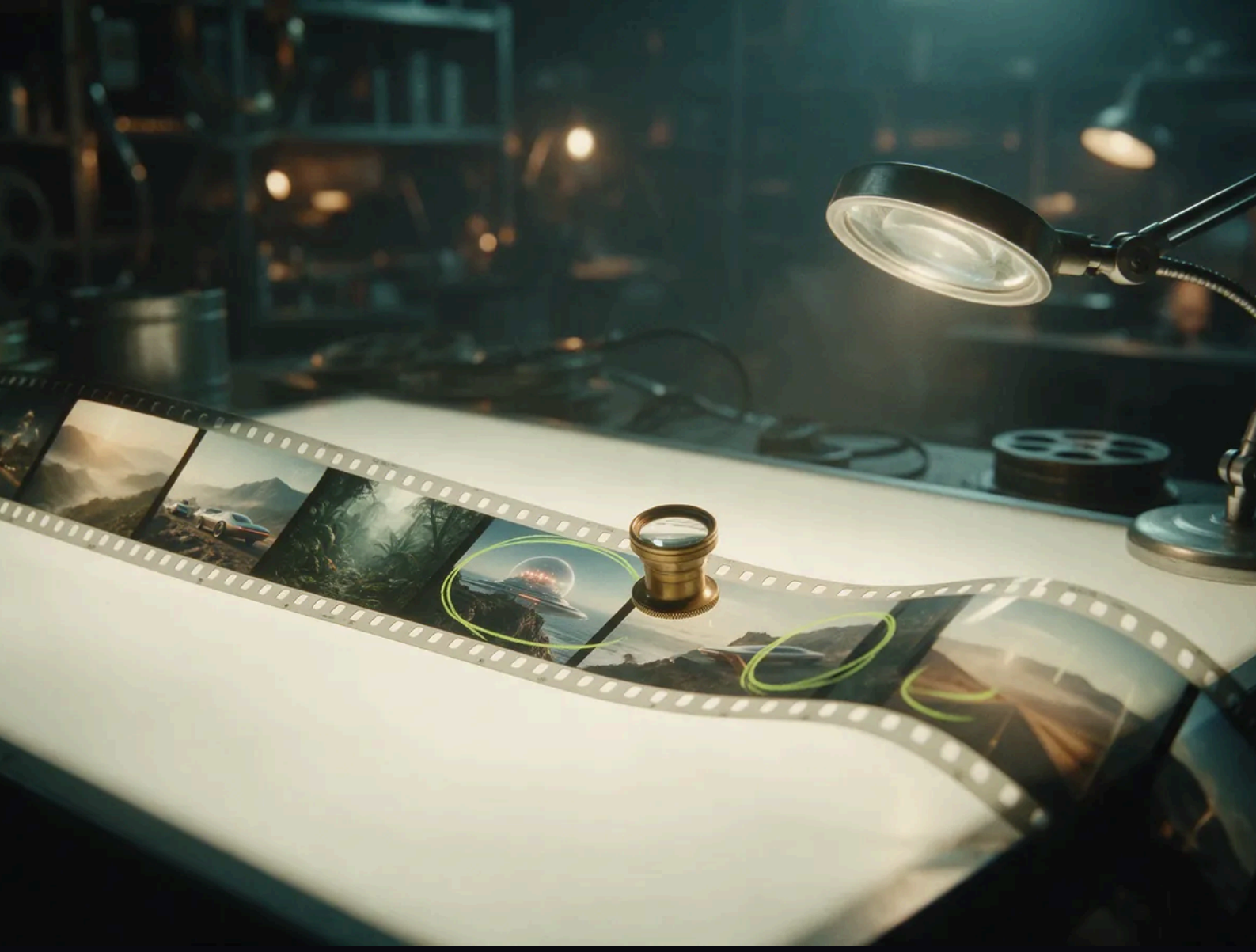


RECURSO GRATUITO

Auditoría del plano generado: cómo revisar un clip de IA fotograma a fotograma

Una hoja de revisión para encontrar el instante en que una toma pierde coherencia física.

Jeff Zambrano.

Director de cine con IA · jeffzambrano.com

PARA QUIÉN ES

Para cineastas que deben decidir si un clip funciona, necesita correcciones o todavía no se puede evaluar.

QUÉ PROBLEMA RESUELVE

Ver una toma de corrido puede ocultar fallos de identidad, contacto, espacio y sincronía.

QUÉ TE LLEVAS

- Quince pasadas de revisión
- campos de evidencia
- tabla de correcciones
- plantilla de veredicto

Índice

01 Juzga lo que demuestra la imagen

02 Prepara la hoja de revisión

03 Pasadas de inspección

04 Completa el informe de cuatro campos

05 Devuelve el hallazgo a las instrucciones

06 Conserva la evidencia

01 Juzga lo que demuestra la imagen

Uso esta auditoría después de generar un clip, cuando necesito entender por qué funciona o en qué momento deja de hacerlo. La revisión convierte una impresión en observaciones que otra persona puede comprobar delante de los mismos fotogramas.

