Protocolo de segmentación del texto audiovisual

El presente documento contiene el método y los criterios de segmentación de los textos audiovisuales orientado a la obtención de mediciones cuantitativas de escenas, planos, tipos de planos, transiciones entre planos, saltos temporales, presencias escénicas, presencias visuales y presencias verbales.

Forma parte del proyecto de investigación “Creación de una metodología audiovisual digital para el análisis formalizado y cuantificable de los textos audiovisuales. 1. Unidades de segmentación. 2. Punto de vista visual.” Desarrollada por el grupo de investigación ATAD (Análisis de Textos Audiovisuales. Desarrollos Teóricos y Metodológicos) de la Universidad Complutense de Madrid. Convocatoria 2016 de Proyectos de Investigación Santander-Universidad Complutense de Madrid. Investigador Principal: Jesús Gonzalez Requena. Miembros del grupo: Lucio Blanco Mallada, Amaya Ortiz de Zárate, Basilio Casanova Varela, Lorenzo Torres Hortelano, Tecla González Hortigüela. Colaboradores: Jaime López, Begoña Gutiérrez Mártinez, Antonio Máiquez Asunción, Marta Mangado Martínez, Lara Madrid del Campo.

Versión de 2018-03-29

Los iconos y presentes en este pdf indican enlaces de hipertexto que solo funcionan en el interior del programa informático Encuadres y que llaman a secciones específicas de su cuaderno de Ayuda.

1. Preparación del vídeo a analizar

1.1. Localización de una copia de la mejor calidad posible

Es necesario trabajar con vídeos de la mejor calidad posible (preferiblemente HD) y en formato .avi.

Véase:

1.2. Obtención de subtítulos originales y españoles en .srt

Para la obtención de subtítulos originales y españoles en .srt véase:

Debe comprobarse que el archivo de subtítulos obtenido esté sincronizado con el vídeo del que se dispone.

Si no se encuentra, es posible resincronizarlo con programas como Subtitle Edit.

Por lo general, los mejores subtítulos son los especiales para sordos que traen la mayor parte de los DVDs y Blurays modernos: suelen ser los más exactos y contienen, además de los diálogos, referencias a otros sonidos relevantes.

2. Creación del Almacén

Para la creación del Almacén donde se introducirán las capturas de imagen, los diálogos y los códigos de segmentación, véase:

3. Primera captura (bruta) de fotogramas de la película

Primera captura (bruta) de fotogramas de la película.

Véase:

4. Tratamiento de los títulos de crédito

Cuando los títulos de crédito -ya sean iniciales, intercalados tras el comienzo de la narración o finales- se presenten separados de la narración serán segmentados en ficha independiente en su lugar de ubicación.

Cuando sean introducidos superpuestos al desarrollo de la narración no serán objeto de tal segmentación, sino que se aplicarán los criterios de segmentación en escenas y quedarán, sin más, incluidos en éstas. Si aparecen sobreimprimidos a las imágenes narrativas, no se los tendrá en cuenta como sobreimpresiones a efectos de la segmentación en planos. Si aparecen en planos no narrativos intercalados con planos narrativos, se los tendrá en cuenta como tales en la segmentación por planos.

Los planos neutros ( ) que puedan aparecer al final de los créditos y antes del comienzo de la primera escena quedarán integrados en la ficha de los créditos como su final.

Los diferentes modos de presentación de los créditos pueden afectar a las mediciones obtenidas en cada film y, por esa vía, dificultar sus comparaciones. Para controlar este problema, se eliminarán del cómputo general las fichas que contengan títulos de créditos no insertos sobre imágenes de la narración.

Si se procesarán, en cambio, los que se presenten superpuestos a las imágenes de la narración.

5. Tratamiento de títulos, carteles y segmentos narrativos escritos

Los carteles con diálogos del film propios del cine mudo se segmentarán como planos independientes en el interior de la escena a la que pertenecen.

Excepción hecha de estos, siempre que aparezcan bloques de texto no superpuestos sobre imágenes de escenas del film sino aislados de estas, serán segmentados en fichas aparte.

6. Escenas: definición, segmentación e identificación

6.1. Definición de escena

Definiremos la escena como todo segmento audiovisual que se caracterice por una unidad espacio-temporal y temática suficiente.

