

Planta

Elementos básicos que permiten se realización:

La planta es una imagen cenital del lugar escénico donde transcurre la acción (similar al plano de una construcción) y sirve para diagramar las posiciones de la cámara, los personajes y los objetos, así como de sus eventuales desplazamientos. Es indispensable al momento del rodaje, tanto para el equipo de Dirección como para los responsables de la Fotografía, del Director de Arte y fundamentalmente, para quien maneja la cámara.

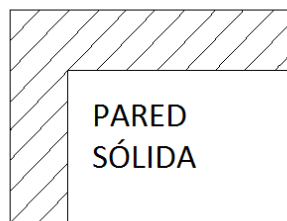
Adicionalmente, para el sonidista servirá como una fuente de información para saber cuáles serán sus posibilidades de posición a la hora de realizar la toma de sonido sin perturbar ni la puesta en escena ni la puesta de cámara.

¿Quién es el encargado de su confección?

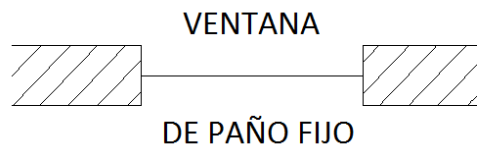
Por lo general, el Asistente de Dirección.

Para la confección de una planta hay algunos códigos o reglas que cumplir, a saber:

- Las paredes se señalan con una doble línea y se llena con rayas oblicuas cuando se trata de paredes sólidas inamovibles. Ejemplo:



- Las ventanas se señalan con una sola línea cuando no pueden abrirse. Ejemplo:



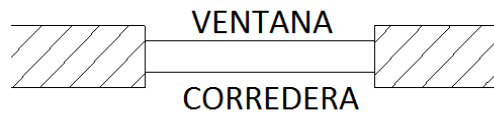


Con una doble línea, si se trata de una ventana que puede abrirse con paneles corredizos, como son las conocidas como:



Corredera: estas ventanas están compuestas por dos hojas colocadas una al lado de la otra y por lo general ambas pueden deslizarse, quedando en paralelo a la otra hoja.

Ejemplo:



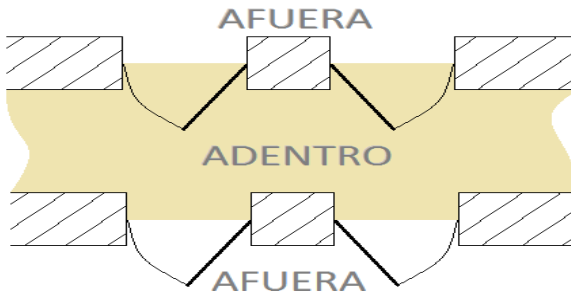
Cuando las ventanas sean de la forma conocida como:



Apertura practicable: la apertura de estas ventanas se hace girándola sobre un eje vertical ubicado en uno de los costados de la misma y es allí donde se encuentran las bisagras. La apertura puede ser hacia el exterior o hacia el interior.

El código que se puede utilizar en estos casos es el que corresponde a las puertas para, no sólo saber que se pueden abrir, sino conocer: el dato fundamental sobre su ángulo de apertura (ver siguiente).

- Aperturas de puerta: indicar el ángulo de apertura con una línea curva y una recta (que representa la puerta en sí misma) de la siguiente manera:

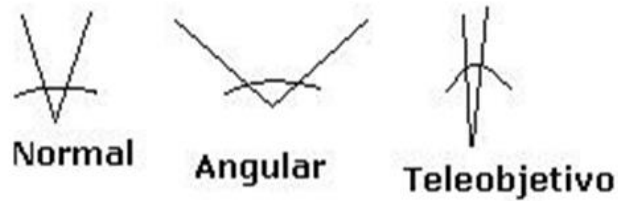


- Personaje/s: Los personajes se representan con una figura sencilla en la que se destacan hombros, cabeza y nariz (importantísimo para señalar la dirección de mirada) vistos desde arriba. Ejemplo:

