del usuario del dispositivo, que pueden completarse desde la necrópolis de Cuyacabras, son aquellos tales como la estacionalidad, reflejando el aspecto nevado del paraje en la época invernal, de previsible menor número de visitas, así como el aspecto nocturno de la misma. Es decir, salvando el tiempo en el que el espectador no va a visitar la zona arqueológica, cual tiempo suprimido mediante una elipsis en un relato audiovisual, reintegrándose a través del

contenido audiovisual. Deberían definirse cuestiones tales como que situaciones tratar y desde que punto físico se propone su visionado, debiendo de nuevo, dirigirse en su acción al espectador móvil.

De igual forma, elementos del entorno que no resultan de visionado fácil, situados de nuevo en ese fuera del campo visual del usuario, pueden ser integrados audiovisualmente al mismo. Especies animales y vegetales propias de la zoología y la botánica de la zona, pueden incorporarse visualmente a través de secuencias narrativas que se ofrezcan a través del dispositivo, u otros elementos de similares características. Su realización podría plantearse de la misma forma que contenidos relativos a otros elementos existentes fuera del campo visual del espectador.

Un caso particular sería el relativo a hitos orográficos alejados que mantienen su visibilidad desde el cúmulo rocoso, pero a una distancia lejana. Una gestión de la planificación que vaya del plano general, visible físicamente para el usuario desde la necrópolis, a un plano cerrado que muestre detalles del hito orográfico sobre la pantalla del dispositivo, puede integrar a éste en el campo visual del espectador. De igual forma pudiera trabajarse simulando un zoom de acercamiento que partiese desde el mismo plano general y remedase el movimiento de aproximación que llegase hasta el detalle del hito.

La misma utilidad que tuvo el camino de acceso hasta Cuyacabras, actuando como prólogo, puede tener la ruta que conecte la necrópolis con el cercano eremitorio de Cueva Andrés, operando como presentación de la nueva localización. Pero en este caso, el sendero físico no es diáfano, no hay un camino que conecte ambos puntos por lo que la información proporcionada en el dispositivo móvil debería servir de orientación para acceder físicamente al eremitorio, mediante el aporte de un plano en la pantalla o un recorrido audiovisual previamente grabado.

Pudiera incluso ofrecerse, gracias a la modularidad que permite el dispositivo, las pautas de un breve juego basado en el deporte de la orientación, insistimos, por la particularmente compleja conexión física entre ambos lugares por el recorrido que debe realizarse a través de un intrincado bosque.

Una vez en el nuevo punto hay que definir la unidad narrativa que se articule en torno al eremitorio de Cueva Andrés. Ésta deberá primero localizar los focos de interés y generar secuencias que traten sobre cada uno de estos focos. Estos pudieran ser el eremita como personaje y como concepto general, sepulturas existentes en la necrópolis, aspecto de la covacha en la época en la que el eremita la ocupaba, edificación que puede reconstruirse digitalmente, el riachuelo que bordea el paraje o, lógicamente, su elemento más característico, la cruz labrada sobre una roca vertical.

Otras cuestiones generales a tratar, inciden en la necesidad de emplear metrajés de corta duración, y preferiblemente gestionados como plano secuencia, para facilitar una visita física al usuario que le permita detenerse en

los distintos hitos durante un lapso de tiempo no excesivo. El uso y manejo incorporado del dispositivo obliga a tener en cuenta que la colocación del mismo frente al espectador acarrea una fatiga física por el mantenimiento de una determinada posición del cuerpo. De igual manera, el tratamiento de una unidad narrativa sobre un espacio determinado, tiene un recorrido audiovisual concreto y delimitable. Una narración audiovisual sobre, por ejemplo, el proceso de construcción de una tumba, durará lo que dura la acción del artesano, previsiblemente condensada. Si se extendiese más el metraje en continuidad sería por incluir en el relato acciones o acontecimientos ajenos al propio proceso de construcción. Y su inclusión no optimizaría las posibilidades que ofrece un visionado de estas características.

El audio es una cuestión a tratar con una compleja solución. Tanto el uso de unos auriculares incorporados al dispositivo por los que la banda del audio llegase directamente al espectador, como una escucha mediante el uso del altavoz incorporado al terminal telefónico o la tablet, generan problemas. El primero, el propio del aislamiento del individuo del sonido exterior propio de la naturaleza en la que se enclava la zona arqueológica, no amortizando el posible uso del mismo. Por su parte el segundo, haría llegar al espectador un audio no lo suficientemente limpio como para poder incorporársele información precisa.

Salvo instalaciones externas que apoyen la emisión de las diversas bandas de sonido desde puntos definidos de la zona arqueológica, las dos posibilidades enunciadas plantean demasiados problemas a resolver.

Una solución factible, aunque no sea la idónea, pasaría por la incorporación de la información a través de textos breves que puedan ser leídos sin problema por el usuario.

La actual ausencia de certezas históricas en relación al aspecto y organización de la aldea medieval, así como sobre la datación segura del inicio y final de la vida de la misma podría generar conflictos a la hora de realizar un metraje destinado a un consumo tradicional y que por ello, precisa de un discurso mínimamente cerrado. Pero en un tipo de uso en el que el contenido no se cierra definitivamente, por trabajarse con unidades narrativas que pueden añadirse y agruparse de manera diversa, podrían incorporarse los datos obtenidos en nuevas investigaciones, siendo trabajados audiovisualmente para completar la información proporcionada hasta ese momento.

Este tipo de contenido, podría ir dirigido a un target de espectadores muy delimitado, el de aquellos que, por su perfil técnico, buscan un contenido audiovisual, de tono documental, que complete aquello que físicamente están viendo sobre el terreno, y que les aporte además, datos actualizados sobre la zona que están visitando, surgidos por ejemplo, de los resultados obtenidos en las campañas arqueológicas más recientes.

Pero la navegación a través del menú que puede mostrarse en la pantalla, permite no sólo cubrir los aspectos visuales que quedan fuera de

campo, o tramos de la historia, que en un metraje tradicional pudieran no haberse ofrecido por su discurso cerrado, elipsis de determinadas acciones, acontecimientos o épocas que pueden ser cubiertas a través de unidades narrativas añadidas.

Resultaría también posible acceder de esta manera a un menú que dividiese los contenidos en relación al tipo genérico de producto que va a ofertarse al espectador, bien en función del tramo de edad de los mismos, infantil, juvenil, etc..., de la existencia o no del componente de la ficción o el documental, o del grado de conocimientos previos del usuario o grupo de usuarios, o del deseo de fidelidad histórica estricta por parte del potencial espectador.

En esta localización, incluso se añade la posibilidad del componente esotérico por el que ahonda García Atienza (1976) en su trabajo *El mensaje*. Los símbolos pueden operar como marcas que posicionen al espectador o incluso determinadas tumbas concretas.

La especulación histórica que refleje las posibles teorías audiovisualmente, se basa en la ausencia de un conocimiento científico cierto que defina tanto el origen como el final de la vida en la aldea, los pobladores originales con los motivos que les llevaron a instalarse en este espacio, así como las causas de su desaparición. Y esta especulación puede derivarse también hacia el territorio de lo misterioso e incluso de la ciencia ficción, por la ausencia de marcas contemporáneas (salvo el cercado de madera) que ubiquen temporalmente el espacio físico.

La forma de abordar esta cuestión puede asentarse en el ofrecimiento de secuencias audiovisuales breves o, llevarse hacia el territorio del ciberespacio que se corresponde con el juego interactivo.

Por último, queremos referirnos al itinerario físico que puede seguirse por parte del espectador, y que se correspondería con el guion que rige un metraje tradicional.

Podría plantearse una división entre que sea o no obligatorio, y prohibido o no prohibido, como propone Zunzunegui (2003:149) para el espacio museístico, pero en este caso, apuntamos más a la dirección del uso discrecional o no de un recorrido a cargo del usuario.

La disposición en diversas unidades narrativas con discursos cerrados, permite tanto, la oferta de uno o más itinerarios temáticos concretos, que cual guion dirija a los usuarios por un camino narrativo delimitado, o por el contrario, se le de la posibilidad de que sea él mismo quien defina su propio itinerario a voluntad, ya que se cuenta con la seguridad de que las unidades narrativas a las que pueda acceder, van a ser unidades con un discurso completo.

Una opción no excluye a la otra, ya que pueden simultanearse e incluso desarrollarse de manera paralela ambas entre varios usuarios que coincidan en el lugar de exhibición a la vez, o suceder que, siguiendo un recorrido temático concreto, comiencen su recorrido en momentos distintos, de tal forma que

sobre el mismo camino físico, estén situados en distintos tramos del itinerario temático propuesto.

El problema a resolver, aparte del técnico del volumen de información simultáneamente transmitido, en el caso de que el contenido no esté directamente implementado en el dispositivo, será el de la similitud entre sí de las diversas tumbas, o del contexto boscoso, que pueda dificultar hacer claramente visible el camino concreto a recorrer.

Cual el tablero de dirección indicado por Julio Cortázar (1992) en *Rayuela*, el nuevo medio de acceso posibilita la interacción del espectador, para no solamente ser activo a través del espacio físico, sino también a través del mental.

Para concluir, el objetivo que busca lograrse con esta propuesta, no es otro que cerrar el círculo que permita ingresar al potencial espectador en el hecho histórico mismo, salvando la elipsis de tiempo cuyos límites distan entre el pasado que se pretende reconstruir y el momento actual del visionado, amortizando audiovisualmente la permanencia del espacio común a ambos instantes mediante el uso de los nuevos medios de acceso al audiovisual.

7.CONCLUSIONES

7. CONCLUSIONES

La realización de las actividades inherentes a la producción de un contenido audiovisual se ve afectada por una serie de variables externas que condicionan las decisiones que han de irse tomando a lo largo del proceso. Estas han de tomarse tanto en la fase previa a aquella en la que se acomete el rodaje, como durante el propio periodo de grabación. Incluso van a ser precisas en la fase de postproducción en la que se finaliza el contenido para su distribución y exhibición, sea con destino a la televisión, a las salas de cine o a otro posible camino que le ponga a disposición de un potencial espectador.

Las decisiones que afectan a la fase germinal del proyecto, en la que se definen los caracteres esenciales y básicos del mismo, se ven afectadas por variables económicas, sociales, políticas, por la existencia o no de una labor censora por parte de las autoridades, las intencionales por parte de la entidad autoral, la adscripción a un género determinado o la existencia de un corpus fílmico previo en el que se base el nuevo producto, las inherentes a la práctica de un determinado modelo de producción o las meramente logísticas y organizativas propias del diseño del producto.

Durante la fase de rodaje, suelen ser las cuestiones más pragmáticas las que rigen el proceso decisor. Aspectos como la mayor o menor facilidad que pueda ofrecer la localización de rodaje para el desarrollo de la práctica profesional del mismo, o circunstancias relativas al ámbito de la dirección artística de un contenido audiovisual, como la disposición de los decorados contruidos para el desarrollo de una secuencia o el de la localización preexistente en la que se rueda una acción concreta.

Todos estos aspectos condicionarán los temas, personajes, acontecimientos y áreas del espacio que se incluyen o no en campo, estando directamente relacionados con el ítem denominado FC74, definido tipológicamente como fuera de campo perteneciente a lo fílmico, según la dimensión espacio-temporal en el nivel físico y relativo al espacio de la producción.

Consideramos que este epígrafe, el FC74, alude a aspectos muy globales que podrían subdividirse en, cuando menos, los enunciados como variables posibles.

No dudamos de la dificultad en cuanto a la obtención de respuestas ciertas y concretas en este apartado, por la abundante literatura e información existente en relación al producto terminado, pero no tanto en cuanto a las fases de fabricación del mismo. Pero estos obstáculos no deben ocultar la importancia e interés de estos aspectos para vertebrar el proceso de análisis, no en torno a lo presente sino alrededor de lo ausente, sea esta ausencia provocada por una toma de decisión intencionada o por el contrario, simplemente producida por una circunstancia aleatoria.

Por ello, podría plantearse la inclusión en la amplia tipología propuesta por el profesor Gómez Tarín, junto a los epígrafes generales espectatoriales y fílmicos, de un tercero que aluda a este ámbito propio de la producción abriendo el abanico a las variables planteadas.

La elipsis como lapso de tiempo no mostrado al espectador y el fuera de campo como área del espacio no incluida dentro de la imagen, admite el establecimiento de una tipología que se establezca también en función de la fase del proceso productivo en la que se aplica, sea desde el guion en aspectos relativos a personajes, acontecimientos, periodos históricos y espacios geográficos, durante la fase de grabación sobre todo en cuestiones relacionadas con aspectos propios de la fotografía, sonido y decoración, como en montaje, retomando de nuevo apartados propios de la fase de guion y aplicándolos sobre un material bruto que ya de por sí, conlleva la acumulación de las elipsis y de los fueros de campo que previamente han sido utilizados.

Toda opción que se plantee dejar fuera de campo un área del espacio circundante al cuadro, implica que todo aquello que transcurra en la misma a lo largo de un intervalo temporal, quedará también eliminado de lo mostrado. Así mismo, toda elipsis que oculte al potencial espectador un lapso de tiempo, indefectiblemente también le ocultará la parte del espacio en la que transcurra dicho periodo temporal. Todo espacio dejado fuera de campo implica un tiempo elidido y viceversa. Será la acción que se desarrolló en dicho espacio la que marque la percepción del grado de importancia del tiempo suprimido. Un área espacial vacía y neutra, dejada fuera de campo, sería el único caso en el que el tiempo suprimido podría equipararse a un valor cero.

De igual forma toda decisión que implique la inclusión, dentro del montaje final, de una acción o situación que se desarrolla en un determinado intervalo de tiempo, conlleva la exclusión del resto de los lapsos de tiempo posibles, como, de igual manera, la inclusión dentro del cuadro de una determinada parte del espacio, implica la exclusión del contexto espacial restante.

Todo contenido audiovisual debe salvar, cuando menos, dos saltos temporales. El primero se corresponde con el lapso existente entre la época en la que transcurre la historia que se desarrolla en el metraje y el periodo de producción real de dicho contenido. El segundo, sería aquel que discurre entre el mencionado proceso de confección del producto y el momento en el que se realiza el visionado por parte de un potencial espectador. Éste además, verá condicionada su percepción del metraje, tanto por el segundo intervalo como por el primero, que sitúa el relato en una época histórica, por definición, distinta a la de producción, sea notoriamente pasada, contemporánea a la del rodaje pero no por ello simultánea, o incluso futura como en el caso del cine de ciencia ficción.

A estos intervalos de tiempo, aunque no pertenezcan propiamente al desarrollo del metraje, podría definírseles también como elipsis, catalogándolas

de una manera similar a la planteada por Gómez Tarín para aquello que queda fuera de campo y se corresponde con la existencia física del espectador en la sala (FC1, FC2 y FC3), adscribiéndolas al terreno de lo espectral.

De la misma forma, el lapso de tiempo que debe salvar el equipo de producción para retratar una época previa o cuando menos distinta a la de rodaje, podría ser también definida como elipsis temporal propia del “espacio” de la producción.

Estos periodos temporales, redefinidos como elipsis, deberían ser tenidos en cuenta durante los trabajos de producción de los contenidos. El primero de ellos, el que cubre el tiempo reflejado en la historia frente al momento de producción del contenido, es tácitamente gestionado en los productos audiovisuales desde los departamentos de decoración, vestuario, maquillaje y peluquería. En el segundo, que afecta al momento del visionado respecto del de la producción y del tiempo en que transcurre la trama, no puede intervenir en los soportes tradicionales, salvo en el instante inicial de la generación del contenido. El motivo es el hecho de confeccionarse un producto que en el momento de su finalización es considerado como definitivo, no pudiendo ser alterado salvo por motivaciones comerciales que impliquen la oferta de un nuevo producto que aporte valores añadidos al anterior (cómo el caso de los films que son reeditados bajo el sello de un nuevo montaje propuesto por la entidad realizadora, o copias tratadas con nuevas tecnologías que mejoran la imagen o el sonido), aunque reiteradamente se convertirá en un metraje marcado por la carencia de variabilidad.

Sin embargo, en los nuevos medios en los que puede operarse de una manera no lineal, se abre la posibilidad de intervenir en el montaje, que ya no necesariamente va a tener que definirse como final, para actuar sobre el metraje readaptándolo a los nuevos periodos temporales en los que va a poder producirse el visionado por parte de un potencial espectador.

La descontextualización temporal de un plano o de una secuencia, vendrá dada en función de la presencia en la imagen de elementos carentes de marcas que les adscriban a un determinado periodo temporal. Pero esto sólo será factible en situaciones que describan acontecimientos o acciones en los que esté ausente el ser humano como personaje. La naturaleza como escenario puro de la acción, elimina la historicidad en la imagen muda, independientemente de que el tiempo en su modalidad de paso de las horas de una jornada (la noche frente al día) o en su componente estacional anual (primavera, verano, otoño e invierno) puedan definir el devenir de una historia. Cuando se integra en la imagen el resultado físico del trabajo del hombre, en forma de objetos o edificaciones construidas, o su propia figura ataviada con el vestuario concreto de una determinada época, la historicidad vuelve a depositarse en la imagen, constituyendo una forma particular de elipsis que alude, condensándolo, a un periodo histórico general, de mayor o menor

amplitud e identificable por las marcas presentes en la imagen y derivadas del ser humano.

El grado de delimitación histórica permitido por la inclusión de un elemento generado por el hombre en el interior del campo, será mayor cuando sea la propia figura humana la que aparezca en la imagen. Así, un edificio aislado cuyo origen sea claramente atribuible a una época concreta marcará, en el análisis de un plano aislado, el potencial punto histórico de partida a partir del cual se desarrolla una situación. Así, y como ejemplo, la imagen aislada de un puente romano marcará este periodo como el más antiguo posible al que puede aludir el plano, pero será el contexto previamente mostrado en los anteriores (FC76), o en su caso, el tipo de vestuario de una figura humana incluida en la misma imagen aislada, lo que termine de definir temporalmente la acción mostrada dentro del cuadro.

La facilidad para descontextualizar temporalmente la imagen de un plano, está directamente relacionada con el tamaño del mismo y con el área de espacio dejada fuera de campo. Cuanto más cerrado sea el plano y más elementos queden excluidos del campo, mayor dificultad existirá para delimitar temporalmente la acción que se describe. Esto es igualmente aplicable al trabajo tendente a la descontextualización espacial.

Continuando con las propuestas planteadas por Gómez Tarín en relación al concepto del fuera de campo, éste alude de una manera general a los causados por el propio movimiento de la cámara (FC18), en los que mediante el trabajo con las técnicas del *travelling* y la panorámica, o el uso de instrumentos como grúas de alzada diversa, pueden dejarse fuera de campo ciertas áreas del espacio circundante. Entendemos que, en el caso de los paneos, sean horizontales o verticales, todo movimiento que implique la generación de espacios fuera de campo, acarrea la inclusión en el mismo campo, y a través del segmento opuesto, de un área del contexto espacial inicialmente fuera de él.

Relativo a este mismo ítem propuesto en la tipología (FC18), aunque no se aluda a él, el uso de un objetivo tipo zoom provoca la generación de espacios que quedan fuera de campo de una manera similar a la producida con un movimiento de *travelling* frontal hacia delante pero no estrictamente igual, ya que se trata de una gestión del espacio por los medios ópticos de la propia lente y no mecánicos como ocurre en un movimiento de *travelling* frontal sobre unas vías por las que discurre el conjunto del trípode y la cámara. En este caso el cuadro cambia físicamente acercándose al objeto rodado, pudiendo variar desde un plano general inicial al primerísimo primer plano con el que se finalice. Este movimiento de cámara físico, y su lógica generación de espacios fuera de campo e introducción de otros, inicialmente externos, dentro de él, puede producirse también con las técnicas de la cámara al hombro y el uso de la *steadycam*. La diferencia entre ambas va a radicar en la menor estabilidad (mayor diríamos “nerviosismo”) de la primera práctica y mayor estabilidad y

fluidez en la segunda, debidas a las capacidades de los propios técnicos ejecutores o a la decisión de usar una de ellas buscando precisamente estos efectos en el plano.

La velocidad con la que se ejecute el movimiento de cámara también puede ser una variable que afecte, con intención o no, a la generación e inclusión de espacios fuera de campo. Pueden producirse situaciones en la que se establezcan desde un punto de partida fijo movimientos casi de barrido, extremadamente veloces, hasta llegar a un punto de llegada en el que de nuevo se estabilice y fije la cámara. Esta ejecución hurtaría al espectador los espacios intermedios, dejándolos en un fuera de campo tácito. Si la velocidad del movimiento, por el contrario, resultase pausada, los espacios intermedios irían entrando y saliendo progresivamente de cuadro, proporcionando información al espectador que puede resultar de interés.