Lo que incluye (y en ello se especifican los términos de esa suficiencia):

Los segmentos narrativos en que se da una estricta unidad de tiempo y de espacio: el contenido mostrado se desarrolla en un mismo lugar y hay una ausencia total de elipsis temporales.

Los segmentos en que se da una estricta unidad de espacio y una suficiente unidad de tiempo: el contenido mostrado se desarrolla en un mismo lugar y solo se producen pequeñas elipsis temporales que no omiten nada relevante de lo sucedido en ese espacio (elipsis "funcionales").

Los segmentos que resumen un trayecto amplio pero coherente y suficientemente explicitado en los que nada relevante se omite por lo que se refiere a ese mismo trayecto. Es el caso de los segmentos que resumen un determinado trayecto de un personaje o grupo de personajes (sea un trayecto espacial -viaje- o temporal -paso del tiempo, desarrollo de un romance, crecimiento de una empresa, enriquecimiento o empobrecimiento...) a partir de unas breves imágenes suficientemente indicativas del mismo. En este caso las elipsis temporales presentes, aunque sean de gran magnitud, pueden ser consideradas igualmente funcionales en la medida en que no contienen nada que interfiera de manera relevante el citado trayecto.

6.2. Escena y ficha del Almacén

En principio, y salvo que un motivo determinado lo justifique, el contenido de cada ficha del Almacén debe coincidir con el contenido de cada escena del vídeo analizado.

6.3. Situaciones especiales

6.3.1. Escena de exterior / escena de interior

En los casos en que previamente a una escena que se desarrolla en interior se muestra el exterior del edificio donde esa escena va a tener lugar, este fragmento previo exterior se considerará escena independiente. Salvo información a contrario, se interpretará que no habrá salto temporal entre ambas escenas.

6.3.2. Interior de un coche

El interior de un coche puede ser un espacio escénico, pero deja de serlo cuando se encuentra ante un espacio escénico visible e identificado.

6.3.3. Conversaciones telefónicas

En el caso de las conversaciones telefónicas en las que se presentan en imagen sucesivamente los personajes que participan en ellas y que se encuentran en sitios diferentes, se entenderá que ambos espacios forman parte de una única escena.

6.3.4. Escenas que prosiguen en diferentes espacios

Frente al estatismo de la escena teatral, la escena audiovisual no solo es móvil, sino que sus dimensiones pueden cambiar constantemente.

Una escena puede proseguirse por diferentes espacios, siempre que se mantenga la continuidad temporal y la presencia de al menos un personaje constante con el que la cámara transite esos espacios.

6.4. Segmentación en escenas

6.4.1. Segmentación de escenas separadas por corte

Cuando el cambio entre dos escenas consecutivas se produce por corte directo, el procedimiento de segmentación y creación de la nueva ficha será el siguiente: y

6.4.2. Segmentación de escenas separadas por encadenados y fundidos

En el caso de que la nueva escena sea introducida por encadenado, se considerará como comienzo de la nueva escena el punto medio del encadenado. Véase

En el caso de que la nueva escena sea introducida por fundido inverso, se considerará como comienzo de la nueva escena el punto de comienzo del fundido inverso.

En tales casos se localizará y capturará manualmente el fotograma correspondiente al comienzo de la nueva escena y, a continuación:

6.4.3. Segmentación de escenas separadas por planos neutros

Cuando entre dos escenas se inserte un plano neutro ( ), este será aislado en una ficha independiente.

6.5. Asignación de imagen identificativa a la escena

Para asignar una imagen significativa a la ventana EsquemaDelAlmacén, véase:

6.6. Asignación de nombre a la escena

Para la asignación de nombre a la nueva escena, véase:

7. Plano: definición, tipología, formas de transición, segmentación

7.1. Definición de plano

Definimos el plano como todo segmento de un texto audiovisual cuyo contenido visual se mantiene constante o se modifica por transformación en continuidad.

De acuerdo con esta definición, la noción de plano no presupone necesariamente la de imagen (sea o no figurativa), aun cuando la mayor parte de los planos contengan imágenes. Ello resulta de la constatación obligada de la existencia, en muchos textos audiovisuales, de planos carentes de imagen: planos que solo muestran un fondo negro, blanco o de cualquier otro color.