Un plano puede superar una prueba y fallar otra, por eso mantengo separados los hallazgos. Cuando la imagen no ofrece detalle suficiente, escribo «no concluyente» en lugar de convertir la falta de evidencia en una aprobación o un rechazo.

02 Prepara la hoja de revisión

Completa estos campos antes de emitir un veredicto y aplica las pasadas que correspondan al plano. Cada observación debe referirse a un acontecimiento visible, no a una descripción general de su calidad.

Campo	Tu anotación
Uso previsto	[Dónde se verá el clip.]
Contexto de visionado	[Tamaño de pantalla, recorte y escala del sujeto.]
Prueba	[El comportamiento físico que vas a comprobar.]
Evidencia visible	[Qué ocurre antes, durante y después del fallo.]
Resultado	[Funciona, falla o no concluyente, con su motivo.]
Punto que corregir	[La referencia o instrucción que necesita revisión.]

03 Pasadas de inspección

1. Describe el recorrido de cámara

- [ ] Puedo nombrar el movimiento físico de la cámara y seguir su recorrido.

Utiliza verbos como empuja, sube, cae, orbita o se asienta. El ejemplo del método es una órbita de 120 grados alrededor del sujeto a la altura del pecho: define un recorrido que «plano dinámico» no permite reconocer. Si solo puedes decir que el plano cambia, comprueba si estás viendo un movimiento o un salto.

2. Sigue dos anclas

- [ ] Un detalle del sujeto y otro del lugar mantienen su coherencia al cambiar el punto de vista.

Puedes seguir una manga rota y una columna, dos ejemplos del método. Si la manga permanece pero la posición de la columna se vuelve imposible, revisa el espacio; si ocurre lo contrario, revisa la identidad. Anota cuál de las dos anclas falla para no confundir problemas que requieren correcciones diferentes.

3. Comprueba qué oculta cada corte

- [ ] He revisado la acción inmediatamente anterior y posterior a cada corte sospechoso.

Identifica qué movimiento habría tenido que completar la cámara o el cuerpo. Tres cortes situados en el contacto pueden revelar una dificultad repetida; uno aislado no basta para demostrarla. Cuando siempre desaparece el mismo instante, considera darle un plano propio en lugar de ampliar una descripción extensa.

4. Distingue la óptica de un efecto superpuesto

- [ ] La deformación cambia según la distancia a la cámara.

En el ejemplo del método, un gran angular agranda mucho una mano cercana, modifica menos la cara y apenas altera el fondo lejano. Un borde curvo alrededor de un sujeto que sigue plano no demuestra esa respuesta de profundidad. Anota qué distancias se comportan de manera distinta antes de juzgar el aspecto general.

5. Sigue la identidad y después el tiempo

- [ ] Un detalle reconocible sobrevive a los cambios de lugar, vestuario o encuadre.
- [ ] Boca, brazo, reflejos y cortes pertenecen al mismo ritmo temporal.

Unas gafas o una camisa metálica pueden servir como detalle reconocible. Comprueba primero su continuidad y después compara el movimiento de la boca, el brazo y los brillos: varios elementos convincentes por separado pueden parecer capas independientes cuando sus tiempos no coinciden.

6. Lee la expresión como un recorrido

- [ ] La preparación, el esfuerzo máximo y la descarga se ven cuando la interpretación los necesita.

El método propone apretar la mandíbula, aguantar dos segundos, soltar el aire y bajar los hombros. Una mueca tensa sostenida no muestra esa evolución. Si la cara es demasiado pequeña para inspeccionarla, marca la expresión y la sincronía de labios como no concluyentes, sin dar por hecho que funcionan.

7. Revisa la coreografía en tres momentos

- [ ] La entrada parte de un equilibrio y unas articulaciones creíbles.
- [ ] El contacto conserva cuerpos y extremidades separados.
- [ ] La recuperación continúa de forma natural, sin reiniciarse.

Un movimiento repetido facilita la comparación porque vuelve a plantear el mismo problema físico. Si el suelo refleja, revisa el reflejo en esos tres momentos: la discrepancia con el cuerpo es una evidencia visible. Cuando el montaje oculta el contacto, busca un regreso brusco a la postura inicial entre la entrada y la recuperación.

8. Sigue las consecuencias de una transformación

- [ ] El estado previo, el cuerpo cambiando, el daño resultante y el regreso forman un mismo acontecimiento.

El ejemplo del método mantiene las brasas caídas como escombros cuando la figura recupera su forma original. Si el lugar vuelve a estar limpio, la secuencia ha mostrado estados sin conservar sus consecuencias. Antes de juzgar el diseño de la transformación, escribe qué elementos deben permanecer en sus cuatro fases.

9. Examina contacto y apoyo

- [ ] Los fotogramas de contacto explican posición, peso y transferencia a una superficie de apoyo.

El método sigue un teléfono que pasa de la mano a una piedra: movimiento de muñeca antes del contacto, apoyo y asentamiento del cuadro después. En esta pasada juzga solo si la cámara responde de forma coherente a la mano y a la superficie. Un fallo de cara o sincronía que encuentres durante la revisión se anota aparte.