Estimamos que junto a las elipsis controladas y tecnológicas que se incluyen en el apartado de efectos y transiciones, podrían añadirse las generadas en aquellas situaciones en las que determinados elementos de atrezzo o de decoración, son utilizados como elementos de transición entre un plano y el siguiente, o entre una secuencia y la que le sigue. Se trataría de los casos en los que, por ejemplo una espada, una cruz, una corona, actúan como centro de la imagen final de una secuencia o plano y operan como elementos de transición hacia el siguiente, operando con un significado claro y conciso. Entendemos que, aunque técnicamente no actúa como un efecto, sí que lo hace tácitamente como transición, e incluso podríamos entenderlo como un efecto visual que no se realiza durante la posproducción del metraje, sino directa e intencionadamente durante el rodaje y la adecuación del profílmico.

Nos gustaría remarcar la importancia del ítem E65 en el apartado de las elipsis propuestas por Gómez Tarín, en relación a la capacidad del espectador para interpretar el tiempo suprimido en el metraje independientemente de la voluntad que pueda tener la entidad emisora para eliminarlo del montaje final. Se asume que un análisis cierto y global de este tipo de elipsis es menos viable por las variables diversas (y no conocidas) que afectan a cada espectador. En cualquier caso, desde nuestro punto de vista y a pesar de la dificultad del reto, el ítem correspondiente a este tipo de elipsis abre unas líneas de investigación de sumo interés y de máxima importancia en un sector en el que cada vez es más importante el acceso individual al contenido a discreción del usuario. Para ello un mayor conocimiento del funcionamiento de las variables con las que realiza el proceso de interpretación el espectador debería acarrear una serie de decisiones consecuentes en el proceso de producción de los contenidos audiovisuales.

Desde la percepción del audio como uno de los componentes de un contenido audiovisual que con mayor simplicidad y eficacia pueden remitir a aquello que se ubica fuera de campo, debe remarcarse que su eficacia, en nuestra opinión, no es únicamente narrativa sino incluso económica al evitar la

construcción de los decorados a los que se alude o la contratación y alquiler de las localizaciones en las que transcurren las acciones y acontecimientos dejados fuera de campo, y por ende, “ahorrarse” el coste de la jornada o jornadas de rodaje sustitutivas de lo enunciado vía audio. No podemos, en cualquier caso, olvidar desde el campo de la producción, que en ocasiones este recurso es utilizado en exceso por parte de determinadas producciones en pos de alcanzar un abaratamiento del producto. El hecho de ser una solución “fácil” vicia su contrastada eficacia narrativa.

La “llamada” al fuera de campo mediante el audio, puede sustentarse en cualquiera de las distintas bandas sonoras posibles, sea música, voz o ruidos, a las que también podríamos añadir las correspondientes a los sonidos ambientes o wild-tracks de una localización concreta, es decir al sonido propio de un espacio de rodaje, cerrado o abierto, cuando en el mismo no se produce ninguna acción o emisión auditiva, banda de audio que habitualmente es grabada durante el rodaje requiriendo el estatismo y silencio de todo el equipo y aparataje técnico. Eso sí, la sutilidad extrema de una “llamada” al fuera de campo mediante el uso del sonido ambiente de una localización o decorado, obligaría a una personalización clara de dicho audio. No puede apostarse con seguridad a que un espectador identifique una localización estándar por su sonido ambiente, pero sí, cuando previamente se le ha mostrado, puede identificarse esta banda de audio en el caso de pertenecer a localizaciones muy caracterizadas e identificables, por ejemplo, el sonido del interior de una gran nave vacía, de una catedral de gran volumen, un paraje natural o el propio de la costa marina.

Un aspecto especialmente relevante es la cuestión que plantea el concepto del fuera de campo aplicado al producto digital. De igual forma que, en proyectos audiovisuales de imagen real, es notoria y esencial la presencia de un artefacto físico como la cámara junto al objetivo anexo a la misma, destinados a la captura de aquellos elementos del profílmico presentes ante el aparato, consiguiendo con ello provocar el nacimiento de espacios, personajes y acciones que son dejados, con intención o no, fuera de campo, cuando hablamos de mundos virtuales o imágenes digitales no parece tan clara la definición de esta situación.

En el ámbito digital no existen actores o decorados corpóreos. Debido a ello no puede producirse un proceso de selección, enmarcado en el trabajo con lo físico durante el rodaje, y que origina la idea de aquello que es dejado fuera de campo. Podríamos decir incluso que el proceso es el inverso, se define previamente aquello que quiere incluirse en el campo, y eso es lo que va a construirse mediante un ordenador. Cuando se opera, sea mediante un trabajo de planificación en el que se pasa de un plano general a un primerísimo primer plano, sea a través de la simulación de un movimiento de cámara (panorámica o *travelling*) o del plano que recrea un movimiento de zoom óptico, no se construye un universo global del que luego se elige una parcela durante la fase

de producción del contenido, trabajo ímprobo y costoso que multiplicaría el tiempo de realización del producto, sino que hay una tarea de perfeccionamiento del detalle de aquellas áreas, partes de monumentos o personajes, que van a retratarse con un menor tamaño de plano. Es decir, y hablando desde la entidad productora, no se generan espacios fuera de campo, sino que se decide que es estrictamente necesario incluir y trabajar dentro del mismo. Sin embargo, y para un espectador alfabetizado audiovisualmente, en el proceso de recepción del contenido, si que se perciben como ausentes aquellas áreas, elementos, personajes o acciones no incluidas. El grado de percepción será proporcional a la información que previamente se le haya proporcionado al espectador o a aquella de la que éste disponga por sus propios conocimientos sobre el tema.

Si tomamos como ejemplo a un espectador burgalés, conocedor del casco histórico, ante la visión de un primer plano aplicado sobre una imagen perteneciente al Arco de Santa María, ubicará el mismo en dicho monumento, por lo que leerá que el resto intencionadamente ha quedado fuera de campo, así como entenderá que tras la posición de un plano general del arco, se encuentra, fuera de campo, el edificio de la Catedral burgalesa.

Entendemos que este proceso de visionado es el que faculta a la consideración de las situaciones que aluden a espacios fuera de campo, generadas mediante los trabajos con imágenes digitales, como tales fueras de campo, independientemente de que durante la de producción del contenido, el proceso no sido el mismo que en el realizado en un rodaje con imagen real, en el que se decide que es lo que queda fuera, frente a una decisión, tomada en los trabajos digitales, que apuesta por incluir y fabricar aquello que específicamente se quiere que aparezca en el plano.

Esta idea resulta igualmente aplicable tanto a imágenes digitales bidimensionales como a aquellas que buscan una cierta tridimensionalidad. En nuestro análisis, y por contraponer dos casos temáticamente próximos, tanto a los planos bidimensionales que ubican los hitos en la muralla de Burgos, como a los planos tridimensionales que describen de una manera más próxima la geografía del casco histórico burgalés.

Por el contrario, si que estimamos que las elipsis temporales operan en su totalidad en el ámbito de lo digital, pues partiendo de unos fotogramas, *frames* o imágenes preexistentes, e independientemente del modo en que se generen, la edición o montaje de los mismos “crea” las elipsis o los huecos en la línea de tiempo que permiten que el relato avance.

A caballo entre las cuestiones estrictamente relativas a la idea de lo espacio-temporal ausente y presente, y las posibilidades ofertadas por los nuevos medios, queremos aludir al trabajo realizado por Segundo de Chomón en 1911 sobre la ciudad de Burgos.

Cuando una entidad productora actual afronta la realización de un contenido histórico en el que no puede intervenir de manera activa en el

profílmico por tratarse, ya sea de un producto de tono documental o bien de una producción de ficción que no tiene capacidad económica para recrear históricamente, desde el departamento de decoración y de vestuario, aquellos elementos con los que trabaja disponiéndolos ante la cámara, habitualmente su apuesta visual se dirige hacia elementos similares a los escogidos por Segundo de Chomón en la realización de su metraje, el aspecto monumental de una localidad.

En el monumento quedan inscritos los caracteres propios de lo histórico así como los inherentes a una permanencia estable a lo largo de los siglos. La mutabilidad del espacio urbano que rodea a estas edificaciones como signo de modernidad no pareció ser el foco de atracción de la cámara de Chomón, que buscó las marcas de la historia burgalesa acumulada en sus edificios más característicos y con un insistente proceso de inclusión en el plano, de uno de los más característicos, la Catedral.

En el cine de los orígenes, como en muchos contenidos actuales, el cariz histórico es depositado en el monumento que perennemente se conserva. El nivel de aislamiento del mismo, tanto en el propio plano, como en las calles de la ciudad, definirá su posible visión por parte del espectador como un flash-back que le retrotrae a épocas pasadas en el caso de un aislamiento máximo del edificio, o por el contrario, su inclusión como contrapunto visual respecto de la modernidad circundante.

El uso constante de estas localizaciones en el caso del metraje de Chomón, incide en su búsqueda de una imagen turística de la ciudad, adecuada al viaje imaginario que se propone a sus potenciales espectadores franceses, y que de hecho, acompaña al título original. Este trayecto, efectuado por la entidad productora “en nombre” del posible espectador alude tanto a la logística propia del espacio de la producción (FC74) como a las circunstancias pertenecientes al espacio de los espectadores como individuos y como grupo social (FC2 y FC3).

Se da una peculiar circunstancia en el metraje realizado por Segundo de Chomón. Por la experiencia profesional previa acumulada en esta actividad, se puede estimar que el lapso temporal suprimido por corte directo al espectador entre los diversos planos (E62), presumiblemente puede coincidir en este caso con el tiempo del trayecto que el propio equipo productor del metraje realizó en su, intuimos, breve estancia en la ciudad de Burgos. Las elipsis que ocultan el desplazamiento de una localización a otra y que se aprovechan, insistimos, presumiblemente, en el montaje final, definen una plena identificación entre el viaje de los autores del metraje y el imaginario propuesto al posible espectador.

Refiriéndonos ya a la utilización de las herramientas que trabajan con el espacio y tiempo ausentes, fueras de campo y elipsis, en los nuevos medios de acceso al audiovisual que permiten un visionado directo a través de un dispositivo móvil, surge la posibilidad del uso de estos terminales en los mismos espacios en los que, tanto pudieron ser grabados los contenidos como

tuvieron lugar los hechos, históricos o ficcionados, reflejados en la trama. De este modo, el set de rodaje, deviene en sala de exhibición, así como en paraje real de los acontecimientos narrados.

Independientemente de que pueda considerarse la existencia de la sala de exhibición y las características propias de la misma, en la que se genera un espacio fuera del campo propio del metraje proyectado en la pantalla (FC1), la movilidad que se permite gracias al acceso a los contenidos a través de nuevos medios como los dispositivos móviles, así como la exhibición del producto audiovisual por un cada vez mayor número de ventanas posibles (desde la tradicional televisión a los monitores de cualquier ordenador, pasando por los contenidos exhibidos en espacios museísticos diversos) genera nuevas posibilidades tipológicas que pudieran tenerse en cuenta respecto a este unificado ítem en relación al fuera de campo, propuesto por Gómez Tarín.

Al igual que un producto audiovisual valora en el momento de su gestación el público objetivo al que se dirige, y tiene en cuenta la inicial pantalla de destino de su trabajo, sea dirigida al ámbito de las salas cinematográficas o al del consumo televisivo, un contenido divulgativo producido actualmente y que sea pensado para su consumo con tal fin debe, no solo tener en cuenta que su visionado puede producirse en ámbitos muy variados y no uniformes ni estables, sino asumir que previsiblemente va a ser así.

Un largometraje cinematográfico o un capítulo de una sitcom destinada a la televisión, tienen una duración determinada y adecuada a lo que se les pide tácitamente desde el espectador de una sala (y desde la empresa exhibidora cinematográfica) como extensión formalmente aceptada (los noventa minutos aproximados), y explícitamente desde la cadena televisiva que define la duración exacta de cada capítulo.

El espacio físico en el que vaya a producirse el visionado se convierte en una variable no controlable por la entidad productora, por lo que no es tenida en cuenta durante el proceso de producción.

Sin embargo, actualmente el trabajo de generación de un contenido debe asumir que éste puede visualizarse tanto de una manera lineal, como discurso cerrado al que se accede en un espacio personal propio o en el ámbito público de la sala de un museo, como con un acceso aleatorio y fragmentado en el que la movilidad que facilita el dispositivo de acceso faculta a que éste se produzca en un espacio que aporta un valor añadido por tratarse del “personaje protagonista” de la historia narrada.

Esto implica que dicho espacio, que opera simultáneamente como personaje y como sala de exhibición, ha de ser integrado, y no sólo visualmente, en el proceso de producción.

Y es aquí donde el fuera de campo adquiere una especial importancia, ya que como tal concepto formalmente entendido como espacio ausente va a pasar a desaparecer, o cuando menos, a integrarse dentro de las posibilidades visuales de las que el espectador dispone.

La producción del contenido deberá considerar la localización completa como un campo global del que seleccionará un área determinada, delimitada por la pantalla, en la que se aplicará el trabajo de la generación del contenido, sea mediante un proceso previo de grabación de ciertas acciones reales en dicha localización, o bien a través de la generación de un objeto digital relacionado con la misma, con la posterior inserción en el montaje final de cualquiera de ambas imágenes.

Para que el resultado de este trabajo sea perfectamente legible por parte de un espectador, necesariamente activo, debería “dirigirse” al mismo como si de un actor incorporado a la acción se tratase.

Esto podría ser factible, acudiendo de nuevo a la tipología propuesta por Gómez Tarín. Las presencias parciales en campo de un objeto (FC14) o incluso de una persona (FC15) pueden utilizarse como instrumentos que dirijan al espectador a una posición determinada. Estos fragmentados elementos, remiten a un fuera del campo propio de la pantalla, que en el contexto físico de la visualización de estos contenidos no es tal pues pueden existir físicamente en dicho contexto.

Las presencias parciales pueden ser utilizados en los visionados de contenidos a través de los nuevos medios, sobre todo en el caso de los objetos, pues pueden servir al espectador durante el uso de un dispositivo móvil para el acceso al contenido audiovisual en un espacio físico que opera de manera clara como un fuera de campo inmersivo y real para el espectador, como una marca o referencia en la que ubicar su dispositivo móvil haciendo coincidir la presencia parcial del objeto en la imagen de su dispositivo con el resto de la silueta perteneciente al objeto real situado en el espacio físico. Esto permitiría un trabajo audiovisual centrado en la parte no ocupada por la presencia parcial, sea la mitad restante o dos tercios de la misma, lógicamente cuanto mayor sea el área posible de trabajo más eficaz será la información depositada en la misma. Las técnicas audiovisuales que pudieran desarrollarse sobre esa área no ocupada podrían utilizar la tecnología de la realidad aumentada o simplemente ser un metraje que discurre como cualquier otro producto audiovisual, sobre la misma.

Las desubicaciones espaciales pueden igualmente ser aprovechadas en los visionados con dispositivos móviles para ocupar la parte en la que no se inscribe el objeto o personaje “desubicado”, pudiendo el personaje actuar como narrador delegado de aquello que transcurre en el resto del área, visualizado bien como metraje audiovisual estándar o como secuencia que surge gracias a la realidad aumentada sobre la imagen física de la localización en la que se produce el visionado (se mantendría como personaje propio del metraje ofertado el “narrador” visualizado, mientras el dispositivo móvil permitiría el visionado traslúcido de aquello que está ante el ojo del espectador y que inicialmente oculta el propio dispositivo).

Si lo que se desubica es la imagen preexistente de un objeto, el área libre puede ser ocupado por información, tanto de video, como de video con audio, rótulos, texto, etc... que aluda a ese objeto preexistente en el metraje. La misma operación podría efectuarse, trabajando con un objeto desubicado espacialmente, real y físico, por la posición que toma activamente el espectador potencial y por la colocación del dispositivo móvil frente a él. Si el dispositivo permite visualizar, por actuar en modo traslúcido, el objeto físico real, el área no ocupada puede ser completada por información audiovisual del tipo que sea, metraje preexistente, datos y textos insertos, o inserción de la misma información mediante la tecnología de la realidad aumentada.

Otra manera efectiva para disponer al espectador sobre un punto concreto del espacio mixto de producción y visionado del contenido, sería la inclusión de la imagen de un plano o mapa que defina la ubicación espacial idónea del usuario, para un mejor aprovechamiento y disfrute del contenido.

Frente a la práctica de los sistemas tradicionales, como cine o televisión, en los que se pone a disposición del usuario un producto cerrado que no puede variarse una vez finalizado, las nuevas formas de acceso a los contenidos posibilitan e incluso incentivan la gestión de contenidos no definitivamente finalizados.

La modularidad implementada en los dispositivos móviles permite el acceso discrecional del usuario individual a un icono específico de la interfaz, a través del cual puede dirigirse a un contenido determinado, de un modo similar a la interacción que se permite al acceder al menú de un soporte "cerrado" como puede ser un disco DVD o un Blu-ray. El acceso puede ser además no lineal, dirigiéndose indistintamente y en el orden que decida el usuario por uno u otros caminos.

Pero de igual manera, la modularidad con la que se trabaja en los nuevos medios faculta a la entidad productora a introducir elementos añadidos a los contenidos inicialmente existentes. De esta manera podrá complementar o incluso variar radicalmente el discurso o el relato inicialmente propuestos. La gestión de este tipo de productos, no obligadamente cerrados, no exigiría necesariamente una labor de mantenimiento periódico, pero sí que permitiría una labor por la que, mediante el añadido de módulos entendidos como unidades de metrajes audiovisuales adicionales, se completase la información audiovisual que se oferta. Incluso, puede corregirse la misma, mediante la eliminación de determinados bloques o módulos que pueden no considerarse necesarios en ese momento.

El desarrollo de una narración organizada mediante un montaje cerrado, obliga al espectador a un visionado continuado del metraje, en el que sigue un orden concreto, y con un principio y final nítidos. Si las secuencias o planos que son utilizados, tienen su referente espacial físico en una serie de localizaciones por las que puede discurrir el espectador y le fuese propuesto un visionado sobre el propio terreno para el que utilizase un dispositivo móvil, este recorrido

debería adaptarse a las características del metraje en cuanto a orden de las secuencias y duración de las mismas.

Esto implicaría seguir un recorrido físico paralelo al de las localizaciones que se muestran en cada secuencia. Debería existir para el espectador un trayecto real, con el tiempo empleado en él, entre un decorado y el siguiente, por lo que se rompería cualquier intento de continuidad en lo narrado, interrumpiéndose el relato. De igual forma, la duración del metraje destinado a “explicar” la localización debería ser lo suficientemente extensa como para corresponder al esfuerzo del desplazamiento realizado por el usuario del dispositivo móvil, como también lo bastante corta como para poder mantener su atención.

Por ello, las secuencias que describan audiovisualmente cada una de las localizaciones deberían proporcionar un discurso, de la duración adecuada pero no excesiva, y ante todo, cerrado, de tal forma que pueda visionarse como una unidad narrativa independiente.

Estas unidades deberían facilitar el acceso discrecional a cada una de ellas, de tal forma que no fuese necesario seguir un orden estricto. Esto no implica que pudieran ofertarse a los potenciales espectadores, itinerarios temáticos concretos, que propongan un discurso global mayor sobre las localizaciones físicas incluidas en el producto audiovisual. Estos itinerarios podrían ser mostrados en la pantalla del dispositivo móvil, como planos o mapas, de una manera similar a la utilizada en la interfaz de productos cerrados como un disco DVD o Blu-ray.

En función de los diversos usuarios posibles, existirán distintos perfiles de espectador en función de sus intereses, edad, grado de conocimiento sobre ciertos temas o características de la información audiovisual a la que quieren acceder. Las decisiones que en un metraje producido y destinado a su uso tradicional provocarían la exclusión definitiva de la narración, de personajes, tramas, espacios geográficos o periodos históricos, pasarían a dejar de ser definitivas, pues unidades narrativas audiovisuales añadidas pueden contenerlas.

Siempre que una interfaz diseñada a tal fin permita el acceso del espectador a dichas unidades a través de un dispositivo móvil, puede facilitar también que la interfaz sea empleada como vía de acceso a propuestas audiovisuales diversas confeccionadas en función de los distintos perfiles posibles de los espectadores.

Las características vivenciales de cada grupo social (FC2) y de cada individuo (como FC3), así como sus intereses concretos en el momento del acceso al contenido delimitarán la opción elegida de entre las propuestas. Así, a los espectadores que busquen un mero entretenimiento de ficción, que por el contrario demanden un producto documental, o materiales de carácter técnico, se les podrá ofertar productos con dichas características, pudiendo el espectador elegir cual de ellos visionar. Entendemos que se puede abrir una

línea de investigación de interés que se enfrente al problema de definir las opciones posibles que, en un producto complejo de estas características, pueden plantearse a los espectadores potenciales como conjunto compuesto por colectivos de menor volumen con intereses y contextos vivenciales distintos, el mencionado FC2 de la tipología propuesta por Gómez Tarín.

