LECCIÓN 2.1 DE LA ACADEMIA BISO: LENGUAJE VISUAL

# EL LENGUAJE VISUAL SE DECIDE ANTES DE GENERAR.

Mismo producto, mismo modelo, casi el mismo prompt. Una imagen parece de banco y la otra parece dirigida. La diferencia son seis decisiones. Esta guía es una muestra de la lección 2.1 de la Academia: te dejamos el método para tomarlas y escribirlas antes del primer prompt.

SECCIÓN 01

# Dirigida, no generada.

Una imagen parece dirigida cuando sus seis variables de lenguaje visual fueron decididas a propósito y escritas antes de generar. No es la herramienta, ni la resolución, ni la suerte.

CLAVE

## El modelo ejecuta el lenguaje. La decisión es del director.

En las cinco fases de dirección creativa (Brief, Concepto, Biblia Visual, Producción y Entrega), la hoja de lenguaje visual es la página uno de la Biblia Visual: fase tres. La IA hace la fase cuatro más rápida y más barata. Lo que va antes lo decide el criterio.

SECCIÓN 02

# Seis variables. Una decisión cada una.

Composición, escala, contraste, profundidad, textura y espacio negativo. Si no las decidís vos, las decide el modelo por defecto.

01

## Composición.

El camino del ojo: dónde entra, adónde va, dónde descansa. No es una grilla, es un recorrido.

02

## Escala.

La relación entre el sujeto y el cuadro. Sujeto chico en un espacio grande cuenta soledad o grandeza; una cara que llena el cuadro cuenta intimidad.

03

## Contraste.

Cualquier diferencia que ordena: claro y oscuro, grande y chico, liso y rugoso, cálido y frío. Sin contraste no hay jerarquía.

04

## Profundidad.

Capas: algo adelante, algo en el medio, algo atrás. Un primer plano desenfocado ya construye profundidad.

05

## Textura.

Lo táctil: el grano, la tela, la piedra. Es lo que le da realidad a la imagen.

06

## Espacio negativo.

El aire que dejás vacío a propósito. Ahí descansa el ojo y ahí después va a vivir el texto.

SECCIÓN 03

# Tres preguntas.
# En este orden.

Antes de escribir cualquier prompt, contestá estas tres preguntas sobre el plano que querés. Si no podés contestarlas, todavía no tenés un plano: tenés un deseo.

01

## ¿Dónde querés que caiga el ojo primero?

El punto de entrada del plano.

02

## ¿Adónde querés que vaya después?

El recorrido que arma la composición.

03

## ¿Dónde querés que descanse?

Casi siempre, el espacio negativo. Ahí va a ir el claim.

SECCIÓN 04

# De la decisión al prompt.

Con las tres respuestas decidís las seis variables, una línea cada una. Esas seis líneas se vuelven vocabulario de prompt. Generás y comprobás contra las tres preguntas, no contra el gusto.

BLOQUE 01 Lenguaje visual del plano

COPIÁ Y PEGÁ

```
Plano de [SUJETO O PRODUCTO].
Composición: [DÓNDE ENTRA, ADÓNDE VA Y DÓNDE DESCANSA EL OJO] (por ejemplo: sujeto en el tercio inferior izquierdo).
Escala: [RELACIÓN ENTRE EL SUJETO Y EL CUADRO].
Contraste: [QUÉ DIFERENCIA ORDENA LA IMAGEN] (por ejemplo: contraste bajo).
Profundidad: [QUÉ HAY ADELANTE, EN EL MEDIO Y ATRÁS] (por ejemplo: primer plano desenfocado que da profundidad).
Textura: [QUÉ SE TIENE QUE SENTIR AL TACTO] (por ejemplo: texturas mate).
Espacio negativo: [DÓNDE QUEDA EL AIRE Y PARA QUÉ] (por ejemplo: mucho aire arriba).
```

Cada [VARIABLE] es una decisión tuya, escrita antes de generar. Si el ojo no hace el recorrido que escribiste, el plano no está.

SECCIÓN 05

# Misma dificultad. Distintas decisiones.

Una marca hipotética de café de especialidad. La versión A es lo que te da el modelo si no decidís nada. En la B, cada variable fue decidida. El ojo entra por el vapor, baja a la taza y descansa en la pared, donde después va el claim.

| VARIABLE | VERSIÓN A | VERSIÓN B |
|---|---|---|
| Composición | Taza en el centro. | Taza en el tercio inferior izquierdo, con un hilo de vapor que sube. |
| Escala | El producto llena el cuadro. | Un setenta por ciento del cuadro es pared. |
| Contraste | Colores saturados. | Contraste suave. |
| Profundidad | Todo en foco. | Adelante, fuera de foco, el borde de una mesada de madera. |
| Textura | Sin decidir. | Grano visible, revoque con luz de mañana, madera. |
| Espacio negativo | Fondo lleno de cosas. | La pared: ahí descansa el ojo y va el claim. |

SECCIÓN 06

# Si no pedís aire, no hay aire.

Los modelos tienden a llenar todo el cuadro de detalle. La imagen llena hasta el borde es la que grita generada. El aire es la decisión más barata y más visible que podés tomar.

01

## Miedo al vacío.

Cuadros llenos hasta el borde. Pedí el aire por escrito.

02

## Confundir composición con regla de los tercios.

La composición es un recorrido, no una grilla.

03

## Decidir después de ver la imagen.

Las variables se escriben antes del prompt, no se justifican después.

SECCIÓN 07

# Tu hoja de lenguaje visual.

Elegí una sola marca, real o hipotética, y su plano principal. Escribí estos nueve renglones antes de generar. Es la página uno de su Biblia Visual.

- [ ] Dónde cae el ojo primero.
- [ ] Adónde va después.
- [ ] Dónde descansa.
- [ ] Composición, en una línea.
- [ ] Escala, en una línea.
- [ ] Contraste, en una línea.
- [ ] Profundidad, en una línea.
- [ ] Textura, en una línea.
- [ ] Espacio negativo, en una línea.

LECCIÓN 2.1 · MUESTRA

# Esta es la página uno. La Biblia Visual sigue.

## @bistudio.ai

Lo que leíste es una muestra de la lección 2.1 de la Academia BISO. En el módulo completo, cada clase le suma una página a la Biblia Visual de tu campaña, empezando por la cámara: la misma composición cambia de sentido según el lente.

Anotate en la 2ª generación de la Academia →

El equipo de BISO


INSTAGRAM
@bistudio.ai

WEB
biso.studio

EMAIL
hola@biso.studio