10. Compara la pantalla dentro de la pantalla

- [ ] Un monitor que muestra la acción coincide con lo que sucede en la escena.

Cuando el encuadre se abre y aparecen monitores de rodaje con el mismo acontecimiento, compara ambas escalas. La acción debe ser coherente tanto en el espacio principal como en su imagen reproducida; un detalle atractivo en la pantalla pequeña no compensa que muestre algo distinto.

11. Comprueba la profundidad bajo velocidad

- [ ] Primer término, término medio y fondo cambian de tamaño de manera compatible con una sola cámara.

La retirada rápida de cámara es el caso de revisión que propone el método. Las personas del término medio pueden pasar demasiado deprisa y el detalle lejano puede romperse, por lo que contar objetos

del fondo aporta poco. Compara sus cambios relativos en vez de premiar el plano por tener un decorado abundante.

12. Revisa cada contraplano

- [ ] Las miradas mantienen quién mira a quién.
- [ ] La dirección de luz y su parpadeo resultan creíbles.
- [ ] La reacción avanza en vez de regresar a una expresión neutra.

En un diálogo, inspecciona cada aspecto por separado al volver al personaje. Una cara que se reinicia es un hallazgo de interpretación; una mirada invertida es un problema espacial. Separarlos permite precisar la corrección en lugar de afirmar únicamente que la conversación se siente extraña.

13. Oriéntate dentro de un mundo extraño

- [ ] Una persona, un objeto, un movimiento y una fuente de luz siguen siendo legibles.

Congela el fotograma más cargado e identifica el suelo, la dirección de la maquinaria y la fuente que ilumina la cara. Son las comprobaciones de orientación del método para un entorno surrealista. Una premisa extraña sigue necesitando relaciones estables para que el espectador pueda entender la imagen.

14. Revisa a escala de entrega

- [ ] He comprobado el tamaño de pantalla, el recorte y la escala del sujeto previstos.

El método compara la blandura que desaparece en un teléfono con la que se hace evidente en un televisor o un recorte ancho. Comprueba el producto real antes de prometer un formato de entrega, sin confiar solamente en la resolución anunciada en una demostración. Una vista previa pequeña no resuelve el juicio sobre una proyección grande.

15. Escribe un veredicto con límites

- [ ] El veredicto identifica la capacidad y también su límite.

El ejemplo del método acepta una órbita para un corte vertical de redes, pero no para una proyección de festival: identidad y luz permanecen coherentes, mientras el detalle facial del plano abierto no resiste el tamaño grande. Relaciona así la evidencia con su destino, sin suponer que cualquier fallo invalida todos los usos.

04 Completa el informe de cuatro campos

Campo del informe	Qué debes escribir
Capacidad	[La prueba exigente que supera este resultado.]
Límite	[El fallo visible o el detalle que no se puede evaluar.]
Contexto	[La pantalla y el recorte en que se verá.]
Veredicto	[El uso que permite y el que no puede sostener.]

Construye la frase final con esos campos: usaría este resultado para [destino], pero no para [destino inadecuado], porque [evidencia visible] se mantiene coherente mientras [límite concreto] no.

05 Devuelve el hallazgo a las instrucciones

Problema visible	Punto que debes corregir
Cambia la identidad	La imagen de referencia del personaje.
El espacio se rompe al girar	Las anclas del lugar y su permanencia.
El efecto óptico sigue plano	Óptica, distancia al sujeto y respuesta de profundidad.
Los cortes ocultan siempre el contacto	El alcance del plano y una toma propia del contacto.
La expresión queda congelada	Preparación, esfuerzo y descarga.
La transformación borra sus consecuencias	El rastro que debe permanecer visible.
Un objeto parece no pesar	Apoyo, peso y asentamiento.

Si una instrucción se ha ignorado, la adelanto en vez de repetirla al final. La corrección debe responder al fallo observado, sin alargar todas las partes del texto.

06 Conserva la evidencia

Acepto un plano por lo que puede sostener de forma demostrable al tamaño en que se va a ver. Cuando falta evidencia, un resultado no concluyente permite tomar la siguiente decisión sin fingir certeza.

JEFF ZAMBRANO. · DIRECTOR DE CINE CON IA

Hagamos tu película

Dirijo películas, series y piezas de marca hechas con IA, del guion al montaje final. Cuéntame qué tienes en mente y te contesto yo mismo.



Encargar una película, serie o tráiler

Empieza por el formato, la duración y la fecha de entrega; comparte también la historia o el material del que ya dispones.

Una película para una marca

Presenta la marca y el propósito de su película, con el público previsto y la fecha de estreno si ya los conoces.

Plataforma de IA o patrocinio

Presenta la herramienta o el modelo y explica la película o el patrocinio que tienes en mente.

Festival, prensa o distribución

Presenta el evento, medio o distribuidora, e indica la fecha y la película o el material que requiere tu propuesta.

hello@jeffzambrano.es

WhatsApp +34 688 351 935

jeffzambrano.com