Esta definición permite igualmente computar como planos las diversas formas de transición en continuidad de unas imágenes en otras (fundidos, encadenados, cortinillas...) empleadas en los textos audiovisuales.

7.2. Tipos de planos

Desde este punto de vista, podemos diferenciar entre planos simples y planos múltiples:

7.2.1. Plano neutro (~nn)

Plano que no presenta imagen alguna, sino tan solo un fondo blanco, negro o de cualquier otro color.

Código: "~nn".

No debe confundirse el plano neutro con un plano que muestra sin imagen por una motivación referencial, así, por ejemplo, un plano negro por ausencia total de luz. El plano neutro es, por contra, un plano cuya configuración excluye toda motivación y todo contenido referencial y se manifiesta como una neta opción discursiva.

Cuando no sea necesario fragmentar un plano neutro éste será codificado como "~nn0".

Cuando sea necesario fragmentar un plano neutro se codificará el primer fragmento como "~nn1", el segundo y sucesivos como como "~nn2", excepto el último que se codificará como "~nn9".

Cuando el plano neutro se encuentre entre dos escenas sucesivas, se incluirá en el final de la primera escena desde el comienzo del plano neutro hasta que éste alcance su punto medio -anotándose con el signo "~nn1"- y se incluirá como comienzo de la segunda de la segunda escena el resto del encadenado -desde su punto medio hasta su final- y se anotará con el signo "~nn9". Si por algún motivo es necesario fragmentar esta segunda mitad del encadenado presente en el comienzo de la segunda escena, se reservará el código para el último fragmento, codificándose los anteriores como "~nn3". (El programa interpreta el fragmento "~nn9" como el último de un encadenado fragmentado).

7.2.2. Plano simple

Planos que contienen una sola imagen, independientemente de su grado de complejidad.

7.2.3. Plano múltiple

Plano que presenta simultáneamente imágenes diferentes, ya sea por superposición o en contigüidad.

7.2.3.4. Plano múltiple por superposición (~s)

Plano que presenta simultáneamente imágenes diferentes superpuestas entre sí.

Código: "~s".

Presenta los siguientes tipos:

7.2.3.4.1. Superposición (~su)

Cuando el plano por superposición se prolongue de manera constante -es decir, cuando no se trate de un encadenado, de un fundido o de un fundido inverso, véase más abajo-, se codificará como "~su".

Cuando su duración coincida con un fragmento y no precise fragmentación ulterior, se anotará con el signo "~su0".

Cuando por algún motivo sea necesario fragmentarlo, se anotará como "~su1" el primer fragmento, como "~su2" los sucesivos fragmentos, excepto el último que se anotará como "~su9".

Cuando el plano por superposición se encuentre entre dos escenas sucesivas, se incluirá en el final de la primera escena desde el comienzo del plano por superposición hasta que éste alcance su punto medio -anotándose con el signo "~su1"- y se incluirá como comienzo de la segunda escena el resto del encadenado -desde su punto medio hasta su final- y se anotará con el signo "~su9". Si por algún motivo es necesario fragmentar esta segunda mitad del encadenado presente en el comienzo de la segunda escena, se reservará el código para el último fragmento, codificándose los anteriores como "~su3". (El programa interpreta el fragmento "~su9" como el último de un plano por superposición fragmentado).

No se entenderá como plano múltiple por superposición aquel cuya configuración responda a una motivación referencial, por ejemplo, el que presenta dos imágenes superpuestas producto de la filmación de un cristal en el que sobre lo que se encuentra tras él se muestra simultáneamente lo que en él se refleja. El plano múltiple por superposición es, por contra, un plano cuya configuración múltiple

excluye toda motivación y todo contenido referencial y se manifiesta como una neta opción discursiva.

7.2.2.1.2. Fundido (~sf)

Desaparición progresiva de la imagen, ya sea sobre un fondo sin imagen ("~n") o sobre otra imagen sobre la que se hallaba superpuesta. Por tanto, en ambos casos, supone una superposición, ya sea sobre un plano neutro o sobre un plano simple.

Su código es "~sf".

Cuando un fundido inverso coincida con un fragmento y no precise fragmentación ulterior, se anotará con el signo "~sf0".

Cuando por algún motivo sea necesario fragmentar un fundido inverso, se anotará como "~sf1" el primer fragmento, como "~sf2" los sucesivos fragmentos, excepto el último que se anotará como "~sf9".