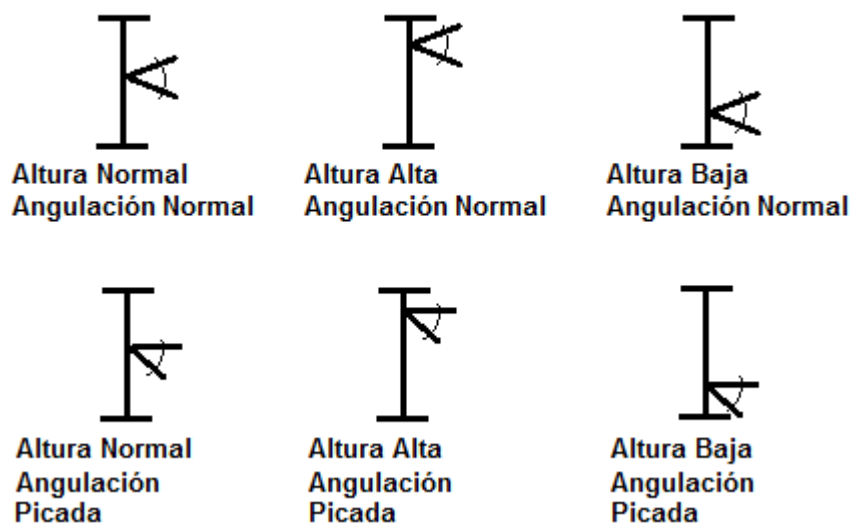
-

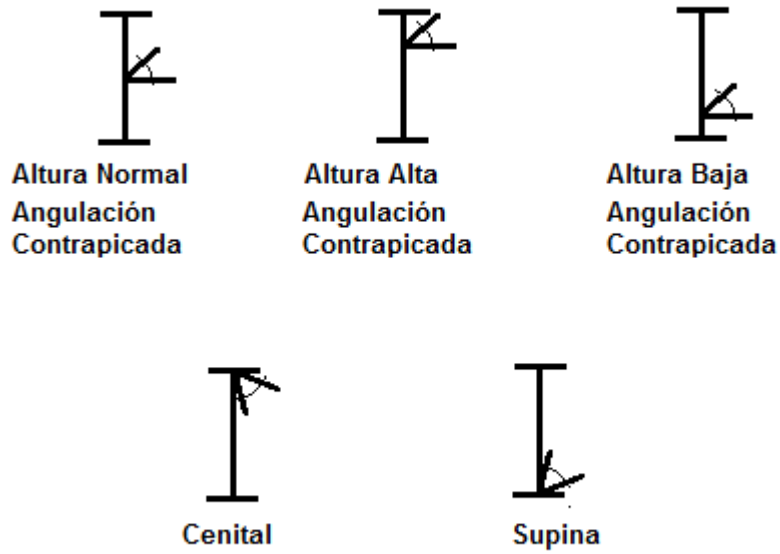


- En cuanto a la Cámara, hay que aprender lo siguiente:
 - ✓ Siempre, en cada caso, debe ser numerada (correspondiendo al número de toma del GT).
 - ✓ Se coloca la posición de la cámara, en el lugar a escala de la Planta desde el cual se supone se puede obtener el encuadre - y la imagen en general – deseado, teniendo en cuenta, sobre todo, distancias probables y lentes a utilizar.



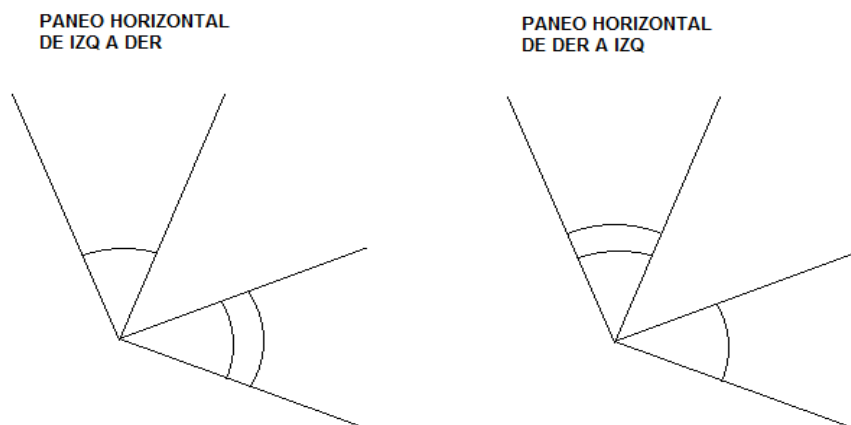
- ✓ Con relación a la Altura y Angulación, la información en cada toma se brinda graficando un pequeño vector, con la posición relativa de la cámara, que funcionará de la manera que se indica a continuación:



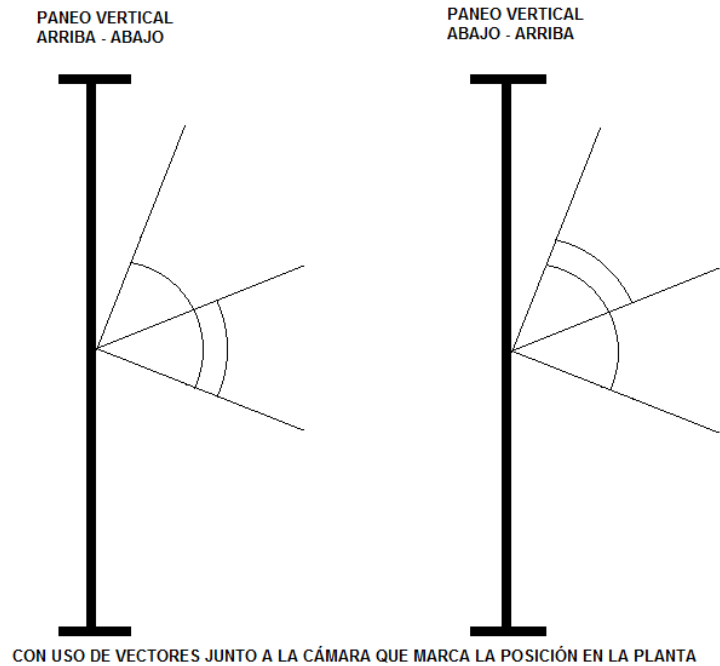


- En cuanto a la representación de los Movimientos de cámara, vamos a distinguir en principio los que implican un traslado horizontal y aquellos cuyo traslado es del tipo vertical, a saber:

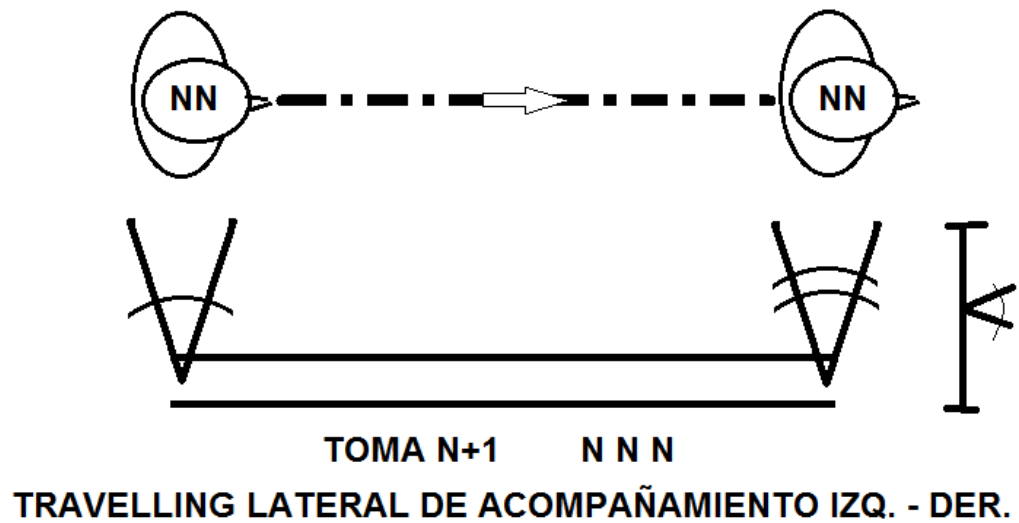
✓ Paneo horizontal



✓ Paneo vertical

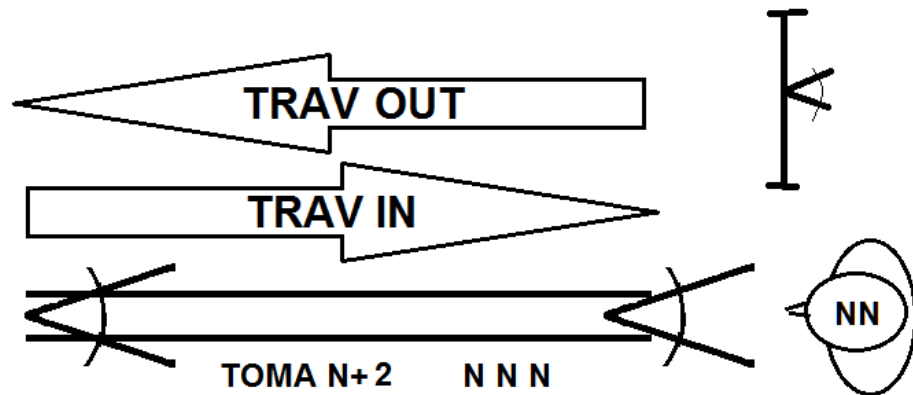


✓ Travelling lateral

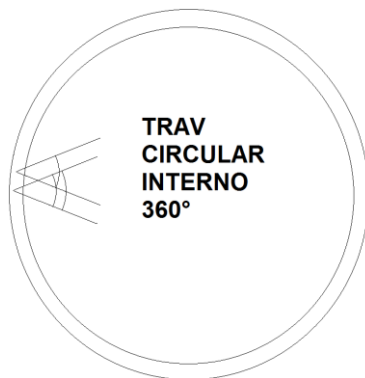


Si no acompañara el desplazamiento de un personaje sería designado solamente como Trav. Lateral.

