

RECURSO GRATUITO

Cómo escribo prompts para Seedance: las reglas de Borrowed Wounds

Una estructura práctica para convertir un plano en instrucciones visibles y acciones con tiempo definido.

Jeff Zambrano.

Director de cine con IA · jeffzambrano.com

PARA QUIÉN ES

Para cineastas que generan planos con movimiento, interpretación y continuidad.

QUÉ PROBLEMA RESUELVE

Las descripciones extensas pueden esconder las instrucciones físicas que determinan el plano.

QUÉ TE LLEVAS

- Doce reglas de escritura
- fragmentos comentados
- estructura por bloques
- comprobación antes de generar

Índice

01 Llevar el plano al texto

02 Doce reglas para revisar el borrador

03 Monta la estructura

04 Comprobación antes de entregar

05 Conserva las decisiones físicas

01 Llevar el plano al texto

Uso estas reglas cuando ya he concebido el plano y necesito convertirlo en instrucciones que un modelo de vídeo pueda seguir. Durante Borrowed Wounds, uno de los textos de trabajo pasó de 2.164 palabras a 808: eliminé repetición y conservé las decisiones físicas que sostenían la imagen.

La tarea consiste en describir lo que la cámara puede registrar: dónde está un cuerpo, cómo se mueve, qué alcanza la luz y qué permanece al terminar. Revisa tu borrador con estas reglas y conserva después solo los bloques que tu plano necesita.

02 Doce reglas para revisar el borrador

1. Escribe la alternativa visible

Sustituyo las prohibiciones sobre la escena por el estado físico que quiero obtener. En mis pruebas, algunas negaciones introducían el objeto que pretendían evitar y otras borraban rasgos de forma demasiado literal, por lo que no las trato como una dirección fiable.

En lugar de prohibir que los personajes miren a cámara, fijo hacia dónde miran:

```
Every man keeps his eyes on the path ahead.
```

En este método separo los defectos de generación, como los dedos fundidos, de las cosas que forman parte del mundo representado. Una avería de la imagen y una indicación de actuación no cumplen la misma función.

2. Cuenta caracteres y protege el principio

Cuento el texto completo antes de entregarlo. En la prueba registrada de la interfaz web se conservaban aproximadamente 5.787 caracteres y el resto se cortaba sin aviso; adopté 5.600 como objetivo de trabajo, sin convertir esa observación en un límite permanente del modelo.

El borrador corregido de aquella revisión medía 4.304 caracteres. Sitúa las instrucciones decisivas en los dos primeros bloques y recorta antes texturas, adjetivos y repeticiones que una orden directa. Comprueba también cuánto texto conserva realmente la interfaz que utilices.

3. Asigna un tiempo a cada acción

Elijo una duración exacta y reparto la acción en intervalos. Un rango de duración deja abierta una decisión del plano, mientras que una acción breve dentro de una generación larga puede obligar al modelo a rellenar el tiempo restante.

Este es el esquema temporal de mis reglas, todavía sin completar la acción:

```
0 to 3 seconds: ...
3 to 6 seconds: ...
6 to 9 seconds: ...
```

Comprueba que el último tramo llega hasta la duración solicitada y que el sujeto sigue teniendo una acción física que realizar en ese momento.

4. Añade unidades a lo que se pueda medir

Sustituyo los adjetivos relativos por medidas cuando el plano lo requiere. Las cifras deben aclarar relaciones, como la diferencia entre el desplazamiento de una persona y el de la cámara.

En la revisión registrada, el grupo caminaba a cuatro kilómetros por hora y la cámara avanzaba a cinco, de modo que quedaba definido el adelantamiento. La altura de cámara pasaba de 35 a 140 centímetros. Son valores de aquel plano, no ajustes predeterminados para cualquier escena.

5. Empieza por lo que sucede

Abro con `SCENE CONTEXT`: qué ocurre, dónde, cuándo y cuánto dura. El estilo, el inventario de referencias o la emoción que debería sentir el público no sustituyen esa información inicial.

Utiliza este orden de campos para revisar tu primera frase:

```
SCENE CONTEXT
[What happens, where, when, exact duration.]
```

Si la apertura no permite reconocer un acontecimiento físico, resuelvo ese vacío antes de añadir detalles ópticos o de superficie.

6. Coloca cada instrucción en su bloque

Separo luz, cámara, acción e interpretación para que las indicaciones repetidas no compitan entre sí. Si un bloque no aporta nada al plano, lo elimino entero en vez de dejarlo vacío.

Por ejemplo, la dirección y la temperatura de la luz pertenecen a `LIGHTING`; los intervalos temporales de la acción, a `ACTION`. Usa la tabla de montaje del texto que aparece más abajo para ordenar cada frase antes de decidir si hace falta conservarla.