7.2.2.2.3. Fundido inverso (~si)

Aparición progresiva de la imagen, ya sea sobre un fondo sin imagen ("~n") o sobre otra imagen previamente presente. Por tanto, en ambos casos, supone una superposición, ya sea sobre un plano neutro o sobre un plano simple.

Su código es "~si".

Cuando un fundido inverso coincida con un fragmento y no precise fragmentación ulterior, se anotará con el signo "~si0".

Cuando por algún motivo sea necesario fragmentar un fundido inverso, se anotará como "~si1" el primer fragmento, como "~si2" los sucesivos fragmentos, excepto el último que se anotará como "~si9".

7.2.2.3.4. Encadenado, cortinilla (~se)

El encadenado es una forma de transición entre dos planos sucesivos en la que el plano 2 emerge progresivamente sobre el plano 1 -superponiéndose sobre él- a la vez que éste desaparece progresivamente ocultado por aquel.

La cortinilla es una forma de encadenado en la que la superposición-sustitución de la segunda imagen sobre la primera se realiza progresivamente desde uno de los laterales del cuadro hasta el opuesto.

El código de identificación del encadenado es "~se".

Todo encadenado puede ser entendido, por tanto, como la superposición de un fundido y un fundido inverso (~e = ~f1 + f2). De modo que, a efectos de cómputo: todo encadenado computará igualmente como fundido y como fundido inverso.

Cuando un encadenado se encuentra en el interior de una escena se anotará con el signo "~se0".

Cuando por algún motivo sea necesario fragmentar un encadenado, se anotará como "~se1" el primer fragmento, como "~se2" los sucesivos fragmentos, excepto el último que se anotará como "~se9".

Cuando un encadenado se encuentre entre dos escenas sucesivas, se incluirá en el final de la primera escena desde el comienzo del encadenado hasta que éste alcance su punto medio -anotándose con el signo "~se1"- y se incluirá como comienzo de la segunda escena el resto del encadenado -desde su punto medio hasta su final- y se anotará con el signo "~se9". Si por algún motivo es necesario fragmentar esta segunda mitad del encadenado presente en el comienzo de la segunda escena, se reservará este código para el último fragmento, codificándose los anteriores como "~se3". (El programa interpreta el fragmento "~se9" como el último de un encadenado fragmentado).

7.2.3.5. Plano múltiple por contigüidad (~yy)

Plano que presenta simultáneamente imágenes diferentes contiguas entre sí.

No se entenderá como plano múltiple por contigüidad aquel cuya configuración responda a una motivación referencial, como por ejemplo el que presenta una imagen en cuyo interior se encuentra un televisor o un espejo que a su vez introduce en él una segunda imagen. El plano múltiple por contigüidad es, por contra, un plano múltiple cuya configuración excluye toda motivación y todo contenido referencial y se manifiesta como una neta opción discursiva.

Código: "~yy".

Cuando su duración coincide con un fragmento y no precisa fragmentación ulterior, se anotará con el signo "~yy0".

Cuando por algún motivo sea necesario fragmentarlo, se anotará como "~yy1" el primer fragmento, como "~yy2" los sucesivos fragmentos, excepto el último que se anotará como "~yy9".

7.3. Criterios de segmentación (>)

El código de cambio de plano es ">"

7.3.1. Cambio de plano por corte

Encuadres dispone una herramienta de segmentación en planos utilizable cuando la transición entre dos planos consecutivos se produce por corte directo o superposición no gradual. Se trata del LocalizadorDeCorte.

Sobre su funcionamiento y el modo de segmentación en planos véase:

Esta herramienta trabaja por análisis comparado de los histogramas de los frames sucesivos y por tanto no es útil cuando la transición es gradual, de modo que en tales casos la segmentación deberá realizarse manualmente.

7.3.2. Plano neutro

Cuando aparece por corte un plano neutro, si se ubica entre dos escenas diferentes será segmentado en una ficha independiente.

En caso de que se ubique en el interior de una escena que ha comenzado antes de su aparición y prosigue tras ella, será segmentado como cualquier otro plano dentro de la ficha actual.