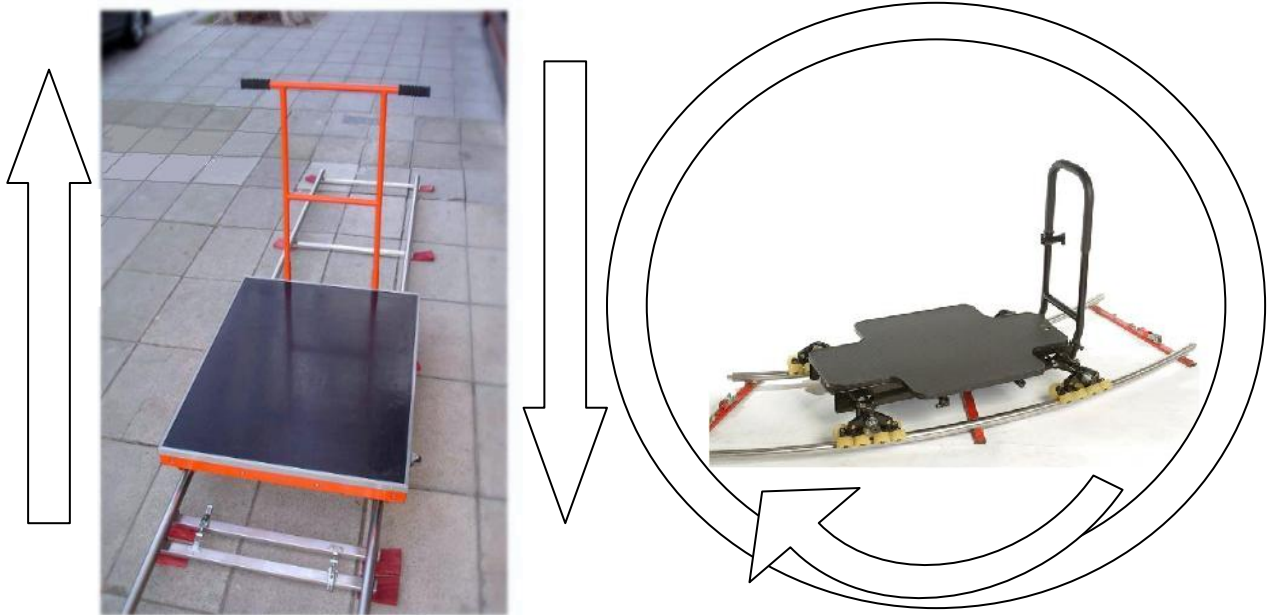
- ✓ Travelling in/out



- ✓ Travelling circular o semi

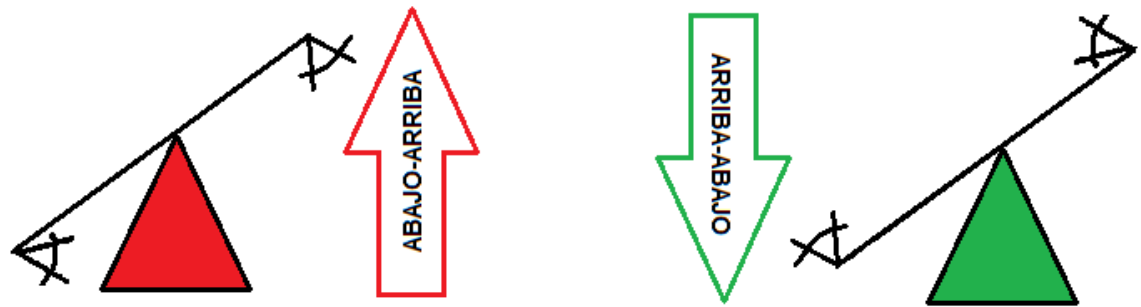


Según la cámara mire hacia el centro del círculo o hacia afuera los trav. serán internos o externos, también los hay con un cuarto de círculo (45°). Los siguientes son ejemplos de carros de travelling.



✓ Grua





GRUA

✓ Steadycam



- ✓ Cámara en mano



Tanto el Steadycam como la cámara en mano, se representarán en la planta dibujando su trayectoria con una línea que le será propia, de uso exclusivo, y que permitirá su reconocimiento por parte de quienes tengan que hacer lectura técnico productiva de esa planta de cámaras (en el caso del steadycam una línea recta y para la cámara en mano, a elección).