7. Mantén una convención óptica coherente

En mi escritura para Seedance utilizo estos valores de campo de visión, expresados en grados: 107, 84, 63, 47, 29, 18, 12 y 8. Así evito mezclar distancias focales con otras formas de describir la óptica.

```
The field of view holds at 63 degrees from first frame to last.
```

Es una convención de este método de trabajo, no una afirmación de que no existan otros ángulos. Revisa que el movimiento descrito en los demás bloques sea compatible con el campo de visión elegido.

8. Describe la respuesta de la imagen

Retiro marcas comerciales y referencias cinematográficas con nombre propio de las instrucciones del plano. En su lugar escribo las cualidades que quiero ver, de manera que la petición pueda compararse con la imagen obtenida.

La sustitución registrada para una marca de película fotográfica fue grano fino, transición suave en las altas luces, saturación contenida y verdes y marrones tierra. Conserva esas cualidades solo si corresponden a tu imagen: el ejercicio consiste en expresar el efecto buscado, no en imponer siempre la misma paleta.

9. Convierte la emoción en movimiento muscular

Escribo el comportamiento que sostiene la emoción, en vez de confiarla a una etiqueta abstracta. Bajar los ojos, apretar la mandíbula y tragar antes de responder forman una secuencia visible recogida en las reglas.

Este fragmento fija otro estado físico:

```
Chin level, jaw loose, eyes fixed on the far end of the path.
```

Lee cada indicación de interpretación como algo que debe poder fotografiarse. Si no se puede, busca el gesto que expresa esa intención.

10. Retira las explicaciones dirigidas al lector

Elimino los bloques que explican para qué sirve el plano sin ordenar nada visible. Lo que quiero que comprenda el público debe traducirse en encuadre, posición y movimiento.

Por ejemplo, señalar a la figura central de la escena se convierte en terminar cerca de ella y situarla en una posición fuerte del cuadro. La explicación puede permanecer en las notas de preparación; el texto de generación necesita la decisión física que la hace posible.

11. Haz que el plano se sostenga por sí mismo

No doy por hecho que se recuerde la descripción de una toma anterior. La información necesaria para producir la imagen actual debe estar en sus instrucciones y en sus referencias.

Una toma continua se expresa de esta forma en las reglas:

```
One continuous shot, the camera holds the take to the last frame.
```

Comprueba directamente el lugar, las posiciones, la luz y el movimiento. Un número de escena o un resumen de lo sucedido antes no define esos hechos físicos.

12. Deja que la referencia describa la apariencia

Cuando adjunto una imagen, limito la descripción del personaje a edad, función, estado actual y un rasgo visible. El método cierra esa descripción con esta frase:

```
100% matches the reference.
```

La frase expresa una instrucción, no garantiza el resultado. Retiro los párrafos extensos de apariencia que compiten con la imagen y conservo únicamente las referencias que aportan información a ese plano.

03 Monta la estructura

Bloque	Información que debes completar
SCENE CONTEXT	Acontecimiento, lugar, momento y duración exacta.
ACTIVE REFERENCES	Una línea por referencia pertinente.
LOCATION MAP	Primer término, término medio, fondo y entrada de luz.
FIRST FRAME	Posiciones y movimiento ya iniciado.
FORMAT MODE	Toma continua o cortes, expresados en positivo.
OPTICS	Tamaño de plano y campo de visión en grados.
CAMERA	Altura, distancia, movimiento, motivo y foco.
ACTION	Acciones físicas repartidas por intervalos.
PERFORMANCE	Comportamiento muscular visible.
PHYSICS	Peso, inercia, contacto y respuesta del suelo.
LIGHTING	Fuente, dirección, kelvin y atmósfera.
AUDIO	Solo los sonidos que necesita el plano.
OUTPUT SETTINGS	Duración, resolución, proporción y grano.
POSITIVE LOCKS	Estados que deben mantenerse durante la toma.

04 Comprobación antes de entregar

- [ ] El primer fotograma contiene al sujeto y una acción legible.
- [ ] Izquierda y derecha se describen desde la cámara.
- [ ] La mirada y el desplazamiento del sujeto tienen una dirección clara.
- [ ] La luz tiene fuente y dirección; la atmósfera está definida cuando hace falta.
- [ ] La acción llega hasta el último fotograma.
- [ ] El texto de las referencias apoya las imágenes en lugar de competir con ellas.
- [ ] He contado el texto completo y conservado las instrucciones decisivas al principio.

05 Conserva las decisiones físicas

Acorto el texto hasta que sus palabras sostienen el movimiento, la interpretación y la continuidad del plano. El borrador final debe permitir revisar esas decisiones antes de generar y compararlas después con el resultado.

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