El grado de conocimiento sobre un tema, personaje, periodo histórico, o espacio geográfico en el que va a moverse el usuario, puede ser un instrumento para llegar a delimitar las opciones posibles propuestas a través de la interfaz. Así, en el caso de la actividad planteada para su desarrollo sobre las calles del centro histórico burgalés, el conocimiento que pueden tener los participantes de las mismas, no sólo facilitan el trabajo a realizar, sino que introducen elementos que forman parte del lenguaje común tanto del productor como del consumidor del contenido.

De igual manera podrían plantearse metrajés planteados para perfiles de diversas edades: infantil, juvenil, etc.

El fraccionamiento de la pantalla en un dispositivo móvil, como las propuestas de acceso a diversos caminos posibles insertadas en la interfaz, puede eliminar espacios que en un metraje tradicional quedasen fuera de campo, así como tramos temporales no incluidos en un contenido caracterizado por su obligada linealidad.

El tamaño de la pantalla será un componente importante a la hora de poder fragmentar la misma, de tal forma que los nuevos cuadros reenmarcados en su interior dispongan de una superficie de visionado adecuada para que la imagen resulte legible. Pero también puede operarse de tal forma que el tamaño de cada nuevo cuadro incrustado defina el tipo de imagen insertada en él, en función del nivel de detalle que quiere proporcionarse al espectador, sea a través de planos generales o primerísimos primeros planos, como límites máximo y mínimo.

Los nuevos cuadros reenmarcados permitirán proporcionar al espectador informaciones audiovisuales simultáneas, de entre las que él escogerá sus prioridades, cubriendo con ello los elementos espacio-temporales ausentes en un metraje tradicional de visionado lineal obligado.

La simultaneidad de contenidos nos conduce a la asumida utilización individual de dispositivos como teléfonos móviles o ipads, pero esto no tiene porque ser la única manera en la que se gestionen los contenidos, pudiendo articularse modelos de explotación de este tipo de productos que propongan posibles estrategias coordinadas de visionado de un colectivo controlado de usuarios en un determinado espacio de exhibición, dirigidos a grupos familiares, escolares o profesionales, planteando itinerarios no sólo físicos sobre el terreno sino, llamémosles mentales a través de los caminos abiertos en la interfaz.

La posibilidad de resolver el “problema” del fuera de campo en un contenido tradicional y cerrado, es una de las mayores ventajas que ofrece el uso de estos nuevos dispositivos.

La alusión a un fuera de campo mediante miradas, gestos o palabras (añadiríamos también la opción de los textos), dirigidos a él y catalogados como FC8, 9, 10, 11 y 12, o entradas y salidas de campo (FC13), generan situaciones en las que, o bien el área fuera de campo está situada físicamente en el espacio en el que se visiona el contenido, o por el contrario, pueden incluirse dentro del mismo campo como un cuadro integrado en el mismo.

Lo mismo puede ocurrir en los planos que se basan en un movimiento de cámara que integra paulatinamente el fuera de campo circundante (FC18), aunque en este caso se produce una circunstancia que alteraría la forma de rodar. Un movimiento de *travelling* o panorámico resultaría eficaz en un metraje tradicional como instrumento integrador de los espacios fuera de campo, pero sin embargo, cuando el visionado del contenido se produce en un lugar físico que recoge de inicio el contexto espacial que una panorámica puede incluir mediante su movimiento, dicha técnica deja de tener utilidad pues el área que puede integrar en el campo es visualizable directamente por el usuario.

Lo mismo ocurriría cuando se utiliza como técnica el zoom, salvo cuando el mismo se use como instrumento para ofrecer al espectador un plano detalle de un elemento u objeto al que no pueda acceder visualmente por la altura o la distancia a la que se encuentra, por ejemplo ornamentos de especial interés situados en la parte superior de algunos edificios, o un pico montañoso alejado, del que tan solo se perciba la silueta desde nuestro punto de visionado, y del que puede mostrarse un detalle específico mediante la técnica del zoom.

El espectador actual sabe interpretar un plano realizado mediante el zoom, por lo que la inserción del punto de partida del movimiento del zoom en una pantalla permite obviar el recorrido intermedio (o falsearlo mediante una simulada alta velocidad similar a un barrido) hasta llegar al plano final de destino, que es el buscado. La misma estrategia puede emplearse empleando en lugar de un zoom, una técnica que vaya de un plano general, que contextualice la acción, a un plano de detalle, de manera similar a como pudiera trabajarse en un montaje con los planos yuxtapuestos.

La cuestión del fuera de campo, se resuelve también en aquellas situaciones en las que, durante el visionado a través del dispositivo móvil, se habilita el acceso al contracampo negado (FC39) a la visión directa del espectador causado por la intromisión de un obstáculo real en el campo visual. Lo que, en el espacio físico del visionado, está dentro de un edificio, al otro lado de una muralla o de una puerta cerrada, u oculto por elementos propios del decorado (FC73) puede dejar de estar fuera de campo gracias a la inclusión de su imagen en el dispositivo móvil por el que el usuario visualiza la acción.

El audio que puede acompañar a la banda de imagen en un metraje al que se accede mediante este tipo de dispositivos móviles genera, por el contrario, algunos puntos de conflicto.

El acceso al audio a través de un sistema que conectase directamente al usuario con el dispositivo mediante unos auriculares, generaría un aislamiento del espectador respecto de los sonidos del entorno, que quedarían en este caso, fuera del campo auditivo del usuario. Esto afectaría igualmente a su facultad para interactuar con otros posibles espectadores, o incluso a otras capacidades motrices necesarias para su actividad. La inmersión en un contenido audiovisual al que se accede en un espacio no controlado plantea líneas de investigación de sumo interés, en las que incide una cuestión potencialmente superada como la idoneidad de o no de un audio tratado en estéreo que inhabilite ambos oídos.

Una solución no inmersiva, en la que el audio procediese directamente desde el altavoz del dispositivo móvil, genera el problema de la no limpieza de dicho sonido, dificultando o incluso impidiendo una percepción clara de una posible locución por las alteraciones e intromisiones del audio presente en el contexto físico. El problema podría resolverse por medio de una instalación exterior que estuviese coordinada con aquello que se visiona, pero incluso en el caso de ser esto factible, surgiría una nueva dificultad. Sólo podría realizarse para un único espectador con el fin de no generar una amalgama diversa de sonidos pretendidamente coordinados para un conjunto de usuarios simultáneos. Se regresaría como solución a un acceso individualizado al metraje, propio de aparatos del cine de los orígenes como el kinetoscopio de Thomas Alva Edison, solución que el devenir de la técnica cinematográfica abandonó en pos de sistemas que permitiesen una exhibición colectiva de los metrajes.

La sustitución por un texto de la información que se proporciona con el audio, surge como solución inmediata abriendo, eso sí, nuevas líneas de trabajo que articulen propuestas sobre la manera de formular estos textos, y en su caso combinarlos con respuestas que se den al problema que supone el audio en este tipo de visionados.

Una posible respuesta al problema del audio que obligase a retomar fórmulas surgidas en las primeras fases del cine, encuentra su remedo en la relación de la narración audiovisual aplicada a un dispositivo móvil con propuestas propias del cine de los orígenes.

Algunos de los caracteres con los que Noël Burch describió el Modo de Representación Primitivo (M.R.P.), retoman su importancia en una producción planteada para su visionado en un espacio común al de la grabación del contenido, y que se basase en la unipuntualidad (plano único).

Esto se produce en aspectos directamente relacionados con el componente espacial como la frontalidad de la cámara, propia del M.R.P., que vuelve a ser necesaria para establecer una posición natural de visionado para

el espectador, que deberá enfrentarse frontalmente al área enmarcada por la pantalla en la que va a acceder al contenido audiovisual, metraje que previamente habrá sido grabado en el mismo lugar y con similar frontalidad.

El contenido audiovisual delimitado por el cuadro, debería ser autosuficiente en el sentido de poder explicar por sí mismo la parte de la narración que le corresponda, pudiendo operar en el caso de trabajarse con un plano independiente de tal manera que funcione como plano secuencia. Esta práctica remitiría a la autarquía del cuadro enunciada por Burch.

El cuadro de conjunto, también aludido por este autor para caracterizar el M.R.P., se erige de nuevo como instrumento adecuado para un visionado realizado con un dispositivo móvil en el que lo que se encuentra ante el usuario, debe ser grabado previamente en un tamaño de plano adecuado (como plano de conjunto o incluso general) para que el espectador pueda situarse a una distancia, lo suficientemente alejada del espacio enmarcado, que permita el trabajo de inclusión de datos, imágenes o acciones previamente grabadas, en el área vacía. Una unidad narrativa que se basase en un único plano que además fuese cerrado o próximo al objeto, reduciría las posibilidades que ofrece un visionado de las características planteadas, pues eliminaría áreas de la potencial imagen, que quedarían fuera de campo (más allá de los segmentos) si el plano es muy cerrado, y que pueden ser liberadas dejándolas como superficie vacía en la que puede incluirse información previamente grabada en la localización o incluso generada digitalmente.

Y para finalizar con el componente espacial retratado por Burch en cuanto al M.R.P., el cariz centrífugo del cuadro es fácilmente identificable en el metraje realizado por Chomón sobre la ciudad de Burgos, por los numerosos personajes que no sólo miraban a cámara, sino entraban y salían de cuadro con total naturalidad, quedándose incluso en el borde del mismo. La alusión al contexto espacial que estas acciones provocan, es la base de la eficacia de un sistema que faculta al visionado en un espacio real de acciones que han acontecido en él. La pantalla del usuario, remedo de la cámara de la entidad productora del contenido, convive y se apoya en su contexto espacial. Una actitud de rodaje que buscase generar una imagen “centrípeta” eliminaría las ventajas visuales que nos ofrece el entorno.

Imagen centrífuga frente a un contenido narrativo centrípeta. De los planteamientos de Burch respecto al M.R.P., frente a la clausura propuesta por modos de representación posteriores, como el Modo de Representación Institucional (M.R.I.), la ausencia de clausura que caracteriza al M.R.P. se erige como una técnica opuesta a la necesaria en un visionado realizado con el dispositivo sobre el espacio físico de la localización. Lo contado en cada plano debe concluirse, cerrarse, para permitir un acceso discrecional al espectador que le proporcione la información audiovisual completa.

Como muchas veces ocurre, lo más novedoso acaba reutilizando ideas de lo más tradicional, aunque estas propuestas germinales surgiesen más por

la necesidad o el desconocimiento que por una actitud objetiva y buscada ante el rodaje en el cine de los orígenes.

Nuestro trabajo se ha basado en el contenido audiovisual que puede visionarse a través de un dispositivo móvil, independientemente del modo en el que este metraje se hace visible a través del aparato, sea por estar alojado en el propio dispositivo o por llegar a él como una aplicación descargada previamente, mediante el acceso a Internet o a un punto desde el que se emita la información al terminal que actúe como receptor.

La infraestructura del espacio de visionado, que permita una mayor o menor velocidad y volumen de acceso a la red, delimitará la opción a utilizar. El modo en el que la información audiovisual llega al dispositivo móvil plantea interesantes líneas de trabajo futuras.

De igual forma la interacción táctil del usuario con la pantalla introduce un objeto intermedio ante la visión del espectador, que añade un nuevo componente generador de fuera de campo, por el área de la pantalla ocultada por la mano humana, aspecto que debería ser valorado en el momento del diseño de la interfaz.

La posición idónea, horizontal o vertical, del dispositivo cuando se accede al contenido genera otra vía de investigación que defina las características más adecuadas en cada caso, y para cada situación específica. Para ciertas unidades narrativas se requerirá un visionado en posición vertical u horizontal, y esto deberá haberse tenido en cuenta previamente para adecuar la grabación a lo que luego será la visualización adecuada.

De igual manera, y en función de la evolución de la técnica de la realidad aumentada, van surgiendo soluciones de mayor eficacia que implican no únicamente un acceso a la información mediante por ejemplo, códigos QR, sino la producción de metrajes de mayor duración y complejidad que permitirían, trabajando con las áreas de imagen que se hayan dejado intencionadamente vacías de contenido durante el proceso de producción, la inclusión de acciones rodadas previamente que, sobreimpresionándose en la pantalla, faculten el visionado simultáneo de lo grabado previamente y de la realidad sita frente al espectador que el objetivo del dispositivo móvil (operando en este caso como cámara) permita ver. Esta línea de investigación abriría nuevas reflexiones sobre el concepto del fuera de campo.

Hemos incidido en los caracteres del propio contenido audiovisual más que en las posibilidades técnicas, por la velocidad con que se desarrollan las mismas. Pero, independientemente del futuro tecnológico, hoy podemos afirmar que existen nuevas maneras de hacer audiovisualmente presente lo ausente, gracias al uso de este tipo de dispositivos como sala de exhibición móvil e individualizada.

8.BIBLIOGRAFÍA

8. BIBLIOGRAFÍA

- AGEL, Henri (1978). *L'Espace cinématographique*. París: Delarge.
- ANTÓN, Belén (2015). "Revenga estaba habitado ya en el siglo VII y densamente poblado". *Diario de Burgos* (13 de agosto de 2015).
- ALBERICH PASCUAL, Jordi y ROIG TELO, Antoni (2005) (Coord.) *Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. Barcelona: Editorial UOC.
- ALBERTI, Leon Battista (1999). *De la pintura y otros escritos sobre arte*. Madrid: Tecnos.
- ALDGATE, Anthony (1979). *Cinema and History: British Newsreels and the Spanish Civil War*. Londres: Scholar Press.
- ÁLVAREZ MONZONCILLO, José María (2011). *La televisión etiquetada: nuevas audiencias, nuevos negocios*. Madrid: Fundación Telefónica y Editorial Ariel.
- ÁLVARO RUEDA, Karen (2012). "El poblamiento altomedieval y sus manifestaciones funerarias en la cuenca alta del río Arlanza (s. IX-XI)". Dirigida por Prof. Dr. Salvador Claramunt Rodríguez. Tesis Doctoral. Universitat de Barcelona.
- AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel y VERNET, Marc (1989). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- AUMONT, Jacques y MARIE, Michel (1990). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- AUMONT, Jacques (1997). *El ojo interminable*. Barcelona: Paidós.
- AUMONT, Jacques (2009). *La imagen*. Barcelona: Paidós.
- BARTHES, Roland (1986). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.
- BAYLON, Christian y MIGNOT, Xabier (1996). *La comunicación*. Madrid: Cátedra.
- BAZIN, André (2008). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- BENEDIKT, Michael (1993). *Ciberespacio. Los primeros pasos*. México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.

-BENJAMIN, Walter (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Editorial Itaca.

-BERMEJO BERROS, Jesús (2005). *Narrativa audiovisual. Investigación y aplicaciones*. Madrid: Pirámide.

-BETTETINI, Gianfranco (1984). *Tiempo de la expresión cinematográfica. La lógica temporal de los test audiovisuales*. México: Fondo de cultura económica.

-BETTETINI, Gianfranco y COLOMBO, Fausto (1995). *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Barcelona: Paidós.

-BONITZER, Pascal (1976). *Le regard et la voix. Essais sur le cinema*. París: Union generale d'editions.

-BONITZER, Pascal (2007). *El campo ciego. Ensayos sobre el realismo en el cine*. Madrid: Santiago Arcos Editor.

-BORDWELL, David (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.

-BORDWELL, David; STAIGER, Janet y THOMPSON, Kristin (1997) *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós.

-BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin (2010). *El arte cinematográfico*. Madrid: Paidós.

-BOTTI, Gilberto (1987), "Gae Aulenti: architettura e museografia", *Lotus International*, 53, 57-72.

-BOUDEVILLE, Jacques R. (1970). *Les espaces économiques*. París: Presses Universitaires de France.

-BOUMANS, Jak (2004). *Cross-media, E-Content Report 8, ACTeN-Anticipating Content Technology Needs*. Publicado en la serie E-Content Reports de ACTeN. Recuperado (10 de Marzo de 2014), de www.acten.net.

-BREA, José Luis (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal.

-BRUNS, Axel (2006). "Towards Produsage: Futures for User-Led Content Production" en SUDWEEKS, F., HRACHOVEC H., y ESS, C. (eds.) *Proceedings Cultural Attitudes towards Communication and Technology* (pp. 275-284) Sidney: University of Sidney.

- BURCH, Noël (1985). *Itinerarios. La educación de un soñador del cine*. Bilbao: Caja de Ahorros Vizcaína.
- BURCH, Noël (2008a). *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos.
- BURCH, Noël (2008b). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.
- BURKE, Peter (2005). *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona: Crítica.
- CABEZÓN, Luis Alberto y GÓMEZ URDÁ, Félix G. (2004). *La producción cinematográfica*. Madrid: Cátedra.
- CABRERA GONZÁLEZ, María Ángeles (2010) (coordinadora) *Evolución tecnológica y cibermedios*. Sevilla: Comunicación Social.
- CAPARRÓS LERA, José María (2004). *100 películas sobre Historia Contemporánea*. Madrid: Alianza Editorial.
- CARMONA, Ramón (2005). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra.
- CASA MARTÍNEZ, Carlos De La (1992). *Las necrópolis medievales de Soria*. Valladolid: Junta de Castilla y León.
- CASETTI, Francesco (1989). *El film y su espectador*. Madrid: Cátedra.
- CASETTI, Francesco y DI CHIO, Federico (1999). *Análisis de la televisión. Instrumentos, métodos y prácticas de investigación*. Barcelona: Paidós.
- CASETTI, Francesco y DI CHIO, Federico (2009). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- CASTELLANOS CERDA, Vicente (2011). "Espacio y tiempo en el cine digital. La puesta en computadora o puesta digital del "cine cinematográfico"". *IV Congreso Internacional sobre análisis fílmico. Nuevas tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea*. Castellón: Universitat Jaume I.
- CASTILLA Y LEÓN. Acuerdo 198/2011, de 25 de agosto de 2011, de la Consejería de Cultura y Turismo, por el que se declara el yacimiento de Cuyacabras en Quintanar de la Sierra (Burgos), Bien de Interés Cultural con categoría de Zona Arqueológica. *BOCYL*, 31 agosto 2011, núm. 168, pp.69841-69842.

-CASTILLO, Alberto Del (1972). *Excavaciones altomedievales en las provincias de Soria, Logroño y Burgos*. Madrid: Comisaría general de Excavaciones Arqueológicas.

-CATALÀ, Josep M. (2013). "A grandes rasgos..." en MERCADER, Antoni y SUÁREZ, Rafael (eds.). *Puntos de encuentro en la iconosfera. Interacciones en el audiovisual* (pp. 95-113). Barcelona.: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

-CESARMAN, Fernando (1976). *El ojo de Buñuel. Psicoanálisis desde la butaca*. Barcelona: Anagrama.

-CHATMAN, Seymour (2013). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Barcelona: RBA Libros.

-CHION, Michel (1993). *La audiovisión*. Barcelona: Paidós Comunicación.

-Cluster ICT-Audiovisual de Madrid (2013). *Estado del arte de las tecnologías audiovisuales. De la captación de imágenes al usuario final. Actualización 2013*. Madrid. Xpertia Soluciones Integrales en colaboración con el Cluster ICT-Audiovisual de Madrid.

-COHEN-SÉAT, Gilbert (1959). *Problèmes actuels du cinéma et de l'information visuelle. I Problèmes sociaux*. París: Presses Universitaires de France.

-COMOLLI, Jean Pierre (1977a). "Le passé filmé" en *Cahiers du Cinéma*, nº 277, pp. 5-14.

-COMOLLI, Jean Pierre (1977b). "La fiction historique: un corps en trop" en *Cahiers du Cinéma*, nº 278, pp. 5-16.

-CORTAZAR, Julio (1992). *Rayuela*. Madrid: Cátedra.

-CUEVAS, Antonio (1976). *Economía cinematográfica. La producción y el comercio de películas*. Madrid: Antonio Cuevas Puente.

-CUEVAS, Efrén (2005). "Christopher Nolan visto desde Gerard Genette: análisis narratológico de Memento". *ZER*, vol.10, núm.18, mayo 2005, pp.183-198.

-DÍAZ NOCI, Javier (2001). "De lo manuscrito a lo digital: Una aproximación a la metodología de la historia del multimedia y los medios de comunicación en Internet" en COMPANY, Arnau, PONS, Jordi y SERRA, Sebastiá. *La comunicación audiovisual en la historia. V Encontre d'Historiadors de la Comunicació. Aportacions de la comunicació a la comprensió i*

construcció de la historia del segle XX. Vol.2, (pp. 551-562). Palma: Universitat de les Illes Balears.

-DOANE, Mary Ann (2012). *La emergencia del tiempo cinematográfico. La modernidad, la contingencia y el archivo*. Murcia: Cendeac.

-DOELKER, Christian (1982). *La realidad manipulada. Radio, Televisión, Cine, Prensa*. Barcelona: Gustavo Gili.

-DOLLFUS, Olivier (1990). *El espacio geográfico*. Barcelona: Oikos-Tau Ediciones.

-DURGNAT, Raymond (1971). *A mirror for England. British Movies from Austerity to Affluence*. Nueva York: Praeger Publishers.