7.3.3. Encadenado

En el caso de los encadenados se procederá como sigue:

[última miniatura y referencia horaria del fragmento anterior al comienzo del encadenado] [espacio en blanco] [>] [enter]
[enter]
[miniatura y referencia horaria de la imagen en la que aparece el primer atisbo del plano cuya superposición comienza a producirse] [espacio en blanco] [posibles otras miniaturas de la trasformación del encadenado con sus referencias horarias] [>] [enter]
[~se0] [enter]
[miniatura y referencia horaria de la imagen en el momento en que ha desaparecido totalmente todo atisbo del plano anterior]

"~e0" es el código que identifica un encadenado que se encuentra en el interior de una escena y que no es objeto de fragmentación.

7.3.4. Encadenado y cambio de escena

En el caso de que el encadenado de paso a una nueva escena, se escogerá como momento final de la primera escena y momento inicial de la segunda el momento intermedio del encadenado, es decir, el momento temporal medio entre el momento en que comienza la superposición y el momento en que esta concluye.

Para su obtención automatizada, véase

La disposición resultante debe ser la siguiente:

[última miniatura y referencia horaria del fragmento anterior al comienzo del encadenado] [espacio en blanco] [>] [enter]
[enter]
[miniatura y referencia horaria de la imagen en la que aparece el primer atisbo del plano cuya superposición comienza a producirse] [espacio en blanco] [posibles otras miniaturas y referencias horarias del fragmento que informen visualmente de la transformación del plano] [enter]
[~se1] [enter]
[miniatura y referencia horaria de la imagen intermedia del encadenado]

Con esto concluye la primera escena. La escena siguiente comenzará así:

[miniatura y referencia horaria de la imagen intermedia del encadenado] [posibles otras miniaturas y referencias horarias del fragmento] [>] [enter]
[~se9] [enter]
[miniatura y referencia horaria de la imagen en el momento en que ha desaparecido totalmente todo atisbo del plano anterior]

"~se1" es el código que identifica la parte del encadenado que concluye la escena 1.

"~e9" es el código que identifica la parte del encadenado que inicia la escena 2 y en la que el encadenado concluye.

"~e2" es el código que identifica un fragmento del encadenado que inicia la escena 2 pero que no concluye el encadenado. Sólo se emplea cuando es necesario fragmentar la parte del encadenado presente en la segunda escena.

7.3.5. Fundido

En el caso del fundido se procederá como sigue:

[última miniatura y referencia horaria del fragmento anterior] [espacio en blanco] [>] [enter]
[enter]
[miniatura y referencia horaria de la imagen en el momento en que aparece el primer atisbo de desaparición de la imagen] [espacio en blanco] [posibles otras miniaturas y referencias horarias del fragmento que informen visualmente de la transformación del plano] [>] [enter]
[~sf0] [enter]
[miniatura y referencia horaria correspondiente al primer fotograma inmediatamente posterior al final del fundido]

7.3.6. Fundido inverso

En el caso del fundido inverso se procederá como sigue:

[última miniatura y referencia horaria del fragmento anterior] [espacio en blanco] [>] [enter]
[enter]

[miniatura y referencia horaria de la imagen en el momento en que se produce el primer atisbo de aparición de la imagen] [espacio en blanco] [posibles otras miniaturas y referencias horarias del fragmento que informen visualmente de la transformación del plano] [>] [enter]

[~si0] [enter]

[miniatura y referencia horaria correspondiente al fotograma inmediatamente posterior al final del fundido inverso].

7.3.7. Fundido - fundido inverso

En el caso del fundido doble en el que el fundido da paso, en el momento mismo que concluye, a un fundido inverso, se procederá como sigue:

[última miniatura y referencia horaria del fragmento anterior] [espacio en blanco] [>] [enter]

[enter]

[miniatura y referencia horaria de la imagen en el momento en que se manifiesta el primer atisbo de desaparición de la imagen] [espacio en blanco] [posibles otras miniaturas y referencias horarias del fragmento que informen visualmente de la transformación del plano] [>] [enter]

[~sf0] [enter]

[miniatura y referencia horaria correspondiente al momento en que se produce el primer atisbo de aparición de la nueva imagen] [espacio en blanco] [posibles otras miniaturas y referencias horarias del fragmento que informen visualmente de la transformación del plano] [>] [enter]

[~si2] [enter]

