LECCIÓN 2.2 · CINEMATOGRAFÍA

PLANOS, LENTES Y MOVIMIENTOS PARA DIRIGIR LA CÁMARA CON IA.

Una muestra de la lección 2.2 de la Academia. Los modelos aprendieron de millones de fotos hechas con lentes reales, así que entienden el lenguaje de cámara mejor que la mayoría de quienes escriben prompts. Cada decisión de cámara cambia el sentido del plano, no solo su técnica.

SECCIÓN 01

La focal es la relación entre el sujeto y el fondo.

Misma persona, misma luz, mismo tamaño en el cuadro. Con 24 mm la nariz se agranda y el fondo se aleja. Con 85 mm la cara se aplana, se vuelve más amable, y el fondo se acerca.

FOCAL	GRAN ANGULAR, 14 A 35 MM	NORMAL, CERCA DE 50 MM	TELE, 85 MM O MÁS
Perspectiva	La exagera y mete mucho contexto.	Ve más o menos como el ojo.	Comprime los planos y aísla al sujeto.
Con un rostro	De cerca, lo deforma.	Honesto.	Lo favorece.
Qué dice	Energía, calle, documental.	Honestidad.	Retrato y publicidad de lujo.

CLAVE

Para un rostro, nunca menos de 50 mm.

En nuestros talking heads usamos 55 mm u 85 mm para no deformar la cara.

SECCIÓN 02

La altura de cámara es poder.

Dónde ponés la cámara decide la relación entre el sujeto y quien mira.

01

Baja, mirando hacia arriba.

El sujeto domina.

02

A la altura de los ojos.

La relación es de igual a igual. Honesta.

03

Alta, mirando hacia abajo.

El sujeto se achica, se vuelve vulnerable o lo observás como desde afuera.

NOTA

Si tu avatar va a hablar.

Cámara a la altura de los ojos, mirada siempre al lente y cara casi de frente: cuerpo girado hasta 20°, cabeza derecha. El perfil y el plongée quedan para cortes, no para hablar.

SECCIÓN 03

El movimiento es intención.

Cada movimiento le dice algo al espectador antes de que pase nada en el cuadro.

01

Fija.

Dice control.

02

En mano, handheld.

Movimiento orgánico. Dice urgencia y verdad, sensación documental.

03

Dolly o acercamiento.

La cámara avanza sobre un riel o slider. Dice premium, porque alguien planeó ese recorrido.

04

Grúa o drone.

Dicen escala.

SECCIÓN 04

Obturador y profundidad también se dirigen.

El obturador decide cómo se siente el movimiento. La profundidad de campo decide cuánto está en foco.

01

Obturador natural.

Regla de los 180°: obturador al doble del frame rate. A 24 fps, 1/48, en la práctica 1/50. Da un motion blur natural.

02

Más rápido o más lento.

Más rápido congela y se siente nervioso. Más lento arrastra y se vuelve onírico.

03

Poca profundidad, f/1.4 a f/2.8.

Aísla y se siente íntimo y caro. Pero es el look por defecto de la IA: usarlo siempre es firmar generado.

04

Mucha profundidad, f/8 a f/11.

Dice documental, paisaje, arquitectura, honestidad.

SECCIÓN 05

El tamaño del sujeto en el cuadro también cuenta.

La escala es la relación entre el sujeto y el cuadro. Pedila con palabras de encuadre, no con adjetivos.

01

Sujeto chico en un espacio grande.

Soledad o grandeza.

02

Primer plano cerrado.

Un rostro que llena el cuadro es intimidad. Sirve para los primeros 1 o 2 segundos del hook o como corte a mitad del video.

03

De pecho para arriba.

El plano para hablar a cámara. En 9:16, con los ojos en el tercio superior.

04

Aire.

El espacio negativo es donde el ojo descansa y donde después vive el texto. Si no pedís aire, no hay aire.

05

Capas.

Primer plano, medio y fondo. Un primer plano desenfocado ya construye profundidad. Decí qué está nítido y qué se ablanda.

SECCIÓN 06

Cinco decisiones, una sola oración.

Una campaña dirigida tiene una sola línea de cámara que todos los planos respetan. Para armarla decidís cinco cosas y las escribís juntas.

- [ ] La focal, según la relación entre sujeto y fondo que necesitás.
- [ ] La altura, según la relación de poder con el espectador.
- [ ] El movimiento, una regla para toda la campaña.
- [ ] El obturador: natural, congelado o arrastrado.
- [ ] La profundidad de campo.

PLANTILLA Tu línea de cámara

COPIÁ Y PEGÁ

```
Filmado con lente de [FOCAL] mm, cámara [ALTURA], [MOVIMIENTO], [SENSACIÓN DE OBTURADOR], [PROFUNDIDAD DE CAMPO].
```

Ejemplo de la lección: lente de 85 mm, a la altura de los ojos, acercamiento lento, poca profundidad de campo, motion blur natural. Vale más que veinte veces la palabra cinematográfico.

SECCIÓN 07

Ninguna elección es por gusto. Todas son por sentido.

Dos marcas hipotéticas de la lección, con la misma estructura y el sentido opuesto.

PROMPT 01 Perfume — COPIÁ Y PEGÁ

```
[SUJETO] en [LUGAR].
Cámara: lente de 85 mm, apenas por debajo de los ojos, dolly lento de acercamiento, obturador natural con motion blur natural, profundidad de campo mínima.
```

Reemplazá [SUJETO] y [LUGAR]. La línea de cámara no se toca en ningún plano de la campaña.

PROMPT 02 Bebida deportiva — COPIÁ Y PEGÁ

```
[SUJETO] en [LUGAR DE LA CIUDAD].
Cámara: lente de 24 mm, cámara baja, en mano, obturador rápido, gotas nítidas, profundidad de campo amplia para ver la ciudad.
```

Reemplazá [SUJETO] y [LUGAR DE LA CIUDAD]. El obturador rápido deja las gotas nítidas.

ERROR COMÚN

Mezclar idiomas de cámara.

Gran angular en mano, tele en dolly y drone en la misma campaña. Cada plano puede estar bien solo, pero juntos no cierran. Muchas veces el "se nota que es generado" es una cámara que cambia de personalidad cada tres segundos.

¿TE SIRVIÓ?

Una cámara, una sola personalidad.

@bistudio.ai

Esto es una muestra de la lección 2.2 de la Academia. En la lección completa escribís la línea de cámara de tu campaña y tres planos que la respetan: la página 2 de tu Visual Bible.

Anotate en la 2ª generación de la Academia →

El equipo de BISO

INSTAGRAM
@bistudio.ai

WEB
biso.studio

EMAIL
hola@biso.studio