-EISENSTEIN, Sergei (1989). *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Rialp.

-FELIPE, Fernando De y GÓMEZ, Iván. (2007). "El sueño de la visión produce cronoendoscopias. Tratamiento y diagnóstico del trampantojo digital" en DOMÍNGUEZ, Vicente (ed). *Pantallas depredadoras. El cine ante la cultura visual digital* (pp.39-91). Gijón: Ediciones de la Universidad de Oviedo.

-FERRO, Marc (1980). *Cine e Historia*. Barcelona: Gustavo Gili.

-FERRO, Marc (1995). *Historia contemporánea y cine*. Barcelona: Ariel.

-FERRO, Marc (2005a). "La historia en el cine", "¿A quién le pertenecen las imágenes?", *Revista Istor*, año V, núm. 20, pp. 7-14.

-FERRO, Marc (2005b). "La historia en el cine", "¿A quién le pertenecen las imágenes?", *Revista Istor*, año V, núm. 20, pp. 49-60.

-FERRO, Marc (2008). *El cine, una visión de la historia*. Madrid: Akal.

-FRANCÉS I DOMÈNEC, Miquel (coordinador) (2009). *Hacia un nuevo modelo televisivo. Contenidos para la televisión digital*. Barcelona: Gedisa.

-GÁMIR ORUETA, Agustín (2010). "La cartografía en el cine: mapas y planos en las producciones cinematográficas occidentales" en *Scripta Nova. Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales*. [En línea]. Barcelona: Universidad de Barcelona, 1 de septiembre de 2010, vol. XIV, nº 334. <http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-334.htm>.

-GÁMIR ORUETA, Agustín (2012). "La consideración del espacio geográfico y el paisaje en el cine" en *Scripta Nova. Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales*. [En línea]. Barcelona: Universidad de

Barcelona, 1 de junio de 2012, vol. XVI, nº 403. <http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-403.htm>.

-GARCÍA ATIENZA, Juan (2002). *La nueva guía de la España mágica. Las rutas secretas de la sabiduría*. Barcelona: Grijalbo.

-GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús (1998). "Concepto y perspectivas de las nuevas tecnologías en la comunicación audiovisual" en PEÑA TIMÓN, Vicente (Coord.). *Comunicación audiovisual y nuevas tecnologías*. pp. 165-194. Málaga: Universidad de Málaga.

-GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús (2003). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.

-GARDIES, André (1993). *L'espace au cinéma*. París: Meridiens Klincksiek.

-GAUDREAULT, André y JOST, François (2001). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

-GAUTHIER, Guy (2008). *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. Madrid: Cátedra.

-GENETTE, Gérard (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.

-GENETTE, Gérard (1998). *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra.

-GIBSON, William (2014). *Neuromante*. Barcelona: Planeta.

-GIL, Fátima y SEGADO, Francisco (2011). *Teoría e historia de la imagen*. Madrid: Síntesis.

-GIL ABAD, Pedro (1986). *Quintanar de la Sierra. Un pueblo burgalés de la comarca de pinares*. Burgos: Excma. Diputación de Burgos.

-GOMERY, Douglas (1991). *Hollywood: el sistema de estudios*. Madrid: Verdoux.

-GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier (2003). "Lo ausente como discurso: elipsis y fuera de campo en el texto cinematográfico". Dirigida por Prof. Dr. Juan Miguel Company Ramón. Tesis Doctoral. Universitat de Valencia.

-GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier (2006). *Discursos de la ausencia. Elipsis y fuera de campo en el texto fílmico*. Barcelona: Ediciones de la Filmoteca.

-GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier y MARZAL FELICI, Javier (coords.) (2015). *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales*. Madrid: Cátedra.

-GONZÁLEZ DÍEZ, Óscar (2009a). *Documentos asociados. Cuyacabras*. Recuperado (14 de Septiembre de 2015), de <http://www.servicios.jcyl.es/pweb>

-GONZÁLEZ DÍEZ, Óscar (2009b). *Documentos asociados. Eremitorio mozárabe*. Recuperado (16 de Septiembre de 2015), de <http://www.servicios.jcyl.es/pweb>

-*Gran Enciclopedia Ilustrada* (1981). Barcelona: Ediciones Danae.

-GUBACK, Thomas H. (1980). *La industria internacional del cine. Volumen 1*. Madrid: Fundamentos.

-GUBERN, Román (1993). *Historia del cine*. Barcelona: Lumen.

-GUBERN, Roman (1994). *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili.

-GUBERN, Román (1996). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.

-GUBERN, Román (2013). "La iconosfera y los nuevos medios de comunicación mecanográficos" en MERCADER, Antoni y SUÁREZ, Rafael (eds.). *Puntos de encuentro en la iconosfera. Interacciones en el audiovisual* (p. 31-42). Barcelona: Universitat de Barcelona.

-HERRERO ABÁN, Carlos (2015). "Eremitorios rupestres en el curso del Arlanza alto y medio" en: SÁNCHEZ DOMINGO, Rafael (Coord.). *El Monasterio de San Pedro de Arlanza. Cuna de Castilla* (pp.59-74). Burgos: Excma. Diputación de Burgos.

-HUESO, Ángel Luis (1998). *El cine y el siglo XX*. Barcelona: Ariel.

-HUESO, Ángel Luis (1999). "La historia en el cine: cuestiones de método". *Ficciones históricas. Cuadernos de la Academia*, nº6 -Septiembre 1999, pp.23-32.

-ISLAS, Octavio (2009). "La convergencia cultural a través de la ecología de medios" en *Comunicar [en línea]*, Nº33, v XVII, 2009, *Revista Científica de Educomunicación*, pp. 25-33. Recuperado (1 de Mayo de 2014), de <http://www.revistacomunicar.com>

-ISLAS, Octavio (2013). "La contribución del pensamiento de Robert Logan al desarrollo de la ecología de los medios" en *Razón y palabra [en línea]*, Nº 85. Diciembre 2013-marzo 2014. *Arcoíris cinematográfico: Personajes, películas y directores*. Recuperado (28 de Junio de 2014), de <http://www.razonypalabra.org.mx>

-JENKINS, Henry (2009). *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)*. Recuperado (15 de Julio de 2014), de <http://henryjenkins.org>

-KANT, Immanuel (2005). *Crítica de la razón pura*. Madrid: Taurus.

-KRACAUER, Siegfried (2009). *Teoría del cine. La redención de la realidad física*. Barcelona: Paidós.

-KRACAUER, Siegfried (2011). *De Caligari a Hitler. Una historia psicológica del cine alemán*. Barcelona: Espasa.

-LA FERLA, Jorge (2013). "Las relaciones peligrosas" en MERCADER, Antoni y SUÁREZ, Rafael (eds.). *Puntos de encuentro en la iconosfera. Interacciones en el audiovisual* (p. 157-169). Barcelona: Universitat de Barcelona.

-LAFFAY, Albert (1966). *Lógica del cine. Creación y espectáculo*. Barcelona: Editorial Labor.

-LANDOW, George P. (1997). "¿Qué puede hacer el crítico? La teoría crítica en la edad del hipertexto" en LANDOW, George P. (Compilador). *Teoría del hipertexto*. Barcelona: Paidós.

-LEIRENS, Jean (1957). *Tiempo y cine*. Buenos Aires: Ediciones Losange.

-LÉVY, Pierre (1998). "Sobre la cibercultura" en *Revista de Occidente*. N°206, junio, pp.13-31.

-*Libro Verde sobre la convergencia de los sectores de telecomunicaciones, medios de comunicación y tecnologías de la información y sobre sus consecuencias para la reglamentación. En la perspectiva de la sociedad de la información*. IP/97/1073. Bruselas, 3 de diciembre de 1997. COM (97) Versión 3. Comisión Europea. Recuperado (20 de Marzo de 2014), de <http://www.euskalnet.net/oig/archivo/lvmedia.pdf>

-LOCKLEY, Martin (2006). *Siguiendo las huellas de los dinosaurios*. Madrid: McGraw-Hill.

-MANOVICH, Lev (2012). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Espasa Libros.

-MANOVICH, Lev (2013). *El software toma el mando*. Barcelona: Editorial UOC.

-MARSHALL, P. David (2004). *New Media Cultures*. Londres: Arnold.

-MARTIN, Marcel (1958). *La estética de la expresión cinematográfica*. Madrid: Rialp.

-MARTIN, Marcel (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.

-MARTÍNEZ DÍEZ, Gonzalo (1987). *Pueblos y Alfoques burgaleses de la Repoblación*. Valladolid: Junta de Castilla y León.

-MARTÍNEZ GIL, Fernando (2013). “La historia y el cine: ¿unas amistades peligrosas?”, *Vínculos de Historia*, núm. 2 (2013), pp. 351-372.

-MARTÍNEZ SUÁREZ, Yolanda y SALVADOR AGRA, Saleta de (2014). “El *produser* como producción de usuarios: más allá de *wreaders* y de *prosumers*” en *Razón y palabra [en línea]*, Nº 86. Abril-Junio 2014. *Comunicación y ciudadanía*. Recuperado (30 de Julio de 2014), de <http://www.razonypalabra.org.mx>

-MARTÍNEZ TEJERA, Artemio Manuel (2006). “La realidad material de los monasterios y cenobios rupestres hispanos (siglos V-X)”. En: GARCÍA DE CORTÁZAR, José Ángel y TEJA, Ramón (Coords.). *Monjes y monasterios hispanos en la Alta Edad Media*. pp. 59-97. Salamanca: Fundación Santa María la Real- C.E.R.

-MATEU ASÍN, Marc y CLAVELL CORBERA, Ferran (2005). “El nuevo escenario audiovisual: los contenidos multiplataforma” en ALBERICH PASCUAL, Jordi y ROIG TELÓ Antoni (Coordinadores). *Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas* (pp. 79-115). Barcelona: Editorial UOC.

-MATTELART, Armand y MATTELART, Michèle (2005). *Historia de las teorías de la comunicación*. Barcelona: Paidós.

-METZ, Christian (2002a). *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968). Volumen 1*. Barcelona: Paidós.

-METZ, Christian (2002b). *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972). Volumen 2*. Barcelona: Paidós.

-MIRABITO, Michael M.A. (1998). *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Barcelona: Gedisa.

-MITRY, Jean (1970). *Diccionario del cine*. Barcelona: Plaza & Janés.

-MITRY, Jean (2002a). *Estética y psicología del cine. 1. Las estructuras*. Madrid: Siglo XXI.

-MITRY, Jean (2002b). *Estética y psicología del cine. 2. Las formas*. Madrid: Siglo XXI.

-MONREAL JIMENO, Luis Alberto (1990). "Eremitorios rupestres en territorio burgalés durante la Alta Edad Media". *Burgos en la Alta Edad Media. II Jornadas burgalesas de historia. Monografías de historia medieval castellano-leonesa* 5, (pp 539-556). Burgos: Asociación Provincial de Libreros de Burgos.

-MONSALVO, José María (2010). *Atlas Histórico de la España Medieval*. Madrid: Síntesis.

-MONTERDE, José Enrique (1983). "El film de propaganda. Cine documental e Historia: la experiencia de la escuela británica" en ROMAGUERA, Joaquim y RIAMBAU, Esteve (eds). *La Historia y el Cine* (pp. 207-220). Barcelona: Fontamara.

-MONTERDE, José Enrique (1986). *Cine, historia y enseñanza*. Barcelona: Editorial Laia.

-MONTERDE, José Enrique (1999). "Historia y cine: notas introductorias". *Ficciones históricas. Cuadernos de la Academia*, nº6-Septiembre 1999, pp.7-21.

-MONTERDE, José Enrique; SELVA, Marta y SOLÀ, Anna (2001). *La representación cinematográfica de la historia*. Madrid: Akal.

-MORENO MARTÍN, Francisco José (2011). "Los escenarios arquitectónicos del eremitismo hispano. Límites para su estudio". En: GARCÍA DE CORTÁZAR, José Ángel y TEJA, Ramón (Coords.). *El monacato espontáneo. Eremitas y eremitorios en el mundo medieval* (pp. 85-119). Salamanca: Fundación Santa María la Real- C.E.R.

-MUNTADAS, Antoni (2013). "Fragmentos" en MERCADER, Antoni y SUÁREZ, Rafael (eds.). *Puntos de encuentro en la iconosfera. Interacciones en el audiovisual* (p. 43-44). Barcelona: Universitat de Barcelona.

-MUSICCO NOMBELA, Daniela (2007). *El campo vacío. El lenguaje indirecto en la comunicación audiovisual*. Madrid: Cátedra.

-NICHOLS, Bill (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós.

-NOVAK, Marcos. (1993) "Arquitecturas líquidas en el ciberespacio" en BENEDIKT, Michael (ed). *Ciberespacio. Los primeros pasos* (p.207-233). México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.

-ORELLANA, Margarita De (1983). *Imágenes del pasado. La historia y el cine: una antología*. México: Premia.

-ORIHUELA, José Luis (2002). "Los nuevos paradigmas de la comunicación", en *eCuaderno*, 2002 (<http://www.ecuaderno.com/paradigmas/>). Recuperado (8 de Mayo de 2014).

-PADILLA LAPUENTE, José Ignacio (2003). *Yacimiento arqueológico de Cuyacabras. Despoblado, iglesia y necrópolis. Eremitorio de Cueva Andrés. Quintanar de la Sierra (Burgos)*. Barcelona: Publicacions de la Universitat de Barcelona y Ayuntamiento de Quintanar de la Sierra.

-PADILLA LAPUENTE, José Ignacio y ÁLVARO RUEDA, Karen (2008). "El despoblado altomedieval de Cuyacabras (Burgos): Realidad, principios y argumentos", *Acta Mediaevalia*, núm. 29, pp. 575-604.

-PADILLA LAPUENTE, José Ignacio y ÁLVARO RUEDA, Karen (2010). "Necrópolis rupestres y el poblamiento altomedieval en el Alto Arlanza (Burgos)", *España Medieval*, vol. 33, pp. 259-294.

-PADILLA LAPUENTE, José Ignacio y ÁLVARO RUEDA, Karen (2013). "Los asentamientos altomedievales del Alto Arlanza (Burgos). El despoblado medieval de Revenga", *Pyrenae*, núm. 44, vol. 1, pp. 11-41.

-PARSELIS, Martín (2007). *Del producto audiovisual al objeto audiovisual. Los recursos audiovisuales integrados a las tendencias de Internet*. Proyecto de Investigación Programa de Dedicaciones Especiales. Instituto de Comunicación Social, Periodismo y Publicidad. Pontificia Universidad Católica Argentina.

-PAVIS, Patrice (2000). *El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza, cine*. Barcelona: Paidós.

-PAVLIK, John (1999). "New media and news: implications for the future of journalism" en *New Media and Society*, vol. 1, nº3, pp. 54-59.

-PEÑA TIMÓN, Vicente (1998). *Comunicación audiovisual y nuevas tecnologías*. Málaga: Universidad de Málaga.

-PEÑA TIMÓN, Vicente (2001). *Narración audiovisual. Investigaciones*. Madrid: Ediciones del laberinto.

-PÉREZ GUTIÉRREZ, Mario (1999). "Teoría matemática de la comunicación y teoría semántica de la información" en *Teorema: Revista internacional de filosofía*, Volumen 18, Nº2 págs. 77-100.

-PÉREZ MARTÍNEZ, Jorge (2002). *Gretel 2002. Nuevo Diseño Europeo de las Telecomunicaciones, el Audiovisual e Internet*. Madrid: Colegio Oficial de Ingenieros de Telecomunicación.

-PORTABELLA, Pere (2013). "La era digital" en MERCADER, Antoni y SUÁREZ, Rafael (eds.). *Puntos de encuentro en la iconosfera. Interacciones en el audiovisual* (p. 45-55). Barcelona: Universitat de Barcelona.

-QUARESIMA, Leonardo (2009). "Releyendo a Kracauer". *Archivos de la Filmoteca. Revista de estudios históricos sobre la imagen. Segunda época*, nº 62. pp. 101-141.

-REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2001). *Diccionario de la lengua española*. (22 ed.). Consultado en 25 de Febrero de 2015. <http://www.rae.es>

-RIVERO, Enrique Del (2002). *Rincones singulares de Burgos. VI. El sur de la Sierra de la Demanda*. Burgos: Caja de Burgos.

-RIVERO, Enrique Del (2007). *Rincones singulares de Burgos. XI. Ciudad de Burgos*. Navarra: Caja de Burgos.

-ROIG TELO, Antoni (2005). "Producción cultural audiovisual en la sociedad de la información" en ALBERICH PASCUAL, Jordi y ROIG TELO, Antoni (Coordinadores). *Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas* (pp. 65-75). Barcelona: Editorial UOC.

-ROJO VILLADA, Pedro Antonio (2010). "El medio ubicuo: tecnologías para la distribución multiplataforma" en CABRERA GONZÁLEZ, María Ángeles (coordinadora) *Evolución tecnológica y cibermedios* (pp.39-54). Sevilla: Comunicación Social.

-ROSENSTONE, Robert A. (1997). *El pasado en imágenes. El desafío del cine a nuestra idea de la historia*. Barcelona: Ariel.

-ROSENSTONE, Robert A. (2005). "La historia en imágenes/la historia en palabras: reflexiones sobre la posibilidad real de llevar la historia a la pantalla". *Revista Istor*, año V, núm. 20, pp. 91-108.

-ROSENSTONE, Robert A. (2008). "Inventando la verdad histórica en la gran pantalla" en CAMARERO, Gloria; DE LAS HERAS, Beatriz y DE CRUZ, Vanessa (eds). *Una ventana indiscreta. La historia desde el cine* (pp. 9-18). Valencia: Instituto de Cultura y Tecnología, Cátedra de Estudios Portugueses "Luís de Camoes", Universidad Carlos III de Madrid.

-ROSENSTONE, Robert A. (2014). *La Historia en el Cine. El Cine sobre la Historia*. Madrid: Rialp.

-RUBIO MARCOS, Elías (1986). *Monjes y eremitas. Santuarios de roca del sureste de Burgos*. Burgos: Excma. Diputación de Burgos.

-SADOUL, Georges (1979). *Historia del cine mundial. Desde los orígenes hasta nuestros días*. México: Siglo XXI.

-SÁINZ SÁNCHEZ, Miguel (2002). *El productor audiovisual*. Madrid: Síntesis.

-SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis (2010). *Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza.

-SCOLARI, Carlos A. (2010). "Ecología de los medios. Mapa de un nicho teórico" en *Quaderns del CAC [en línea] N°34, vol. XIII (1). Junio 2010*. pp. 17-26. Recuperado (10 de Junio de 2014), de <http://www.cac.cat>

-SCOLARI, Carlos A., AZCÁRATE, Sara Fernández de, GARÍN, Manuel, GUERRERO, Mar, JIMÉNEZ, Manel, MARTOS, Aitor, OBRADORS, Matilde, OLIVA, Mercé, PÉREZ, Óliver y PUJADAS, Eva (2012). "Narrativas transmediáticas, convergencia audiovisual y nuevas estrategias de comunicación" en *Quaderns del CAC [en línea] N°38, vol. XV (1). Junio 2012*. pp. 79-89. Recuperado (14 de Junio de 2014), de <http://www.cac.cat>

-SCOLARI, Carlos A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Centro Libros PAPF.

-SHAKESPEARE, William (1983). *Tragedias*. Barcelona: Ediciones Océano.

-SORLIN, Pierre (1985). *Sociología del cine. La apertura para la historia de mañana*. México: Fondo de Cultura Económica.

-SORLIN, Pierre (1996). *Cines europeos, sociedades europeas 1939-1990*. Barcelona: Paidós.

-SORLIN, Pierre (2004). *El `siglo´ de la imagen analógica. Los hijos de Nadar*. Buenos Aires: La marca editora.

-SORLIN, Pierre (2005). *El cine, reto para el historiador*. Ciudad de México: Centro de Investigación y Docencia Económicas (CIDE).

-SORLIN, Pierre (2008). "Cine e historia. Una relación que hay que repensar" en CAMARERO, Gloria; DE LAS HERAS, Beatriz y DE CRUZ, Vanessa (eds). *Una ventana indiscreta. La historia desde el cine* (pp. 19-31). Valencia: Instituto de Cultura y Tecnología, Cátedra de Estudios Portugueses "Luís de Camoes", Universidad Carlos III de Madrid.

-SORRE, Max (1967). *El hombre en la tierra*. Barcelona: Labor.

-SOURIAU, Étienne (comp.) (1953). *L'Univers filmique*. París: Flammarion.