[miniatura y referencia horaria correspondiente al fotograma inmediatamente posterior al final del fundido inverso]

7.3.8. Fundido - plano neutro

En el caso de un fundido seguido de un plano neutro se procederá como sigue:

[última miniatura y referencia horaria del fragmento anterior] [espacio en blanco] [>] [enter]

[enter]

[miniatura y referencia horaria de la imagen en el momento en que aparece el primer atisbo de desaparición de la imagen] [espacio en blanco] [posibles otras miniaturas y referencias horarias del fragmento] [>] [enter]

[~sf0] [enter]
[miniatura y referencia horaria correspondiente al momento en que ha concluido totalmente la desaparición de la imagen] [>] [enter]

A PARTIR DE AQUÍ, NUEVA FICHA:

[miniatura y referencia horaria correspondiente al momento en que ha concluido totalmente la desaparición de la imagen] [>] [enter]
[~nn0] [enter]
[miniatura y referencia horaria correspondiente al momento en que aparece la nueva imagen o se produce el primer atisbo de su aparición]

7.3.9. Fundidos y planos neutros

Si entre un fundido y un fundido inverso se intercala un plano neutro, por ejemplo en el caso en que un primer fundido a negro es seguido de un plano neutro negro que se mantiene cierto tiempo antes de que comience un fundido externo, el fundido en negro se segmentará como un plano independiente (~nn0) a continuación del fundido (~sf0) y antes del fundido inverso (~si0).

Si con ello tiene lugar un cambio de escena, el fundido constituirá el último segmento de la escena (y de la ficha actual), el plano neutro se segmentará en ficha independiente y el fundido inverso constituirá el comienzo de la nueva escena (y ficha).

8. Saltos temporales

El procedimiento de codificación de todo salto temporal es:

"€"

8.1. Salto hacia atrás (€p)

Cuando el salto consista en un salto hacia el pasado se utilizará el código:

"€p"

8.2. Salto hacia delante (€f)

Cuando el salto consista en un salto hacia un tiempo posterior se utilizará el código:

"€f"

8.3. Salto no situable en el eje temporal (€o)

Cuando el salto no pueda ser situado en el eje temporal en términos de antes/después (por ejemplo: introducción de un delirio, de una fantasía...) se utilizará el código:

"€o"

(letra "o", de "otro", no cero)

Estos códigos se introducirán en línea independiente en el fragmento que precede al salto temporal.

Entre dos escenas sucesivas que prolonguen un mismo hilo temporal, si no hay indicación de contigüidad temporal, se postulará la existencia de una elipsis temporal entre ambas.

8.4. Saltos y títulos

Cuando a una escena siga un segmento de títulos del tipo que sean, a efectos de la codificación de los saltos, no se tendrá en cuenta este segmento y el código

corresponderá a la relación de la escena actual con la que sigue a ese segmento de títulos.

9. Identificación y alta de personajes y otros ítems relevantes

La identificación y alta de los personajes y otros ítems relevantes cuya presencia se quiera procesar debe realizarse en la ventana ítemsDelAlmacén.

Sobre el funcionamiento de la misma y el modo de declaración de los ítems véase:

10. Introducción de ítems

10.1. Consideraciones generales sobre la introducción de ítems

Véase:

11. Presencia escénica

11.1. Consideraciones previas sobre la presencia escénica

La noción de escena procede del teatro, como de allí proceden las nociones de entrada en escena y salida de escena.

El cine las incorpora con facilidad, dado su carácter visual y su capacidad de mostración de situaciones dramáticas desarrolladas en el espacio. Es un espacio que es, en tanto se da a ver, escénico.

Pero la movilidad de la cámara y su capacidad de cambio de punto de vista introducen una dialéctica prácticamente inexistente en el teatro: la de la presencia en fuera de campo. De hecho, la noción misma de campo -esencialmente dinámica- es inexistente en teatro.

En teatro, quien está fuera de campo está fuera de escena -no ha entrado todavía en ella o ha salido de ella. En cine, en cambio, un personaje puede encontrarse dentro de escena y fuera de campo, lo que sucede que, en ese momento, las dimensiones de la escena no coinciden con las del campo mostrado, sino que son mayores de las de éste.

Ello plantea dificultades para la definición precisa de la noción de presencia escénica.