- STAM, Robert (2001). *Teorías del cine. Una introducción*. Barcelona: Paidós.
- TOFFLER, Alvin (1980). *La tercera ola*. Barcelona: Plaza & Janes.
- TRICART, Jean (1969). *La epidermis de la tierra*. Barcelona: Labor.
- TRUFFAUT, François (1990). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza.
- TUBAU, Daniel (2011). *El guión del siglo 21. El futuro de la narrativa en el mundo digital*. Barcelona: Alba Editorial.
- VALDIVIELSO AUSÍN, Braulio (2006). *Quintanar de la Sierra y la zona pinariega*. Burgos: Ayuntamiento de Quintanar de la Sierra.
- VANOYE, Francis (1996). *Guiones modelo y modelos de guión. Argumentos clásicos y modernos en el cine*. Barcelona: Paidós.
- VICTORIA MÁZ, Juan Salvador (2010). “El modelo ideal de interactividad es la conversación. Entrevista a José Luis Orihuela” en *Revista Icono14 [en línea] 15 de Enero de 2010, Nº15*. pp. 320-325. Recuperado (20 de Junio de 2014), de <http://www.icono14.net>
- VILLAIN, Dominique (2005). *El encuadre cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- VOUILLAMOZ, Nuria (2000). *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva precedentes y críticas*. Barcelona: Paidós.
- WOLTON, Dominique (2000). *Internet, ¿y después?* Barcelona: Gedisa.
- ZUBIAUR, Francisco Javier (2005). *Historia del Cine y de otros medios audiovisuales*. Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra (EUNSA).
- ZUNZUNEGUI, Santos (2003). *Metamorfosis de la mirada. Museo y semiótica*. Madrid: Cátedra.
- ZUNZUNEGUI, Santos (2010). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.

9.ANEXOS

9. ANEXOS

9.1 Anexo I. Elipsis y Fuera de Campo. Bases para una tipología.

Hemos considerado necesario no ceñirnos exclusivamente a un mero listado tipológico que enuncie los diversos ítems surgidos del trabajo del profesor Gómez Tarín, sino también incluir un resumen más desarrollado sobre sus propuestas acerca de la elipsis y el fuera de campo.

Gómez Tarín (2006:228-272) establece una primera clasificación general para las elipsis, agrupándolas entre las no controladas por la entidad productora del contenido y las controladas, es decir aquellas que han sido decididas por la voluntad de la misma. A ambas se las subdivide en tecnológicas, cuando tienen relación con el funcionamiento de la maquinaria cinematográfica, tanto en la captura de la imagen como en su procesado posterior, y formales que, inscritas en el significante, ayudan a la construcción del relato y a dotarlo de sentido.

En el caso de las elipsis tecnológicas, Gómez Tarín se circunscribe al ámbito del soporte cinematográfico, aunque estimamos que, con variantes, debería extenderse este grupo a los nuevos soportes digitales de trabajo.

Dentro de las no controladas tecnológicas, se sitúan las existentes en el paso de un fotograma al siguiente así como las que se generan por posibles fallos mecánicos que se produzcan en el arrastre mecánico de los fotogramas. Observamos que se alude de nuevo al soporte cinematográfico, aunque podría aplicarse de igual forma a productos realizados en otros tipos de soporte, teniendo en cuenta las peculiaridades de cada uno de ellos (videográfico, digital, etc...).

En cuanto a las no controladas formales, se incluyen las producidas por errores en la continuidad por yuxtaposición de planos, al realizarse una parada en el proceso de rodaje de la cámara que provoca un involuntario cambio de posición de la misma.

La misma división entre tecnológicas y formales es aplicada a las elipsis controladas.

En cuanto a las tecnológicas, se escinden entre aquellas destinadas a la realización de un truco visual mediante corte directo, y las que son fruto de la aplicación de efectos concretos para la realización de una transición. Entre estas últimas se incluyen los fundidos (totales o parciales, y no necesariamente a negro), desenfocos, encadenados, el uso de cortinillas en sus distintas variantes (lateral, vertical, diagonal o doble), los barridos (horizontales, verticales o múltiples), o el uso de cacheados u objetos icónicos que operan como elementos de transición, entendidos estos últimos por las situaciones en que se opera con cualquier otro mecanismo de puntuación, sobre todo los procedentes de efectos digitales.

De las tecnológicas que surgen por corte para realización de un truco visual, que puede o no incidir en la narración en función de si hay tiempo de la historia suprimido o no. Si no incide en la narración puede mantener la linealidad, aunque utilice un truco visual surgido al yuxtaponer dos planos dando la sensación de que se trata de una toma única (escamoteando algún elemento de la imagen al unir ambos planos) o puede unir dos planos mediante la superposición de algún objeto en ambos planos (muy habitual en el cine de George Méliès). Si incide en la narración, mediante aceleraciones producidas o bien por la captura de un menor número de fotogramas por segundo de los habituales o por la aceleración de la imagen animada durante la proyección, o por la supresión intencionada de fotogramas durante la toma de la imagen, con el fin posible, de simular ciertos problemas técnicos del cine de los orígenes, similar al mencionado corte por fallos mecánicos, pero en este caso, hecho por la decisión de la entidad autoral.

Las elipsis controladas formales se pueden clasificar según como se percibe según su inscripción en el significante y/o según las funciones que pueden desarrollar.

En relación a su inscripción en el significante, pueden ser marcadas o determinadas, en las que existe una marca en el significante que permite fijar claramente el salto temporal, o no marcadas (no determinadas) cuando esto no ocurre.

Las marcadas pueden ser explícitas (con o sin integración diegética), en las que la marca permite definir un espacio y tiempo concretos en relación con el plano o la secuencia anterior, apoyándose en el uso de rótulos, objetos que aportan datos temporales (relojes, calendarios..), el sonido que emana del diálogo o de una voz en off o collages en los que se superpone un texto que alude al devenir temporal o una condensación de acontecimientos que ayudan al espectador a inferir el transcurrir concreto del tiempo. Frente a las explícitas se situarían las transiciones o collages, que permiten deducir al espectador un paso del tiempo, ya no concreto sino aproximado, coincidiendo en numerosas ocasiones con las que se englobaban en la categoría de las elipsis tecnológicas mediante efectos o transiciones. Éstas transiciones o collages pueden dividirse en hipotéticas cuando no es posible definir un tiempo, ni siquiera aproximado, y el espectador debe inferirlo, o las implícitas, cuando el paso del tiempo se puede fijar con rigor, aunque no se explicita el mismo. Se producen en las situaciones en las que se trabaja con un sumario o secuencia por episodios, o en las paralipsis, en los casos en los que existen fragmentos temporales de los que no se ha informado y que tampoco se explicitan.

Cuando no son marcadas en el significante, pueden volver a ser hipotéticas si no pueden ser definidas por el espectador, ni siquiera de una manera aproximada, o implícitas o bien por corte neto (jump cut) si se elude un tiempo claro por corte directo y el espectador puede asumirlo y entenderlo con facilidad (el paso de la noche al día por ejemplo, saliendo de un plano en el que

el personaje finaliza alguna acción de las últimas horas nocturnas de la jornada 1 para iniciarse el siguiente plano con la salida de su domicilio hacia su trabajo en la mañana siguiente) o, en segundo lugar, mediante pequeñas supresiones temporales entre continuidades espaciales a través del uso del *raccord* (por ejemplo, el personaje anterior, tras abrir la puerta de su domicilio, pasa de inmediato a ser visto en la continuación de su camino saliendo por el portal de su casa).

Según las funciones que desarrollan, las elipsis formales pueden agruparse en relación a su función:

- retórica con salto temporal o espacio-temporal.

- narrativa.

- deconstructiva.

- discursiva (según la voluntad en origen de la entidad generadora del contenido).

Esta clasificación funcional de las elipsis es propuesta por Gómez Tarín a consecuencia de su búsqueda de “la identificación de los mecanismos de producción de sentido” y a que esta delimitación en grupos en relación a las funciones que desarrollan las elipsis permiten tener en cuenta la voluntad discursiva que existe en origen por parte de la entidad autoral cuando deciden aplicar la técnica de la elipsis.

La función deconstructiva afecta al resto de las funciones, dándose cuando existe una voluntad intencionada de desvelamiento de los mecanismos del artificio audiovisual por parte de la entidad productora del contenido.

Las elipsis con función retórica (con salto temporal o espacio-temporal) pueden dividirse entre las que se establecen por una continuidad perceptiva que se produce entre por la similitud de la imagen de salida de un plano (o secuencia) respecto del siguiente. De ésta derivan las siguientes posibilidades: por equilibrio de color en la que la tonalidad de la imagen opera como mecanismo de continuidad; por cambio de iluminación, en el que las variaciones de la misma sin producirse cambio de plano y no estando justificada por la diégesis alude a la supresión de un tramo temporal; cambio de color, en el que la mutación de la imagen por paso de color a blanco y negro o virado, indica una variación del tiempo de la acción; y por último, por continuidad del movimiento que puede ser de cuatro tipos. Primero por el desplazamiento constante de la cámara, sea éste mediante un *paneo* o un *travelling* que posibilita el cambio del espacio o del tiempo. En segundo lugar por el desplazamiento, manteniendo el *raccord* del plano anterior, de un personaje o un objeto que mediante dicho traslado cambia el tiempo o el espacio en el que se inscribe. Tercero por colisión, si se mantiene el movimiento rítmico de las dos anteriores pero no la dirección y sentido de su desplazamiento. Y finalmente, en cuarto lugar, mediante la superación de obstáculos que parecen formar parte de dos espacios anexos (cualquier objeto opaco como paredes u otros elementos decorativos). En este último caso, y por

el matiz de la opacidad a la que se alude, podríamos detenernos en la peculiaridad de las situaciones en las que esta opacidad desaparece debido a que el obstáculo (un cristal, ventana, escaparate, etc...) no es opaco, generándose una comunicación visual (y ocasionalmente auditiva) entre los espacios que separa dicho obstáculo en el seno del plano.

Para finalizar con las elipsis formales según su función retórica Gómez Tarín introduce el elemento del audio. Así pueden ser, en relación a la conexión existente entre la voz de los posibles narradores, tanto de primer como de segundo orden, con la imagen que la acompaña o como desplazamiento entre el sonido y la imagen. En el primer caso se darían tres situaciones posibles, en función de que la voz diga, o por el contrario no lo haga, lo que el espectador ve y en tercer lugar, que la imagen muestre lo contrario a lo que se dice, buscándose un efecto de colisión que puede traducirse como gag o por ejemplo, como discurso irónico. En el segundo, el sonido puede anteponerse a la imagen o darse la situación opuesta, mantenerse una continuidad del sonido pero no de la imagen, y la situación contraria o, en quinto lugar establecer un cuadro que comparten dos relatos que pueden o no mantener relaciones internas entre sí.

En cuanto a la función narrativa, se pueden agrupar respecto a como operan según la relación entre la Historia y el relato o como lo hacen según la continuidad espacio-temporal.

En el primer grupo la elipsis puede provocar la no visualización de lo ya acontecido, por lo que quedará oculto una vez finalizado el relato. Lo no visualizado puede haberse producido o bien antes del inicio del relato, o durante la diégesis correspondiente o al relato central o algún subrelato. También puede visualizarse lo acontecido no linealmente antes del punto de inclusión (flash-back o analepsis) o después del mismo (*flashforward* o prolepsis). Finalmente existiría una elipsis constante, que es en la que no se muestra lo aún no acontecido pero previsible al final del relato.

En el segundo grupo, las que operan según la continuidad espacio-temporal, pueden servirse de los mecanismos de *raccord* para avanzar el relato mediante la supresión invisible de ciertos tramos de tiempo de menor o mayor amplitud o para la opuesto, no para suturar el relato, sino para hacer visibles voluntariamente ciertos engaños del mismo. Para ello se puede actuar bien mediante el *raccord* de situación (objetos del decorado rodados desde ubicaciones distintas), de dirección y de movimiento, en el eje, de mirada, de luz o iluminación, o el directo en el que se repite la acción para multiplicar el mismo acontecimiento. Así mismo pueden ser consideradas como transiciones, por el valor narrativo de las ya comentadas y que deberán evaluarse en función de cada metraje concreto. Finalmente, el corte directo (jump cut) no señala el valor de la elipsis, que debe ser deducido por el espectador según la relación entre las secuencias (o planos en su caso) que separa y une simultáneamente.

Para acabar con las elipsis, el último grupo posible planteado por Gómez Tarín, sería en relación a su función discursiva, según la decisión voluntaria que tome la entidad generadora del contenido, que puede ser o bien denotativa, con la pretensión de transparencia propia del M.R.I. y de otros films que busquen invisibilizar la enunciación, o por oposición connotativa. En este caso puede producirse en el proceso de fruición del espectador durante el visionado. La multiplicidad de sentidos es ofertada por la entidad emisora, pero va a ser el espectador quien, durante la lectura, va a realizar la interpretación última, en función de una serie de factores tanto personales, como del contexto en el que vive.

Las elipsis connotativas pueden además, generarse desde la entidad autorial, con una decisión de transgresión de la transparencia, de una manera limitada, por voluntad en origen pero con integración diegética, ya que no es posible un modelo puro que logre la invisibilidad plena del artificio. Siempre existirán fisuras, por leves que sean, que transgredan el modelo, aunque no produzcan extrañamiento al espectador al quedar justificadas. También puede darse una transgresión plena mediante el uso de la elipsis, la denominada elipsis nocional o por abstracción, que se correspondería con un fuera de campo no convencional equiparable con una elipsis conceptual en el interior de la dimensión espacio-temporal. Esta plenitud puede lograrse mediante la utilización de temporalidades diversas que coexisten en un mismo espacio en el interior del plano, gracias a la ruptura temporal dentro de un mismo espacio escénico permanente, haciendo irrumpir en el mismo, y de manera consecutiva, dos acciones o hechos que transcurren en tiempos distintos o, finalmente, generando una ruptura temporal en un plano en que el espacio escénico se “desintegra” o no puede percibirse con nitidez y concreción, por ejemplo mediante artificios que esconden o llevan al terreno de lo abstracto al mismo (niebla que le domina, un decorado neutro, etc..)

En cuanto a la tipología establecida para los elementos o espacios fuera de campo, se conforman dos grandes grupos, aquellos encuadrables en el ámbito espectadorial y los localizables en el terreno fílmico. El espacio físico del visionado del espectador y su contexto deben ser tenidos en cuenta, y por ello, y dentro del grupo de fuera de campo perteneciente al ámbito del espectador puede aludirse a los propios del espacio material del lugar de la proyección, a los correspondientes al espacio vivencial y contextual del grupo social al que pertenece el espectador, y los mismos pero propios de éste como individuo.

Los tipos de fuera de campo localizables en el ámbito de lo fílmico pueden encuadrarse en aquellos que surgen según su inscripción en el significante y los clasificables en función de su dimensión espacio-temporal.

Los primeros pueden no estar marcados en el significante o sí estarlo. De hacerlo, el fuera de campo puede darse en los metrajes caracterizados por la unipuntualidad propia de cierto cine de los orígenes, en una tipología que afecta al plano único generado por una sola toma, o en aquellos casos en los

que se agrupan varias aunque sin intención de sutura, bien pudiendo ser extrapolables sus variantes al resto de trabajos cinematográficos. En este modelo sólo puede entenderse el fuera de campo como aquello contiguo al plano y no mostrado. Así podríamos referirnos al desvelamiento de la continuidad espacial mediante el desplazamiento de la cámara, por entradas en el cuadro y salidas del mismo de elementos y personajes, y en tercer lugar, mediante miradas a cámara como espacio propio de la producción y de la proyección, rememorando el origen teatral del nuevo arte.

También, y de manera más desarrollada, se pueden detectar los elementos y espacios fuera de campo en los metrajes caracterizados por la pluripuntualidad de múltiples formas. Éstas serían las siguientes, mediante miradas, gestos y palabras; entradas y salidas de campo; descentramientos; reencuadres; movimientos de cámara; sonido (sea mediante la música, voz o ruido); campo-contracampo; los dispositivos de la puesta en escena; el contracampo subjetivo; el campo vacío; y representaciones metonímicas del todo por la parte (tanto desde la imagen como por los efectos sonoros).

Las miradas, gestos y palabras pueden aludir a un contracampo en el que el espacio sea continuo al primero, discontinuo (no anexo al mismo) o imaginario ya sea con su incorporación plena en la diégesis o inserto como recuerdo o visión. Estas miradas, gestos y palabras también pueden dirigirse a un espacio no definido, indeterminado, o simplemente operar como “miradas” perdidas, o dirigirse directamente a cámara, con grandes implicaciones discursivas.

Cuando se produce una entrada o salida de campo, no únicamente se “apela” a lo que está fuera de campo, sino que se produce la ruptura física de los límites del cuadro por superación de los mismos.

En el caso del descentramiento, que puede ser por presencias parciales en campo de objetos y de personas, o por desubicaciones espaciales, se logra una “tensión” en la imagen que evidencia la existencia de un fuera de campo, frente a la centralidad de los elementos en el encuadre buscada para evitar dicha tensión y ocultar con ello la maquinaria productiva del metraje. Las presencias parciales de objetos y de personas muestran a estos elementos seccionados por el borde del cuadro, incompletos. Nos encontramos de nuevo con situaciones que nos muestran como la clasificación de los ítems pertenecientes al ámbito del fuera de campo no puede tener una intención exclusivista. En un mismo plano, coexisten o pueden coexistir diversos elementos o personajes que se muestren parcialmente en cada uno de los cuatro bordes junto a figuras que intencionadamente se sitúen en el centro del encuadre.

Las desubicaciones espaciales se producirán cuando los elementos o personajes, aún figurando de manera completa en el interior de la imagen, se sitúen en una posición no central de la misma, provocando con ello también cierta tensión en la lectura por parte del espectador.

Los reencuadres y movimientos de cámara mediante el uso del *travelling*, panorámicas o grúas de la alzada elegida, también trabajan con el espacio fuera de campo, reintegrándolo al interior del cuadro y consecuentemente, excluyendo otras partes de él a medida que se producen los desplazamientos del aparato.

El audio es uno de los componentes del producto audiovisual que con mayor facilidad y eficacia pueden remitir a aquello que se sitúa fuera de campo. La alusión a un fuera de campo mediante el audio, puede basarse en cualquiera de las bandas posibles, música, voz o ruidos. El sonido puede provenir de un fuera de campo contiguo o no. En ambos casos el espacio fuera de campo puede o no, ser conocido por el espectador, es decir se le puede o no, haber mostrado previamente. Si el fuera de campo es contiguo a la imagen y conocido, puede existir una marca en el significante visual en forma de una mirada, gesto o comentario que apele al espacio fuera de campo o, por el contrario, no existir.

Si el fuera de campo desde el que proviene el sonido no es contiguo al plano que el espectador ve, el espacio de origen puede ser conocido por haber sido mostrado previamente a los espectadores, o por el contrario no serlo.

En este caso, el espacio no conocido puede ser correspondiente a la diégesis y actualizable o no pertenecer a la misma. En ambos casos se puede escindir la tipología entre aquellos elementos o espacios fuera de campo que son utilizados con efecto retórico, mediante:

- una inserción musical que puede no estar anclada en el significante o sí estarlo, si consigue una respuesta por parte de los elementos que se sitúan dentro del cuadro o por su origen acusmático, es decir, en el que no se percibe visualmente la fuente de la música.

- el subrayado de la banda de sonido.

- el leitmotiv que gracias a la repetición de bandas de audio determinadas, conecta planos o secuencias distintas proporcionándoles un sentido específicamente deseado.

- finalmente mediante la búsqueda de una disonancia clara entre el audio proveniente del fuera de campo y la imagen visual encuadrada.

Cuando no se persigue un efecto retórico y el espacio fuera de campo no conocido corresponde a la diégesis, el sonido remite al espacio de los narradores, pudiendo apelar al espacio de la enunciación del metraje propio de un narrador omnisciente o autor implícito que se hace palpable o al espacio de los narradores de primer, segundo y n nivel que forman parte de la diégesis aunque su espacio de origen quede en fuera de campo hasta que sea actualizado a lo largo del desarrollo del relato.

Si el espacio fuera de campo no perteneciese a la diégesis, la ausencia de efecto retórico puede entenderse que se produce desde un espacio completamente indeterminado o sólo parcialmente indeterminado. En el último caso, el espacio aludido puede ser el propio de la producción del film (que no

por desconocido resulta un factor pre-supuesto por el espectador) u otro tipo de espacios distintos y parcialmente indeterminados, que remiten al campo de la experiencia personal o social de los partícipes en el proceso comunicativo. Estaríamos hablando del posicionamiento más alejado entre el sonido y la imagen, sumiéndose en una indeterminación buscada extrema.

Los dispositivos de la puesta en escena de igual forma afectan o bien mostrando espacios y elementos que inicialmente están ubicados fuera de campo mediante el uso de sombras, comunicaciones diversas insertas en el plano (periódicos, monitores de televisión u ordenadores, etc.), reflejos sobre determinadas superficies que integran en el plano objetos o personajes que están fuera de él, o gracias a la utilización de espejos en los que o bien se refleja la mirada; o lo que se refleja y se posibilita el descubrimiento es de un espacio contiguo o no, o se limita la superficie reflejada o ,por el contrario, se multiplican los reflejos, incluso hasta el infinito. También mediante la puesta en escena se puede hurtar el espacio, objeto o personaje, dejándolos fuera de campo a través del uso de las siluetas de objetos o personajes (aunque de esta manera simultáneamente se aluda a ellos), de otros elementos (objetos o personajes) presentes en el profílmico, o del juego con la profundidad de campo y los objetos o personajes que, por estar desenfocados, quedan fuera de campo.

Otra posibilidad radica en las representaciones metonímicas del todo por la parte (incluyendo los efectos sonoros en este apartado) de determinados objetos y/o personajes, que pueden pertenecer a la diégesis o no. En este caso los elementos parcialmente representados pueden provenir de la realidad posible del metraje aunque no se hayan integrado visualmente en la diégesis, del fantasma o un ente más abstracto que pueda ser interpretado por el espectador, o del propio espacio de la producción del film, con las posibilidades a las que hemos aludido previamente.

Para finalizar con la pluripuntualidad, el habitual uso de la técnica del rodaje de un campo y su contracampo correspondiente, establece las posibilidades de trabajo:

-Campo/contracampo, en el que éste último puede estar habilitado o por el contrario negado a la visión del espectador. En un modelo tradicional el contracampo siempre es mostrado, pero cuando lo que se pretende es la trasgresión de dicho modelo, la no habilitación del contracampo logra efectos determinados y buscados en el proceso de construcción de sentido.

-Tratarse de un contracampo subjetivo, cuando se identifica con la mirada del propio personaje. El espectador visualiza el contracampo estricto que el personaje mira.

-O establecerse un campo vacío que o bien, se mantiene como tal hasta la irrupción de un personaje u objeto dentro del mismo, o por el contrario, queda vacío una vez que el personaje u objeto le ha abandonado por uno de los bordes del cuadro.

El fuera de campo fílmico, según la inscripción en el significante, marcado en él, en su acepción de inscrito en el significante, pero desenmarcado cuando nos referimos al significado del marco como entidad propia del metraje, se subdividiría en tres posibilidades: los desenmarcados propiamente dichos, los difusos y las posibles combinaciones de las subvariantes anteriores. El término “marcado” puede provocar cierta confusión al ser utilizado en relación a la inscripción o no en el significante y, dentro de la misma sección tipológica, al marco como componente de la pantalla. Este grupo puede dividirse en las siguientes posibilidades.

Los desenmarcados se producen cuando los bordes del marco, que limita idealmente con los extremos de la pantalla en la que se exhibe el contenido cinematográfico no coinciden con exactitud entre sí, bien por alteraciones del haz luminoso de proyección en la sala de exhibición o por la inclusión de nuevos marcos dentro del espacio diegético. La segunda situación podría producirse en el caso de visionados a través de dispositivos móviles, no así lógicamente la primera.

El desenmarcado propiamente dicho puede darse por:

-Desbordamiento del marco por entradas o salidas: que es el método más nítido para desvelar el fuera de campo explicitando tanto la fragilidad del marco como la existencia de un fuera de campo contiguo. Se correspondería con la marca en el significante por entradas y salidas de campo.

-Desbordamiento del propio marco físico, por oscurecimiento de una zona limítrofe o por proyección del haz de luz más allá de la pantalla, que se produciría cuando, durante el proceso de exhibición en salas y por alguna deficiencia en el aparato proyector, se hace palpable el marco propio del fotograma por expansión del mismo o mostración explícita.

-Fraccionamiento de la pantalla.

-Marcos procedentes de la ficción diegética que se manifiestan en la imagen por inclusión, compresión o *mise en abîme*. Se produce cuando se insertan cuadros con contenido fílmico y/o ficcional en el interior del encuadre, acarreado habitualmente una *mise en abîme*.

La *mise en abîme* puede practicarse primero a través de la inclusión de un film dentro del film mediante:

-inclusión diegética de un segundo film en el principal.

-inclusión como cita.

-inclusión de film en el film siendo el mismo (múltiples niveles).

En segundo lugar, a través de la inclusión de otros medios audiovisuales como pintura, teatro, cómic, televisión, guiñol, ordenadores, etc, y finalmente mediante el uso de espejos, por reduplicación múltiple hasta el infinito.

El desenmarcado difuso, en el que se suprime físicamente el marco y el borde, puede producirse mediante el fraccionamiento sin límites, similar a los fraccionamientos de pantalla pero con la diferencia de que se elimina el borde de cada cuadro, por lo que aparecen simultáneamente en pantalla,

conformando una única imagen que mantiene su propia espacialidad. La segunda variedad del desenmarcado difuso se produce mediante la técnica de la superimpresión, en la que “distintas imágenes se superponen para constituir un todo por acumulación”. Éstas pueden ser:

- ligadas entre ellas mediante un conexión de carácter diegético, pudiendo darse una simultaneidad entre la temporalidad de ambas, o ser ésta distinta de manera sucesiva, retrospectiva (flash-back) o anticipativa (*flashforward*).

- complementarias, siendo éstas habituales en los metrajes trazados como collages y en films de vanguardia.

Finalmente los desenmarcados pueden surgir por combinación de todas las posibilidades enunciadas con anterioridad, para generar variantes muy diversas surgidas por la acumulación de imágenes o conjuntos de imágenes.

Los fuera de campo filmicos, junto al grupo explicado hasta este punto y definido según su inscripción en el significante, puede también ser enunciado en relación a su dimensión espacio-temporal.

La misma puede manifestarse en el nivel físico, el discursivo y el narrativo.

En el nivel físico coincide con las propuestas de Noel Burch, pudiendo estar definido el fuera de campo por la ubicación de un elemento o espacio más allá de los cuatro segmentos del marco (izquierdo, derecho, inferior y superior), tras el encuadre o detrás de alguno de los componentes del decorado. Así mismo se alude, siguiendo a Pascal Bonitzer, a lo que está fuera de campo por situarse en el espacio de la producción.

En el nivel discursivo, pueden existir fueros de campo convencionales (denotativos) que buscan construir el discurso de una manera transparente, mediante la creación de un espacio homogéneo, o ser no convencionales (connotativos) cuando se pretende alejarse de la transparencia del discurso hegemónico, desvelando el artificio para poder incorporar al espectador al proceso de construcción de sentido.

En el caso de los convencionales se situarían tres tipos: mediante la actualización del espacio del contracampo con el fin de mantener invisible el artificio, trabajando con el espacio del contexto previamente mostrado con similar objetivo, y a través de la alusión al espacio de un contexto verosímil, que resulta creíble y aceptado por el espectador como individuo y como grupo, pues les resulta conocido por su propia experiencia.

Respecto de los no convencionales o connotativos, puede apelarse al fuera de campo:

- situado en un espacio no conocido por no haber ni sido presentado previamente ni pertenecer al contexto de la experiencia del espectador, espacio que puede ser real y correspondiente a la diégesis del film o imaginario y ajeno completamente al universo diegético del metraje.

- asimilable a la mencionada elipsis nocional o por abstracción.

- como contracampo ocupado por el espectador, pudiendo ser éste no específicamente marcado si se produce una frontalidad sistemática o por el contrario, marcado:

-por la mirada y/o voz con interpelación al espectador.

-por una puesta en escena en la que se subraya el carácter de representación.

-por la utilización en el interior del metraje de un narratario o espectador por delegación al que el film se dirige por la interpelación directa del actante a cámara, o la misma mediante el uso de la voz en off, o por una interpelación indirecta que usa al público representado dentro del film.

Y por último, en el nivel narrativo, trabajando con un universo global que es ilimitado y con ello, distribuible en un primer, segundo o tercer nivel,.

El primero correspondería al microespacio actancial, a aquello que queda fuera de campo de la visión de los personajes en el interior del cuadro, pero no así para los espectadores.

El segundo nivel sería el contiguo al campo en imagen, como espacio que continúa a los límites del encuadre incontestable e independientemente de cómo se trabaje con éste, ya que lo encuadrado es siempre tan solo una fracción del espacio elegible.

Y el tercer nivel, el no contiguo al campo en imagen, permite la distinción entre:

-el resto del mundo ficcional representado por el relato en vigor (diegético), el entorno físico del relato central.

-los mundos ficcionales representados por diversos subrelatos (diegético), en los que cada uno de ellos dispone de un espacio o universo propio, que puede o no ser actualizado en el desarrollo del metraje.

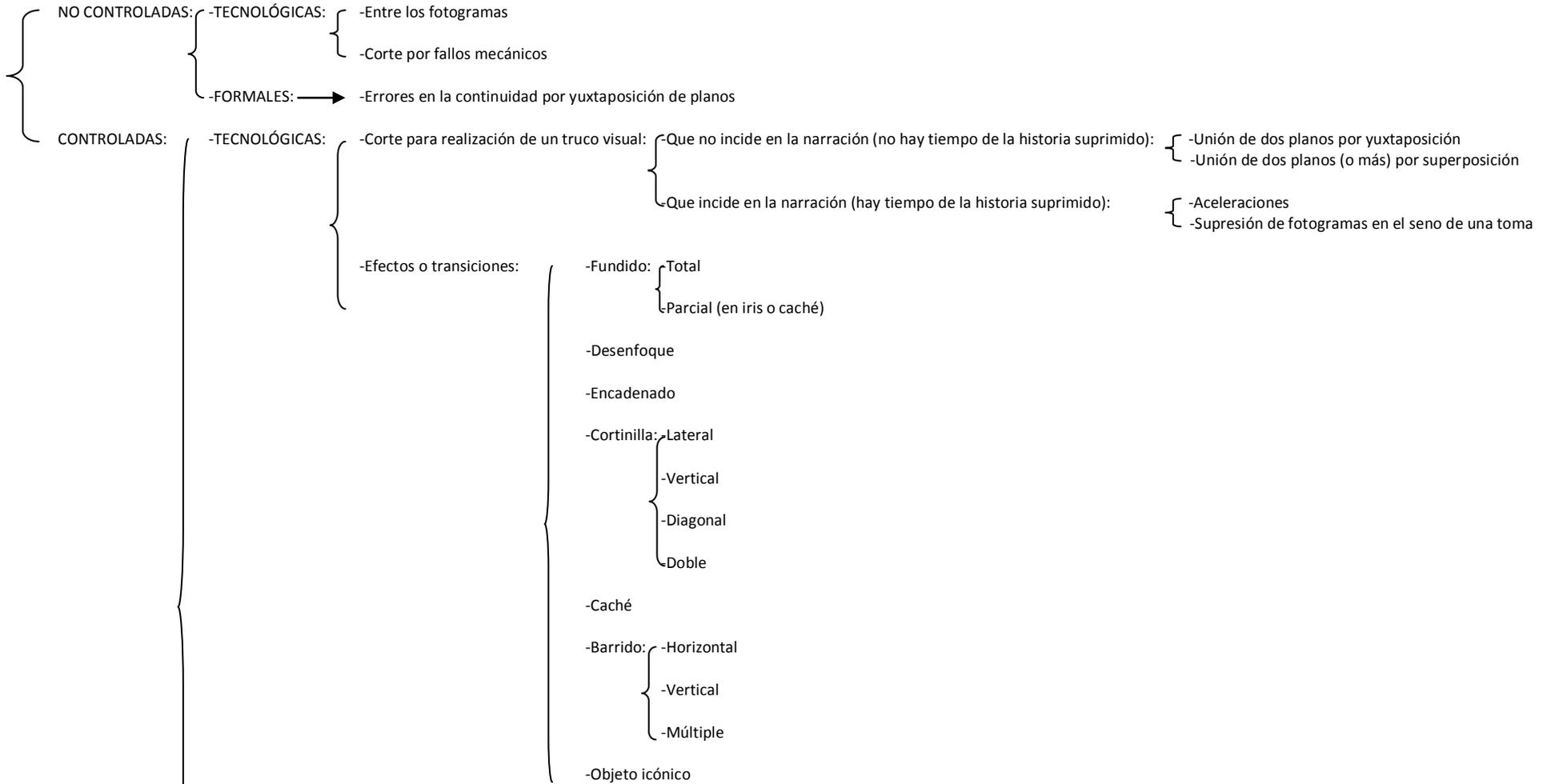
-mundos ficcionales diversos e imbricados, no separables entre sí (diegético), mundos aparentemente distintos pero que forman un todo necesario para la narración.

-espacios imaginarios u oníricos “presentes” por ejemplo en los sueños o en universos personales de ciertos autores como Federico Fellini.

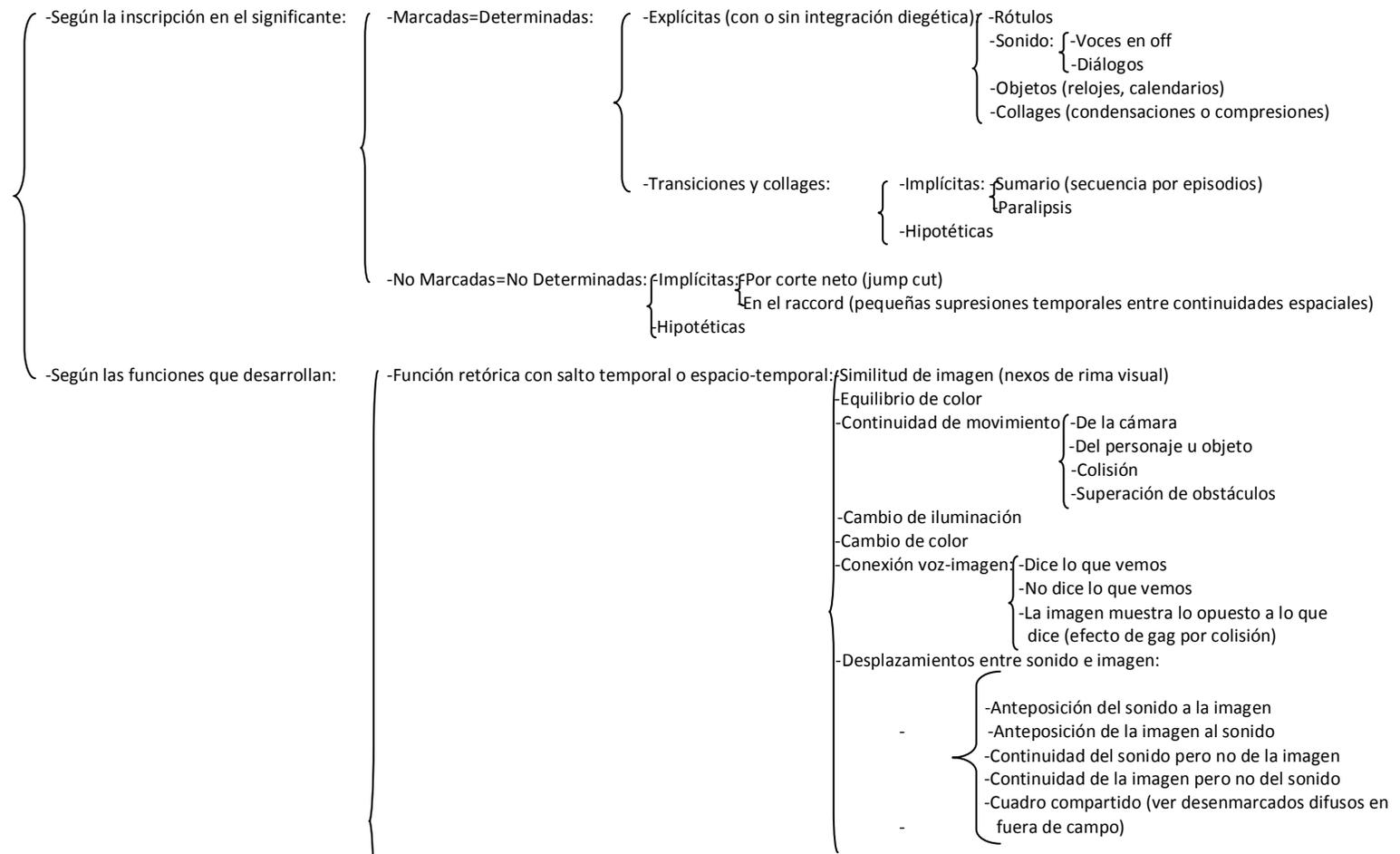
-espacios simbólicos, próximos a lo imaginario aunque en ocasiones se sitúa en el terreno de lo metafórico.

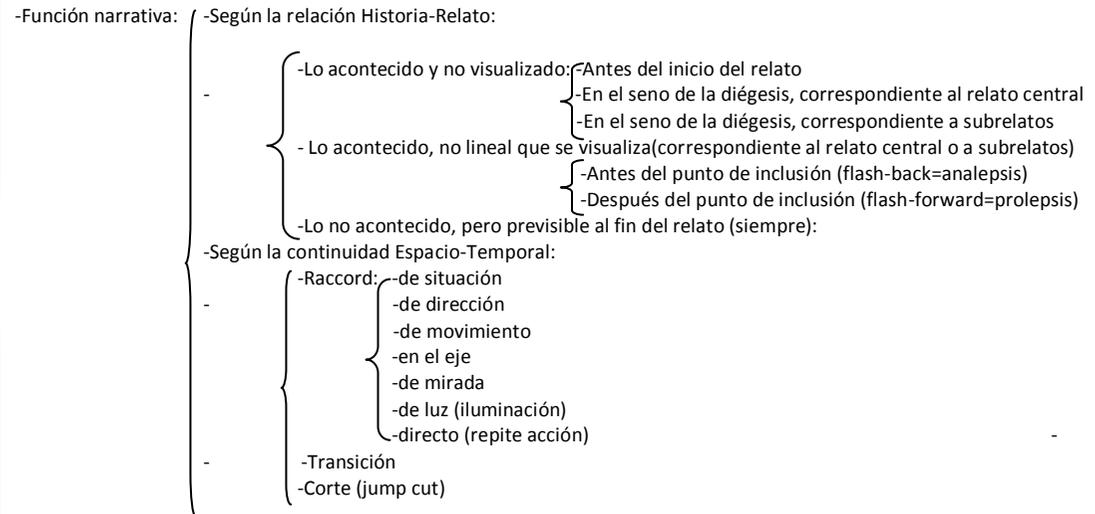
9.2 Anexo II. Tipología de la Elipsis.