11.2. Definición

Definimos la presencia escénica como medida del tiempo del film en el que un determinado personaje o clase de personajes se halla presente en escena, con independencia de que se encuentre visible en imagen (presencia visual) o no visible (pero presente, entonces, en espacio fuera de campo).

11.3. Ámbito de la escena

La noción de escena implica un contenido visual y sonoro: una escena lo es de lo que muestra o de lo que hace oír. Pero el ámbito de una escena no se limita a lo que ve/escucha el espectador, sino que se amplía a lo que ven/escuchan los personajes presentes en la escena.

De modo que para establecer la presencia escénica hay que preguntarse en cada momento que es lo que en la escena está ocurriendo.

Por ello, definiremos el ámbito de la escena como el espacio al que se extiende el radio de acción de ésta y que determina la presencia escénica de los personajes que participan en ella.

El ámbito de la escena viene definido por el perímetro espacial cubierto por los actos y sucesos que en ella tienen lugar (ya sea porque en ella sean mostrados o porque en ella se indique que están teniendo lugar, aunque permanezcan no mostrados u ocultos).

En este contexto, se dará a la palabra acto su sentido más amplio: consideraremos que es un acto que un personaje abrace o golpee a otro, pero consideraremos igualmente que es un acto el que un tercer personaje vea, oiga o conozca en directo de ese acto.

11.4. Requisitos de la presencia escénica

A efectos prácticos, esto puede concretarse así: posee presencia escénica todo personaje que cumpla al menos uno de los siguientes requisitos:

- que es mostrado o escuchado en la escena;

- que se encuentra en el mismo espacio en el que se encuentra el personaje mostrado o escuchado en la escena;

- que es visto u oído por algún personaje mostrado o escuchado en la escena;

- que ve u oye lo que en la escena sucede;

- que realiza o padece de manera directa los actos que en la escena tienen lugar;

- que se encuentra oculto dentro de la escena.

En la medida en que un personaje que no cumple ninguno de tales requisitos pase a cumplir alguno de ellos, se considerará que ese personaje entra en escena y se dará alta en presencia escénica.

En la medida en que un personaje que cumple alguno de estos requisitos pase, a partir de un momento dado, cumplirlos todos, se considerará que ese personaje sale de escena y se dará de baja su presencia escénica.

11.5. Presencia escénica y encadenados

Cuando una presencia escénica comience o concluya en un encadenado, se introducirá el código correspondiente en la mitad del encadenado en la que domine la imagen en la que esa presencia escénica comienza o concluya.

11.6. Presencia escénica y fundidos

Cuando una presencia escénica comience o concluya en un fundido (~sf) o en un fundido inverso (~si), se introducirá el código correspondiente en la totalidad del fundido. (Debe tenerse en cuenta que si el fundido viene antecedido o seguido por un plano neutro (~nn), en éste ya no deberá introducirse ese código de presencia).

11.7. Codificación de la presencia escénica

Se anotará la presencia escénica de un personaje en una determinada escena a partir de su primera presencia visual, salvo que haya una información narrativa que permita deducir su presencia. Por ejemplo: que se escuche su voz en escena, que un personaje presente en escena se dirija a él localizándole en espacio fuera de campo, que la escena anterior establezca la presencia del personaje en la escena actual... Esta información también puede producirse a posteriori, como por ejemplo cuando en una escena posterior se nos informa que en la escena en cuestión se encontraba ya presente, aunque oculto, ese personaje. Por tanto, para la determinación de la presencia escénica se contará con la información total que ofrece el film una vez visionado completo.

En el caso de las conversaciones telefónicas se considerará que los personajes que participan de ellas, se hagan visibles o no, poseen presencia escénica mientras la conversación dura.

Los cadáveres tienen presencia escénica.

11.8. Introducción de ítems de presencia escénica

Para la Introducción de ítems de presencia escénica, véase:

12. Presencia visual

12.1. Definición

Definimos la presencia visual (o presencia en campo) como la medida del tiempo del film en el que un determinado personaje o clase de personajes se halla visible en imagen.

12.2. Codificación de la presencia visual

Se codificará como presencia visual de un ítem cualquier manifestación del mismo en imagen, ya sea de manera directa como a través de su sombra o reflejo, de una imagen fotográfica o pictórica o de su tumba. Cuando se trate de un personaje, la ropa que lleva puesta se considerará como una prolongación de su presencia visual y como tal será igualmente codificada que su propio cuerpo.