ANEXO II: TIPOLOGÍA DE LA ELIPSIS (Gómez Tarín 2006:221-223)



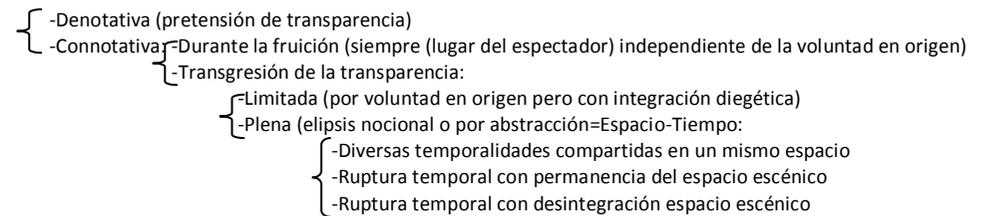
-FORMALES:





-Función deconstructiva (afecta a todas las anteriores por desenmascaramiento del proceso):

-Función discursiva (según voluntad en origen):



9.3 Anexo III. Tipología del Fuera de Campo.

ANEXO II: TIPOLOGÍA DE LOS FUERA DE CAMPO (Gómez Tarín 2006:224-227)

ESPECTATORIAL: Existencia física real del espectador en la sala (siempre)

- Espacio material del lugar de la proyección
- Espacio vivencial y contextual del grupo social
- Espacio vivencial y contextual del individuo

FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE

-NO MARCADO (siempre que no se dé el marcado)

-MARCADO

-Unipuntualidad: Desvelamiento de la continuidad espacial

- Por desplazamiento con la cámara
- Por entradas y salidas de los elementos
- Por miradas a cámara (espacio de la producción y/o proyección)

-Pluripuntualidad:

-Miradas, gestos y palabras:

- A un contracampo:
 - continuo
 - discontinuo
 - imaginario
- Perdidas o indeterminadas
- A cámara

-Entradas y salidas de campo

-Descentramientos:

- Presencias parciales en campo
 - de objetos
 - de personas
- Desubicaciones espaciales

-Reencuadres

-Movimientos de cámara

-Sonido (música, voz, ruido):

- Desde un fuera de campo contiguo:
 - conocido:
 - con marca en el significante visual
 - sin marca en el significante visual
 - no conocido
- Desde un fuera de campo no contiguo:
 - conocido
 - no conocido:

correspondiente a la diégesis y actualizable:

- efecto retórico:
 - musical:
 - con anclaje en el significante
 - sin anclaje en el significante
 - subrayado
 - leitmotiv
 - colisión
- sin efecto retórico:
 - espacio de la enunciaci3n en el film
 - espacio de los narradores de primer, segundo y n nivel

-no correspondiente a la diégesis:

- efecto retórico:
 - musical:
 - con anclaje en el significante
 - sin anclaje en el significante
 - subrayado
 - leitmotiv
 - colisi3n

-sin efecto retórico:

- parcialmente indeterminado:
 - espacio de la producción del film
 - otros espacios parcialmente indeterminados
- absolutamente indeterminado

-Campo-contracampo: { -contracampo habilitado
-contracampo negado

-Dispositivos de la puesta en escena:

- sombras
- siluetas
- espejos:

- de mirada reflejada
- sin reflejo de mirada:

- descubrimiento del espacio contiguo
- descubrimiento de un espacio no contiguo (no-lugar)
- limitación de la superficie reflejada
- reflejos múltiples (hasta infinito)

- reflejos
- profundidad de campo
- objetos
- comunicaciones (prensa, TV, pasquines)

-Contracampo subjetivo

-Campo vacío

-Representaciones metonímicas del todo por la parte (válido también para efectos sonoros):

- de objetos o personajes de la diégesis
- de objetos o personajes no diagéticos:

- provenientes de la realidad
- provenientes del fantasma
- provenientes del espacio de la producción del film

-Desenmarcados: Propiamente dichos:

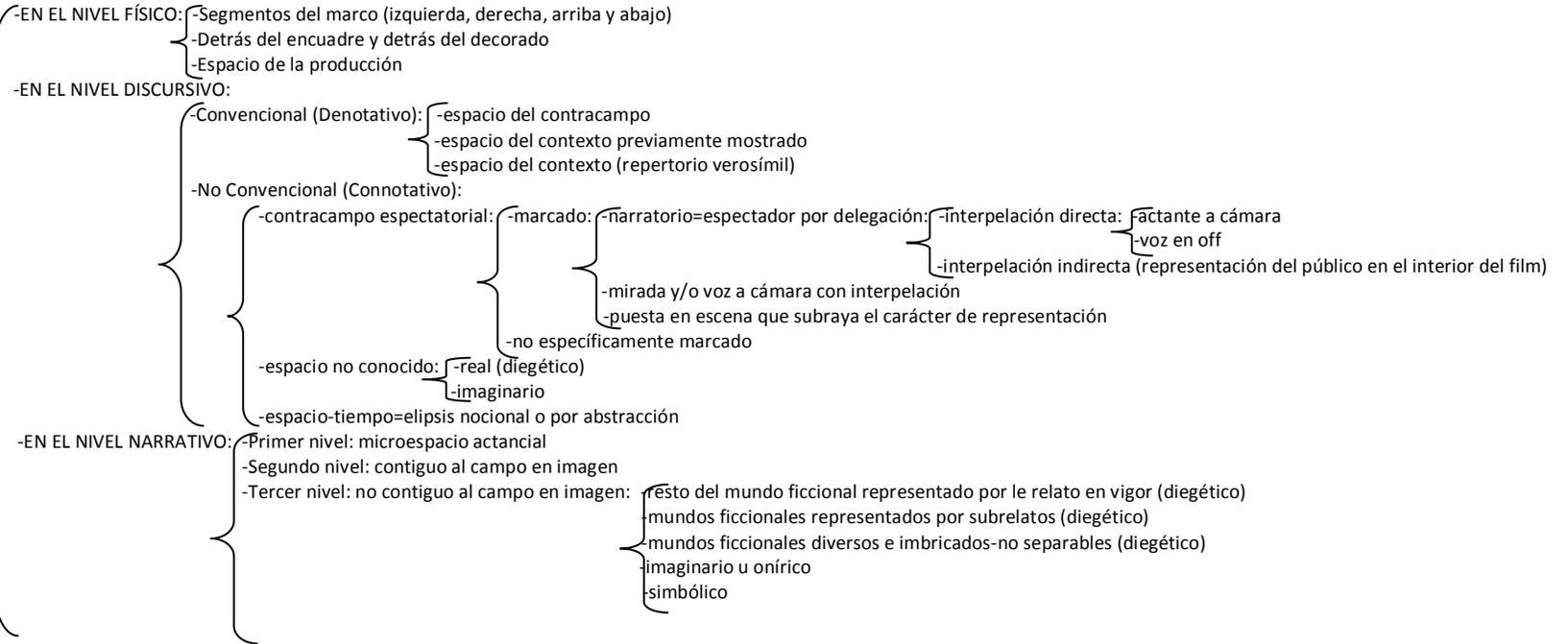
- desbordamiento del marco por entradas o salidas
- del propio marco físico, por oscurecimiento de una zona limítrofe o por proyección del haz de luz más allá de la pantalla
- marcos procedentes de la ficción diegética que se manifiestan en la imagen por inclusión, compresión o mise en abîme:
 - mise en abîme:
 - a través de un film en el film:
 - inclusión diegética de un segundo film en el principal
 - inclusión como cita
 - inclusión de film en el film siendo el mismo (múltiples niveles)
 - a través de otros medios audiovisuales, pintura, teatro, cómic, televisión, guiñol, ordenadores, etc
 - a través de espejos (reduplicación múltiple) > hasta el infinito
- fraccionamiento de la pantalla

-Difusos (supresión física del marco y del borde)

- fraccionamiento sin límites
- sobreimpresiones: ligadas
 - temporalidad simultánea
 - distinta temporalidad
 - sucesiva
 - retrospectiva (flash-back)
 - anticipativa (flash-forward)
- complementarias

-Combinaciones de los anteriores

-SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL:



9.4 Anexo IV. Ítems de trabajo. Elipsis (E).

1-NO CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Entre los fotogramas		
2-NO CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Corte por fallos mecánicos		
3-NO CONTROLADAS: -FORMALES:	-Errores en la continuidad por yuxtaposición de planos		
4-CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Corte para realización de un truco visual:	-Que no incide en la narración (no hay tiempo de la historia suprimido):	-Unión de dos planos por yuxtaposición
5-CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Corte para realización de un truco visual:	-Que no incide en la narración (no hay tiempo de la historia suprimido):	-Unión de dos planos (o más) por superposición
6-CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Corte para realización de un truco visual:	-Que incide en la narración (hay tiempo de la historia suprimido):	-Aceleraciones
7- CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Corte para realización de un truco visual:	-Que incide en la narración (hay tiempo de la historia suprimido):	-Supresión de fotogramas en el seno de una toma
8-CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Efectos o transiciones:	-Fundido: -Total	
9-CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Efectos o transiciones:	-Fundido: -Parcial (en iris o caché)	
10-CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Efectos o transiciones:	-Desenfoque	-
11-CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Efectos o transiciones:	-Encadenado	
12-CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Efectos o transiciones:	-Cortinilla: -Lateral	
13-CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Efectos o transiciones:	-Cortinilla: -Vertical	
14-CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Efectos o transiciones:	-Cortinilla: -Diagonal	
15-CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Efectos o transiciones:	-Cortinilla: -Doble	
16-CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Efectos o transiciones:	-Caché	
17-CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Efectos o transiciones:	-Barrido: -Horizontal	
18-CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Efectos o transiciones:	-Barrido: -Vertical	
19-CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Efectos o transiciones:	-Barrido: -Múltiple	
20-CONTROLADAS: -TECNOLÓGICAS:	-Efectos o transiciones:	-Objeto icónico:	
21-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según la inscripción en el significante:	-Marcadas=Determinadas: -Explícitas (con o sin integración diegética): -Rótulos	
22-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según la inscripción en el significante:	-Marcadas=Determinadas: -Explícitas (con o sin integración diegética): -Sonido: -Voces en off	
23-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según la inscripción en el significante:	-Marcadas=Determinadas: -Explícitas (con o sin integración diegética): -Sonido: -Diálogos	
24-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según la inscripción en el significante:	-Marcadas=Determinadas: -Explícitas (con o sin integración diegética): -Objetos (relojes, calendarios)	
25-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según la inscripción en el significante:	-Marcadas=Determinadas: -Explícitas (con o sin integración diegética): -Collages (condensaciones o compresiones)	
26-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según la inscripción en el significante:	-Marcadas=Determinadas: -Transiciones y collages: -Implícitas: -Sumario (secuencia por episodios)	
27-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según la inscripción en el significante:	-Marcadas=Determinadas: -Transiciones y collages: -Implícitas: -Paralipsis	
28-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según la inscripción en el significante:	-Marcadas=Determinadas: -Transiciones y collages: -Hipotéticas	
29-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según la inscripción en el significante:	-No Marcadas=No Determinadas: -Implícitas: -Por corte neto (jump cut)	
30-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según la inscripción en el significante:	-No Marcadas=No Determinadas: -Implícitas: -En el raccord (pequeñas supresiones temporales entre continuidades espaciales)	
31-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según la inscripción en el significante:	-No Marcadas=No Determinadas: -Hipotéticas	
32-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función retórica con salto temporal o espacio-temporal: -Similitud de imagen (nexos de rima visual)	
33-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función retórica con salto temporal o espacio-temporal -Equilibrio de color	
34-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función retórica con salto temporal o espacio-temporal -Continuidad de movimiento -De la cámara	
35-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función retórica con salto temporal o espacio-temporal -Continuidad de movimiento -Del personaje u objeto	
36-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función retórica con salto temporal o espacio-temporal -Continuidad de movimiento -Colisión	
37-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función retórica con salto temporal o espacio-temporal -Continuidad de movimiento -Superación de obstáculos	
38-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función retórica con salto temporal o espacio-temporal -Cambio de iluminación	
39-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función retórica con salto temporal o espacio-temporal -Cambio de color	
40-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función retórica con salto temporal o espacio-temporal -Conexión voz-imagen: -Dice lo que vemos	
41-CONTROLADAS: -FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función retórica con salto temporal o espacio-temporal -Conexión voz-imagen: -No dice lo que vemos	

42-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función retórica con salto temporal o espacio-temporal	-Conexión voz-imagen: -La imagen muestra lo opuesto a lo que dice (efecto de gag por colisión)
43-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función retórica con salto temporal o espacio-temporal	-Desplazamientos entre sonido e imagen: -Anteposición del sonido a la imagen
44-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función retórica con salto temporal o espacio-temporal	-Desplazamientos entre sonido e imagen: -Anteposición de la imagen al sonido
45-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función retórica con salto temporal o espacio-temporal	-Desplazamientos entre sonido e imagen: -Continuidad del sonido pero no de la imagen
46-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función retórica con salto temporal o espacio-temporal	-Desplazamientos entre sonido e imagen: -Continuidad de la imagen pero no del sonido
47-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función retórica con salto temporal o espacio-temporal	-Desplazamientos entre sonido e imagen: - Cuadro compartido (ver desenmarcados difusos en fuera de campo)
48-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función narrativa:	-Según la relación Historia-Relato:-Lo acontecido y no visualizado: -Antes del inicio del relato
49-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función narrativa:	-Según la relación Historia-Relato:-Lo acontecido y no visualizado: -En el seno de la diégesis, correspondiente al relato central
50-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función narrativa:	-Según la relación Historia-Relato:-Lo acontecido y no visualizado: -En el seno de la diégesis, correspondiente a subrelatos
51-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función narrativa:	-Según la relación Historia-Relato:- Lo acontecido, no lineal que se visualiza (correspondiente al relato central o a subrelatos)
52-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función narrativa:	-Según la relación Historia-Relato:- Lo acontecido, no lineal que se visualiza (correspondiente al relato central o a subrelatos)
53-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función narrativa:	-Según la relación Historia-Relato:- -Lo no acontecido, pero previsible al fin del relato (siempre)
54-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función narrativa:	-Según la continuidad Espacio-Temporal: -Raccord: -de situación
55-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función narrativa:	-Según la continuidad Espacio-Temporal: -Raccord: -de dirección
56-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función narrativa:	-Según la continuidad Espacio-Temporal: -Raccord: -de movimiento
57-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función narrativa:	-Según la continuidad Espacio-Temporal: -Raccord: -en el eje
58-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función narrativa:	-Según la continuidad Espacio-Temporal: -Raccord: -de mirada
59-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función narrativa:	-Según la continuidad Espacio-Temporal: -Raccord: -de luz (iluminación)
60-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función narrativa:	-Según la continuidad Espacio-Temporal: -Raccord: -directo (repite acción)
61-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función narrativa:	-Según la continuidad Espacio-Temporal: -Transición
62-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función narrativa:	-Según la continuidad Espacio-Temporal: -Corte (jump cut)
63-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función deconstructiva	(afecta a todas las anteriores por desenmascaramiento del proceso)
64-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función discursiva	(según voluntad en origen): -Denotativa (pretensión de transparencia)
65-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función discursiva	(según voluntad en origen): -Connotativa: -Durante la fruición (siempre (lugar del espectador) independiente de la voluntad en origen)
66-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función discursiva	(según voluntad en origen): -Connotativa: -Transgresión de la transparencia: -Limitada (por voluntad en origen pero con integración diegética)
67-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función discursiva	(según voluntad en origen): -Connotativa: -Transgresión de la transparencia: -Plena (elipsis nocional o por abstracción=Espacio-Tiempo: -Diversas temporalidades compartidas en un mismo espacio)
68-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función discursiva	(según voluntad en origen): -Connotativa: -Transgresión de la transparencia: -Plena (elipsis nocional o por abstracción=Espacio-Tiempo: -Ruptura temporal con permanencia del espacio escénico)
69-CONTROLADAS:	-FORMALES:	-Según las funciones que desarrollan:	-Función discursiva	(según voluntad en origen): -Connotativa: -Transgresión de la transparencia: -Plena (elipsis nocional o por abstracción=Espacio-Tiempo: -Ruptura temporal con desintegración espacio escénico)

9.5 Anexo V. Ítems de trabajo. Fuera de Campo (FC).

1-ESPECTATORIAL:	-Existencia física real del espectador en la sala (siempre):	-Espacio material del lugar de la proyección
2-ESPECTATORIAL:	-Existencia física real del espectador en la sala (siempre):	-Espacio vivencial y contextual del grupo social
3-ESPECTATORIAL:	-Existencia física real del espectador en la sala (siempre):	-Espacio vivencial y contextual del individuo
4-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-NO MARCADO (siempre que no se dé el marcado)
5-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Unipuntualidad: Desvelamiento de la continuidad espacial: -Por desplazamiento con la cámara
6-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Unipuntualidad: Desvelamiento de la continuidad espacial: -Por entradas y salidas de los elementos
7-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Unipuntualidad: Desvelamiento de la continuidad espacial: -Por miradas a cámara(espacio de la producción y/o proyección)
8-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Miradas, gestos y palabras: -A un contracampo: -continuo
9-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Miradas, gestos y palabras: -A un contracampo: -discontinuo
10-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Miradas, gestos y palabras: -A un contracampo: -imaginario
11-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Miradas, gestos y palabras: -Perdidas o indeterminadas
12-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Miradas, gestos y palabras: -A cámara
13-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Entradas y salidas de campo
14-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Descentramientos: -Presencias parciales en campo: -de objetos
15-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Descentramientos: -Presencias parciales en campo: -de personas
16-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Descentramientos: -Desubicaciones espaciales
17-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Reencuadres
18-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Movimientos de cámara
19-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Sonido (música, voz, ruido): -Desde fuera de campo contiguo: -conocido: -con marca en el significante visual
20-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Sonido (música, voz, ruido): -Desde fuera de campo contiguo: -conocido: -sin marca en el significante visual
21-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Sonido (música, voz, ruido): -Desde fuera de campo contiguo: -no conocido
22-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Sonido (música, voz, ruido): -Desde fuera de campo no contiguo: -conocido
23-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Sonido (música, voz, ruido): -Desde fuera de campo no contiguo: -no conocido: -correspondiente a la diégesis y actualizable: -efecto retórico: -musical: -con anclaje en el significante -
24-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Sonido (música, voz, ruido): -Desde fuera de campo no contiguo: -no conocido: -correspondiente a la diégesis y actualizable: -efecto retórico: -musical: -sin anclaje en el significante -
25-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Sonido (música, voz, ruido): -Desde fuera de campo no contiguo: -no conocido: -correspondiente a la diégesis y actualizable: -efecto retórico: -subrayado -
26-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Sonido (música, voz, ruido): -Desde fuera de campo no contiguo: -no conocido: -correspondiente a la diégesis y actualizable: -efecto retórico: -leitmotiv -
27-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Sonido (música, voz, ruido): -Desde fuera de campo no contiguo: -no conocido: -correspondiente a la diégesis y actualizable: -efecto retórico: -colisión -
28-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Sonido (música, voz, ruido): -Desde fuera de campo no contiguo: -no conocido: -correspondiente a la diégesis y actualizable: -sin efecto retórico: -espacio de la enunciación en el film -
29-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Sonido (música, voz, ruido): -Desde fuera de campo no contiguo: -no conocido: -correspondiente a la diégesis y actualizable: -sin efecto retórico: -espacio de los narradores de primer, segundo y n nivel -
30-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Sonido (música, voz, ruido): -Desde fuera de campo no contiguo: -no conocido: -no correspondiente a la diégesis: -efecto retórico: -musical: -con anclaje en el significante -
31-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Sonido (música, voz, ruido): -Desde fuera de campo no contiguo: -no conocido: -no correspondiente a la diégesis: -efecto retórico: -musical: -sin anclaje en el significante -
32-FÍLMICO:	-SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO: -Pluripuntualidad: -Sonido (música, voz, ruido): -Desde fuera de campo no contiguo: -no conocido: -no correspondiente a la

diégesis: -efecto retórico: -subrayado	-	-	-
33-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Sonido (música, voz, ruido):	-Desde fuera de campo no contiguo:-no conocido: -no correspondiente a la diégesis: -efecto retórico:-leitmotiv
34-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Sonido (música, voz, ruido):	-Desde fuera de campo no contiguo:-no conocido: -no correspondiente a la diégesis: -efecto retórico:-colisión
35-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Sonido (música, voz, ruido):	-Desde fuera de campo no contiguo:-no conocido: -no correspondiente a la diégesis: -sin efecto retórico: -parcialmente indeterminado: -espacio de la producción del film
36-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Sonido (música, voz, ruido):	-Desde fuera de campo no contiguo:-no conocido: -no correspondiente a la diégesis: -sin efecto retórico: -parcialmente indeterminado: -otros espacios parcialmente indeterminados
37-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Sonido (música, voz, ruido):	-Desde fuera de campo no contiguo:-no conocido: -no correspondiente a la diégesis: -sin efecto retórico: -absolutamente indeterminado
38-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Campo-contracampo:	-contracampo habilitado
39-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Campo-contracampo:	-contracampo negado
40-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Dispositivos de la puesta en escena:	-sombras
41-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Dispositivos de la puesta en escena:	-siluetas
42-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Dispositivos de la puesta en escena:	-espejos: -de mirada reflejada
43-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Dispositivos de la puesta en escena:	-espejos: -sin reflejo de mirada: -descubrimiento del espacio contiguo
44-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Dispositivos de la puesta en escena:	-espejos: -sin reflejo de mirada: -descubrimiento de un espacio no contiguo (no-lugar)
45-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Dispositivos de la puesta en escena:	-espejos: -sin reflejo de mirada: -limitación de la superficie reflejada
46-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Dispositivos de la puesta en escena:	-espejos: -sin reflejo de mirada: -reflejos múltiples (hasta infinito)
47-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Dispositivos de la puesta en escena:	-reflejos
48-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Dispositivos de la puesta en escena:	-profundidad de campo
49-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Dispositivos de la puesta en escena:	-objetos
50-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Dispositivos de la puesta en escena:	-comunicaciones (prensa, TV, pasquines)
51-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Contracampo subjetivo	
52-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Campo vacío	
53-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Representaciones metonímicas del todo por la parte (válido también para efectos sonoros):	-de objetos o personajes de la diégesis
54-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Representaciones metonímicas del todo por la parte (válido también para efectos sonoros):	-de objetos o personajes no diegéticos: -provenientes de la realidad
55-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Representaciones metonímicas del todo por la parte (válido también para efectos sonoros):	-de objetos o personajes no diegéticos: -provenientes del fantasma
56-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Pluripuntualidad:	-Representaciones metonímicas del todo por la parte (válido también para efectos sonoros):	-de objetos o personajes no diegéticos: -provenientes del espacio de la producción del film
57-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Desenmarcados:	-Propiamente dichos: -desbordamiento del marco por entradas o salidas	
58-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Desenmarcados:	-Propiamente dichos: -del propio marco físico, por oscurecimiento de una zona limítrofe o por proyección del haz de luz más allá de la pantalla	
59-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Desenmarcados:	-Propiamente dichos: -marcos procedentes de la ficción diegética que se manifiestan en la imagen por inclusión,compresión o mise en abîme:-mise en abîme: -a través de un film en el film:-inclusión diegética de un segundo film en el principal	
60-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Desenmarcados:	-Propiamente dichos: -marcos procedentes de la ficción diegética que se manifiestan en la imagen por inclusión, compresión o mise en abîme:-mise en abîme: -a través de un film en el film:-inclusión como cita	
61-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE:	-MARCADO:-Desenmarcados:	-Propiamente dichos: -marcos procedentes de la ficción diegética que se manifiestan en la imagen por inclusión,	

compresión o mise en abîme:-mise en abîme: -a través de un film en el film:-inclusión de film en el film siendo el mismo (múltiples niveles)

62-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE: -MARCADO:-Desenmarcados: -Propiamente dichos: -marcos procedentes de la ficción diegética que se manifiestan en la imagen por inclusión, compresión o mise en abîme:-mise en abîme: -a través de otros medios audiovisuales,pintura,teatro,cómic,televisión,guiñol,ordenadores,etc

63-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE: -MARCADO:-Desenmarcados: -Propiamente dichos: -marcos procedentes de la ficción diegética que se manifiestan en la imagen por inclusión, compresión o mise en abîme:-mise en abîme: -a través de espejos (reduplicación múltiple)>hasta el infinito

64-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE: -MARCADO:-Desenmarcados: -Propiamente dichos: -fraccionamiento de la pantalla

65-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE: -MARCADO:-Desenmarcados: -Difusos (supresión física del marco y del borde):-fraccionamiento sin límites

66-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE: -MARCADO:-Desenmarcados: -Difusos (supresión física del marco y del borde):-sobreimpresiones:-ligadas:-temporalidad simultánea

67-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE: -MARCADO:-Desenmarcados: -Difusos (supresión física del marco y del borde):-sobreimpresiones:-ligadas:-distinta temporalidad:-sucesiva

68-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE: -MARCADO:-Desenmarcados: -Difusos (supresión física del marco y del borde):-sobreimpresiones:-ligadas:-distinta temporalidad: -retrospectiva(flash-back)

69-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE: -MARCADO:-Desenmarcados: -Difusos (supresión física del marco y del borde):-sobreimpresiones:-ligadas:-distinta temporalidad:- anticipativa(flash-forward)

70-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE: -MARCADO:-Desenmarcados: -Difusos (supresión física del marco y del borde):-sobreimpresiones:-complementarias

71-FÍLMICO: -SEGÚN SU INSCRIPCIÓN EN EL SIGNIFICANTE: -MARCADO:-Desenmarcados: -Combinaciones de los anteriores

72-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL FÍSICO: -Segmentos del marco (izquierda, derecha, arriba y abajo)

73-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL FÍSICO: -Detrás del encuadre y detrás del decorado

74-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL FÍSICO: -Espacio de la producción

75-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL DISCURSIVO: -Convencional (Denotativo): -espacio del contracampo

76-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL DISCURSIVO: -Convencional (Denotativo): -espacio del contexto previamente mostrado

77-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL DISCURSIVO: -Convencional (Denotativo): -espacio del contexto (repertorio verosímil)

78-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL DISCURSIVO: -No Convencional (Connotativo): -contracampo espectacular: -marcado: -narratorio=espectador por delegación: -interpelación directa: -actante a cámara

79-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL DISCURSIVO: -No Convencional (Connotativo): -contracampo espectacular: -marcado: -narratorio=espectador por delegación: -interpelación directa: -voz en off

80-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL DISCURSIVO: -No Convencional (Connotativo): -contracampo espectacular: -marcado: -narratorio=espectador por delegación: -interpelación indirecta (representación del público en el interior del film)

81-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL DISCURSIVO: -No Convencional (Connotativo): -contracampo espectacular: -marcado: -mirada y/o voz a cámara con interpelación

82-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL DISCURSIVO: -No Convencional (Connotativo): -contracampo espectacular: -marcado: -puesta en escena que subraya el carácter de representación

83-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL DISCURSIVO: -No Convencional (Connotativo): -contracampo espectacular: -no específicamente marcado

84-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL DISCURSIVO: -No Convencional (Connotativo): -espacio no conocido: -real (diegético)

85-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL DISCURSIVO: -No Convencional (Connotativo): -espacio no conocido: -imaginario

86-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL DISCURSIVO: -No Convencional (Connotativo): -espacio-tiempo=elipsis nocional o por abstracción

87-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL NARRATIVO: -Nivel 1º: microespacio actancial

88-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL NARRATIVO: -Nivel 2º: contiguo al campo en imagen

89-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL NARRATIVO: -Nivel 3º: no contiguo al campo en imagen: -resto del mundo ficcional representado por le relato en vigor (diegético)

90-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL NARRATIVO: -Nivel 3º: no contiguo al campo en imagen: -mundos ficcionales representados por subrelatos (diegético)

91-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL NARRATIVO: -Nivel 3º: no contiguo al campo en imagen: -mundos ficcionales diversos e imbricados-no separables (diegético)

92-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL NARRATIVO: -Nivel 3º: no contiguo al campo en imagen: -imaginario u onírico

93-FÍLMICO: -SEGÚN SU DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL: -EN EL NIVEL NARRATIVO: -Nivel 3º: no contiguo al campo en imagen: -simbólico

9.6 Anexo VI. Cuadros y figuras.

9.6.1 Cuadros.

- Cuadro 1. Evolución de las eras de la imagen. Fuente: Brea (2010)
- Cuadro 2. Esquema de la comunicación. Fuente: Baylon y Mignot (1996)
- Cuadro 3. Modelos de sociedad en función de la evolución de la información. Fuente: Díaz Noci (2003)
- Cuadro 4. Evolución de los soportes y formatos informativos. Fuente: Díaz Noci (2003)
- Cuadro 5. Clasificación de los formatos informativos en función de su inmediatez. Fuente: Díaz Noci (2003)
- Cuadro 6. Clasificación de los formatos informativos en función de su fisicidad. Fuente: Díaz Noci (2003)
- Cuadro 7. Formatos informativos en relación con su forma de acceso, difusión y decodificación. Fuente: Díaz Noci (2003)
- Cuadro 8. Los nuevos medios frente a sus predecesores. Fuente: Marshall (2004)
- Cuadro 9. Restricciones para el acceso a la realidad plena desde el audiovisual. Fuente: Doelker (1982)
- Cuadro 10. Perfiles analíticos del espacio. Fuente: Casetti y Di Chio (2009)
- Cuadro 11. Tipología de recorridos. Fuente: Zunzunegui (2003)
- Cuadro 12. Articulaciones espacio-temporales en el cine digital. Fuente: Castellanos Cerda (2011)
- Cuadro 13. Cronotopos fundamentales de la representación espectacular. Fuente: Pavis (2000)
- Cuadro 14. Temporalidad de la representación. Fuente: Casetti y Di Chio (2009)
- Cuadro 15. Cuadro comparativo de los componentes espacio-temporales en relación con la actividad productora y exhibidora. Fuente: Gómez Tarín (2006)
- Cuadro 16. Tratamiento del tiempo en relación con la historia, el argumento y la proyección. Fuente: Bordwell (1996)
- Cuadro 17. Combinaciones espacio-temporales. Fuente: Elaboración propia
- Cuadro 18. Cuadro de análisis. Fuente: Elaboración propia
- Cuadro 19. Cuadro de análisis *Burgos* (Chomón, 1911). Fuente: Elaboración propia.
- Cuadro 20. Cuadro de análisis *Historia en piedra. Capítulo 2*. Fuente: Elaboración propia.
- Cuadro 21. Cuadro de análisis *Historia en piedra. Capítulo 3*. Fuente: Elaboración propia.
- Cuadro 22. Cuadro de análisis *Burgos de puerta a puerta*. Fuente: Elaboración propia.
- Cuadro 23. Cuadro de análisis *Centro de Visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*. Fuente: Elaboración propia.
- Cuadro 24. Cuadro de análisis *Video del Comunero de Revenga*. Fuente: Elaboración propia.
- Cuadro 25. Cuadro de análisis *El mensaje (García Atienza, 1976)*. Fuente: Elaboración propia.
- Cuadro 26. Localizaciones coincidentes. Fuente: Elaboración propia.

9.6.2 Figuras.

- Fig. 1. Etapas de la convergencia. Fuente: Libro Verde sobre la convergencia de los sectores de telecomunicaciones, medios de comunicación y tecnologías de la información y sobre sus consecuencias para la reglamentación (1997)
- Fig. 2. El conocimiento del espacio y los medios de comunicación. Fuente: Gámir Orueta (2012).
- Fig. 3. Las dos semiesferas en la proyección de una película. Fuente: Gardies (1993).
- Fig. 4. Los seis espacios de la semiesfera diegética. Fuente: Gardies (1993).
- Fig. 5. Elementos del espectáculo: espacio, tiempo y acción. Fuente: Pavis (2000).
- Fig. 6. Disposición de los componentes de la pantalla. Fuente: Gómez Tarín (2006)
- Fig. 7. Plano de Burgos. Localizaciones coincidentes. Fuente: Burgos de puerta a puerta/Elaboración propia.
- Fig. 8. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 9. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 10. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 11. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 12. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 13. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 14. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 15. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 16. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 17. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 18. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 19. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 20. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 21. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 22. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 23. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 24. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 25. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 26. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 27. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 28. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 29. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 30. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 31. Burgos de pe a pa. Fuente: Aplicación Layar.
- Fig. 32. Arco de Santa María. Fuente: *Burgos* (Chomón, 1911).
- Fig. 33. Arco de Santa María. Fuente: *Burgos* (Chomón, 1911).
- Fig. 34. Plano de Burgos. Fuente: *Historia en piedra*.
- Fig. 35. Plano de Burgos. Fuente: *Historia en piedra*.
- Fig. 36. Plano de Burgos. Fuente: *Historia en piedra*.

Fig. 37. Plano de Burgos. Fuente: *Historia en piedra*.
 Fig. 38. Salto temporal en planos aéreos. Fuente: *Historia en piedra*.
 Fig. 39. Salto temporal en planos aéreos. Fuente: *Historia en piedra*.
 Fig. 40. Salto temporal en planos aéreos. Fuente: *Historia en piedra*.
 Fig. 41. Salto temporal en planos aéreos. Fuente: *Historia en piedra*.
 Fig. 42. Salto temporal en planos aéreos. Fuente: *Historia en piedra*.
 Fig. 43. Salto temporal en planos aéreos. Fuente: *Historia en piedra*.
 Fig. 44. Soldados sobre adarve Puerta de San Esteban. Fuente: *Historia en piedra*.
 Fig. 45. Soldados sobre adarve Puerta de San Esteban. Fuente: *Historia en piedra*.
 Fig. 46. Presentador. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*.
 Fig. 47. Presentador. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*.
 Fig. 48. Presentador. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*.
 Fig. 49. Presentador. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*.
 Fig. 50. Presentador. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*.
 Fig. 51. Presentador. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*.
 Fig. 52. Presentador. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*.
 Fig. 53. Puente. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 54. Créditos de inicio. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 55. Créditos de inicio. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 56. Planos de cielo. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 57. Planos de cielo. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 58. Planos de cielo. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 59. Planos de cielo. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 60. Animales. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 61. Animales. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 62. Animales. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 63. Mano de artesano. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 64. Elementos contemporáneos. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 65. Elementos contemporáneos. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 66. Elementos contemporáneos. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 67. Elementos contemporáneos. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 68. Elementos contemporáneos. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 69. Elementos estacionales. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 70. Elementos estacionales. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 71. Elementos estacionales. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 72. Tumbas. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 73. Tumbas. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 74. Símbolos esculpidos en piedra. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 75. Símbolos esculpidos en piedra. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 76. Base de la iglesia. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 77. Eremitorio de Cueva Andrés. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 78. Eremitorio de Cueva Andrés. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 79. Eremitorio de Cueva Andrés. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 80. Iglesias. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 81. Iglesias. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 82. Reconstrucción virtual de la iglesia de Cuyacabras. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 83. Reconstrucción virtual de la iglesia de Cuyacabras. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 84. Reconstrucción virtual de la iglesia de Cuyacabras. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 85. Reconstrucción virtual de la iglesia de Cuyacabras. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 86. Reconstrucción virtual de la iglesia de Cuyacabras. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 87. Reconstrucción virtual de la iglesia de Cuyacabras. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 88. Reconstrucción virtual de la iglesia de Cuyacabras. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 89. Reconstrucción virtual de la iglesia de Cuyacabras. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 90. Skyline. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 91. Skyline. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 92. Mapa peninsular. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 93. Mapa peninsular. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 94. Mapa provincial de Burgos. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 95. Mapa provincial de Burgos. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 96. Mapa antiguo peninsular. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 97. Mapa antiguo peninsular. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 98. Plano de las necrópolis y despoblados. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 99. Ilustraciones. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 100. Ilustraciones. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 101. Ilustraciones. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 102. Ilustraciones. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 103. Ilustraciones. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 104. Tumba enmarcada. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 105. Ilustración de batalla. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 106. Ilustración de batalla. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 107. Ilustración de batalla. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 108. Ilustración de batalla. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.
 Fig. 109. Reconstrucción virtual. Fuente: *Video Comunero de Revenga*.
 Fig. 110. Reconstrucción virtual. Fuente: *Video Comunero de Revenga*.

Fig. 111. Información sobreimpresionada. Fuente: *Video Comunero de Revenga*.
 Fig. 112. Información sobreimpresionada. Fuente: *Video Comunero de Revenga*.
 Fig. 113. Información sobreimpresionada. Fuente: *Video Comunero de Revenga*.
 Fig. 114. Información sobreimpresionada. Fuente: *Video Comunero de Revenga*.
 Fig. 115. Reconstrucción virtual. Fuente: *Video Comunero de Revenga*.
 Fig. 116. Reconstrucción virtual. Fuente: *Video Comunero de Revenga*.
 Fig. 117. Reconstrucción virtual del promontorio con círculo de referencia. Fuente: *Video Comunero de Revenga*.
 Fig. 118. Reconstrucción virtual del promontorio con círculo de referencia. Fuente: *Video Comunero de Revenga*.
 Fig. 119. Palacios de la Sierra. Fuente: *El mensaje*
 Fig. 120. Figura humana. Fuente: *El mensaje*
 Fig. 121. Figura humana en piedra. Fuente: *El mensaje*
 Fig. 122. Símbolos sobre piedra. Fuente: *El mensaje*
 Fig. 123. Símbolos sobre piedra. Fuente: *El mensaje*
 Fig. 124. Esculturas ornamentales. Fuente: *El mensaje*
 Fig. 125. Esculturas ornamentales. Fuente: *El mensaje*
 Fig. 126. Esculturas ornamentales. Fuente: *El mensaje*
 Fig. 127. Esculturas ornamentales. Fuente: *El mensaje*
 Fig. 128. Interior de cueva. Fuente: *El mensaje*
 Fig. 129. Interior de cueva. Fuente: *El mensaje*
 Fig. 130. Créditos iniciales y finales. Fuente: *El mensaje*
 Fig. 131. Créditos iniciales y finales. Fuente: *El mensaje*
 Fig. 132. Créditos iniciales y finales. Fuente: *El mensaje*
 Fig. 133. Anochecer. Fuente: *Burgos*
 Fig. 134. Estatua ecuestre del Cid. Fuente: *Historia en piedra*
 Fig. 135. Estatua ecuestre del Cid. Fuente: *Historia en piedra*
 Fig. 136. Estatua ecuestre del Cid. Fuente: *Historia en piedra*
 Fig. 137. Solar del Cid. Fuente: Elaboración propia
 Fig. 138. Arco de Santa María. Fuente: *Burgos*
 Fig. 139. Arco de Santa María. Fuente: *Burgos*
 Fig. 140. Arco de Santa María nevado. Fuente: Elaboración propia
 Fig. 141. Arco de Santa María. Fuente: Elaboración propia/*Burgos*
 Fig. 142. Arco de Santa María. Fuente: Elaboración propia/*Burgos*
 Fig. 143. Arco de Santa María. Fuente: Elaboración propia/*Burgos*
 Fig. 144. Arco de San Martín. Fuente: *Burgos*
 Fig. 145. Arco de San Martín. Fuente: Elaboración propia
 Fig. 146. Arco de San Martín. Fuente: Elaboración propia
 Fig. 147. Arco de San Martín. Fuente: Elaboración propia
 Fig. 148. Arco de Fernán González. Fuente: *Burgos*
 Fig. 149. Arco de Fernán González. Fuente: *Burgos*
 Fig. 150. Arco de Fernán González. Fuente: Elaboración propia
 Fig. 151. Arco de Fernán González. Fuente: Elaboración propia
 Fig. 152. Puerta de San Esteban. Fuente: *Burgos*
 Fig. 153. Puerta de San Esteban. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 154. Puerta de San Esteban. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*/Elaboración propia
 Fig. 155. Puerta de San Esteban. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*/Elaboración propia
 Fig. 156. Puerta de San Esteban (interior arco).Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 157. Arco de Santa María. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 158. Arco de Santa María. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 159. Arco de Santa María. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 160. Arco de Santa María. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 161. Arco de Santa María (Interior).Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 162. Arco de Santa María (Interior).Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 163. Arco de Santa María (Interior).Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 164. Arco de Santa María (Interior).Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 165. Arco de Santa María (Interior).Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 166. Arco de Santa María (Interior).Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 167. Arco de Santa María (Interior).Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 168. Planos aéreos. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 169. Planos aéreos. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 170. Planos aéreos. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 171. Planos aéreos. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 172. Puerta de Barrantes. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 173. Puerta de Barrantes. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 174. Puerta de Barrantes. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 175. Reconstrucción virtual arcos. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 176. Reconstrucción virtual arcos. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 177. Caballero medieval. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 178. Caballero medieval. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 179. Puerta de San Esteban. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 180. Puerta de San Esteban. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 181. Puerta de San Esteban. Fuente: *Burgos de puerta a puerta*
 Fig. 182. Paseo de la Isla. Fuente: *Burgos*/Elaboración propia
 Fig. 183. Paseo de la Isla. Fuente: *Burgos*/Elaboración propia
 Fig. 184. Paseo de la Isla. Fuente: *Burgos*/Elaboración propia

Fig. 185. Paseo de la Isla. Fuente: *Burgos*/Elaboración propia

Fig. 186. Plaza Mayor. Fuente: *Burgos*/Elaboración propia

Fig. 187. Plaza Mayor. Fuente: *Burgos*/Elaboración propia

Fig. 188. Plaza Mayor. Fuente: *Burgos*/Elaboración propia

Fig. 189. Catedral de Burgos. Fuente: *Burgos*/Elaboración propia

Fig. 190. Catedral de Burgos. Fuente: *Burgos*/Elaboración propia

Fig. 191. Arco de Santa María. Fuente: *Burgos*/Elaboración propia

Fig. 192. Arco de Santa María. Fuente: *Burgos*/Elaboración propia

Fig. 193. Arco de Santa María. Fuente: *Burgos*/Elaboración propia

Fig. 194. Arco de Santa María. Fuente: Elaboración propia/*Historia en piedra*

Fig. 195. Arco de Santa María. Fuente: Elaboración propia/*Historia en piedra*

Fig. 196. Vista aérea. Despoblado de Cuyacabras. Fuente: Visor del Patrimonio Cultural (JCYL)

Fig. 197. Área protegida. Despoblado de Cuyacabras. Fuente: Visor del Patrimonio Cultural (JCYL)

Fig. 198. Plano de situación. Despoblado de Cuyacabras. Fuente: Web de Patrimonio de la JCYL

Fig. 199. Acceso a necrópolis de Cuyacabras. Fuente: Elaboración propia

Fig. 200. Acceso a necrópolis de Cuyacabras. Fuente: Elaboración propia

Fig. 201. Mano de artesano. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 202. Enmarcado en la pantalla. Fuente: Elaboración propia

Fig. 203. Enmarcado en la pantalla. Fuente: Elaboración propia

Fig. 204. Plano necrópolis de Cuyacabras. Fuente: Padilla Lapuente (2003)

Fig. 205. Sepultura con marco incrustado. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 206. Sepultura con marco incrustado. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 207. Sepulturas. Fuente: Elaboración propia

Fig. 208. Sepulturas. Fuente: Elaboración propia

Fig. 209. Plano de hitos arqueológicos. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 210. Mapa de hitos arqueológicos. Fuente: Padilla Lapuente y Álvaro Rueda (2010)

Fig. 211. Acceso a Iglesia. Fuente: Elaboración propia

Fig. 212. Acceso a Iglesia. Fuente: Elaboración propia

Fig. 213. Base Iglesia. Fuente: Elaboración propia

Fig. 214. Base Iglesia. Fuente: Elaboración propia

Fig. 215. Horizonte sobre base de la Iglesia. Fuente: Elaboración propia

Fig. 216. Proceso de construcción de la Iglesia. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 217. Proceso de construcción de la Iglesia. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 218. Proceso de construcción de la Iglesia. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 219. Proceso de construcción de la Iglesia. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 220. Proceso de construcción de la Iglesia. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 221. Proceso de desaparición de la Iglesia. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 222. Proceso de desaparición de la Iglesia. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 223. Proceso de desaparición de la Iglesia. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 224. Proceso de desaparición de la Iglesia. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 225. Proceso de desaparición de la Iglesia. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 226. Proceso de desaparición de la Iglesia. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 227. Proceso de desaparición de la Iglesia. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 228. Proceso de desaparición de la Iglesia. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 229. Iglesia de Regumiel de la Sierra. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 230. Iglesia de Regumiel de la Sierra. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 231. Iglesia de Regumiel de la Sierra. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.

Fig. 232. Iglesia de Regumiel de la Sierra. Fuente: *Centro de visitantes Necrópolis del Alto Arlanza*.