En el caso de las imágenes fotográficas o pictóricas, solo se las consignará en la medida -y desde el momento- en que resulte visible la figura del ítem. De modo que una imagen fotográfica o pictórica presente en imagen, pero de modo que no se vea su contenido -de espaldas a cámara, por ejemplo- no será codificada. Sin embargo, una vez que la figura ha resultado visible, cuando la imagen vuelva a aparecer, aunque sea por su reverso, seguirá siendo codificada.

12.3. Presencia visual y encadenados

En los encadenados, se introducirá el código de presencia visual en la mitad del encadenado en la que predomine la imagen en la que tal presencia visual se halle presente.

12.4. Presencia visual y creación de nuevos fragmentos

Aunque en muchas ocasiones el comienzo y el final de la presencia visual de un ítem coincide con el comienzo y el final del plano en el que aparece, en otras uno y otro puede producirse después del comienzo y/o antes del final del plano en cuestión. En tales casos, será necesario crear nuevos fragmentos.

Cuando se trate de controlar la presencia visual de cualquier ítem susceptible de aparecer incompleto (por ejemplo, parte del cuerpo de un personaje, cuando éste es el ítem en cuestión), el fragmento codificado con su presencia comenzará desde el primer fotograma en el que comience a manifestarse la más mínima parte de su presencia visual.

Se considerará como final del fragmento el último fotograma en el que aparezca la más mínima parte de ese ítem (de modo que este fotograma será el inicial del fragmento siguiente).

Para el procedimiento técnico a seguir, véase:

12.5. Introducción de ítems de presencia visual

Para la Introducción de ítems de presencia visual se asignará la variable de color verde siguiendo el procedimiento establecido en

13. Presencia verbal (o sonora)

13.1. Definición

Definimos la presencia verbal como la medida del tiempo de la toma de la palabra de un personaje o conjunto de personajes en un vídeo determinado.

13.2. Sonidos no verbales

Cuando se trata de sonidos procedentes de los personajes pero que no son de índole verbal (del tipo risas, jadeos, etc.) debe aparecer entre paréntesis ( ), a continuación del correspondiente código de presencia verbal.

Los subtítulos correspondientes a otros sonidos no procedentes de personaje alguno (o de un ítem de otra índole, si es que se ha decidido tenerlo en cuenta), deberán parecer entre paréntesis, pero sin código previo alguno.

13.3. Criterios de colocación de los subtítulos en el Almacén

En principio, cada fragmento debe contener una única línea de vídeo correspondiente a un único personaje.

La única excepción es cuando dos parlamentos de dos personajes se pronuncian a la vez: en tal caso deben compartir el mismo fragmento, colocada una después de otra, en dos líneas consecutivas.

En muchas ocasiones una posición de subtítulos de un archivo de vídeo contiene parlamentos de dos personajes. En tal caso debe discriminarse si esos parlamentos son consecutivos o simultáneos.

Si son consecutivos es necesario segmentarlos en dos fragmentos y atribuir a cada uno el parlamento de su respectivo personaje.

Si son simultáneos deben aparecer los dos en el mismo fragmento.

13.4. Colocación de los subtítulos en el Almacén

La herramienta de colocación de los subtítulos de un determinado vídeo en su Almacén correspondiente es la ventana SubtítulosDelAlmacén.

Sobre el funcionamiento de la misma y el modo de colocación de subtítulos, véase:

Debe tenerse en cuenta que la eficacia de esta herramienta está en relación directa con la precisión de la sincronización de los subtítulos con la banda sonora de la imagen. Por ello, en caso de sincronización deficiente debe buscarse un archivo de subtítulos alternativo o procederse a la resincronización del que se dispone.

13.5. Diálogos en pantalla

En los casos en los que se presente en imagen textos escritos por un determinado personaje (cartas, diálogos escritos en pantallas de ordenador...), se codificará para cada personaje el fragmento en el que comienza a visualizarse su escritura y concluirá cuando acabe el plano que la contiene o bien cuando en éste aparezca la réplica de otro personaje. El contenido del texto se escribirá en mayúsculas para diferenciarlo del resto de los diálogos del film.