# CARPETA DE PROYECTO

## Momento 3

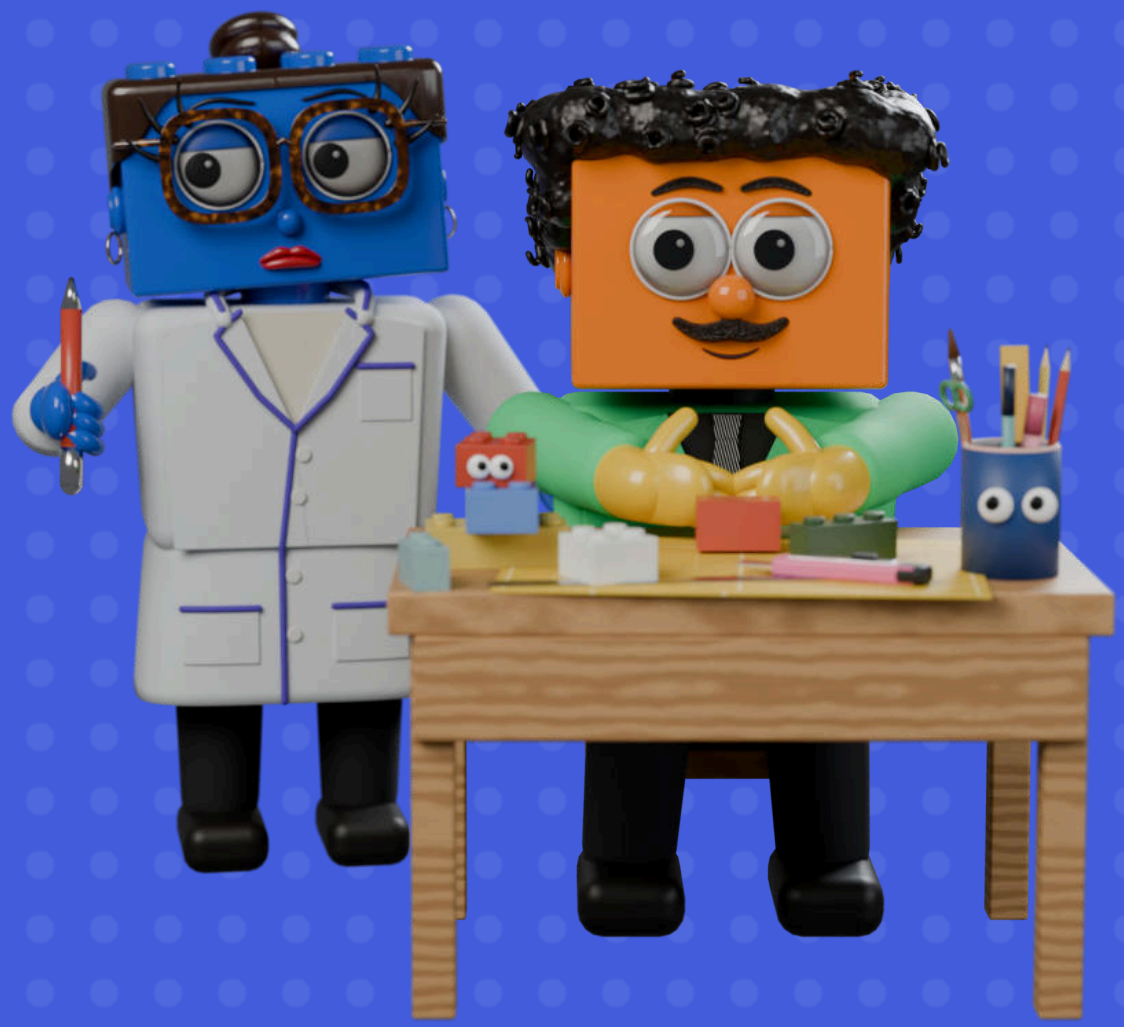
**Pablo Bermeo**
Carrera: Diseño Digital

**Luz Zuberbuhler**
Carrera: Diseño Digital




Montaje y edición II
Docente: Milagros Belén Sánchez
2026 - 2do cuatrimestre

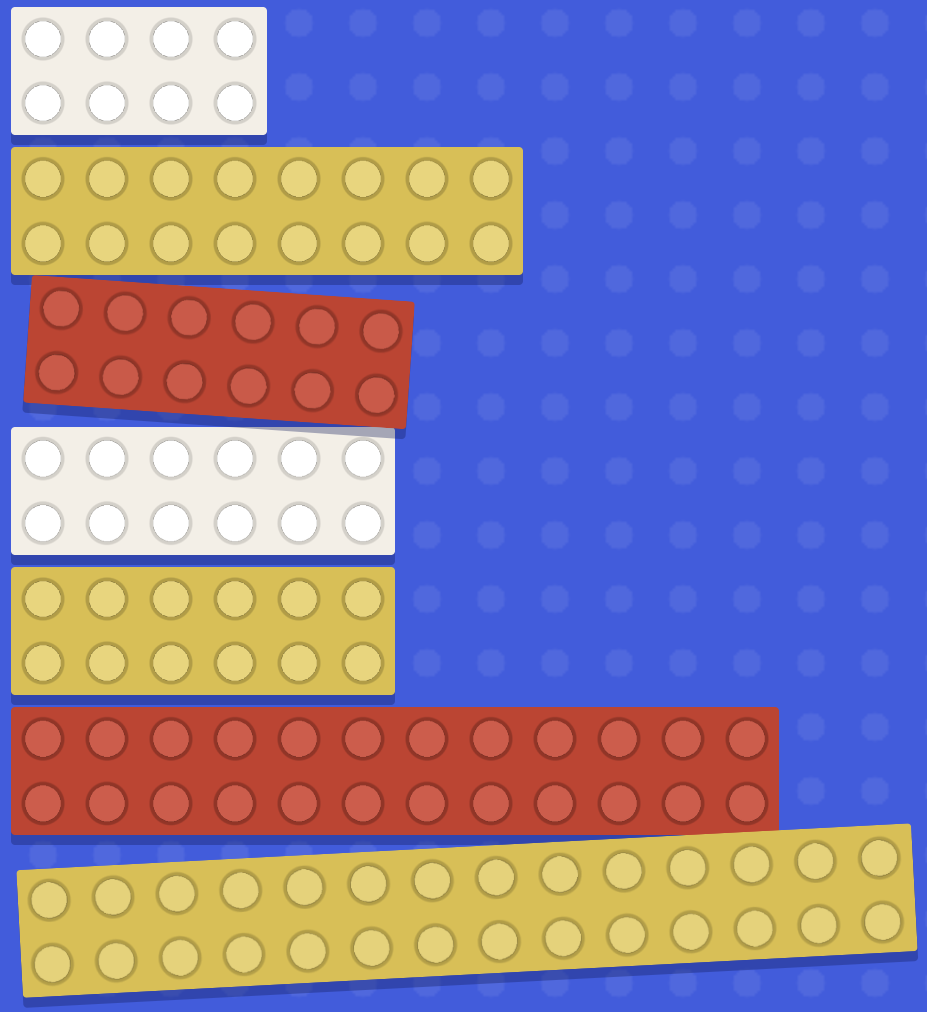
# TODO EN ORDEN



Pablo Bermeo
Luz Zuberbuhler

# 03 Índice

CADA PIEZA MIDE LO QUE OCUPA: DOS PERNOS POR LÁMINA




## I El proyecto
04 Consigna M3 · 05 Roles del equipo · 06 Relevamiento histórico · 07 Motivación del proyecto

## II Estética
08 Moodboard · 09 Atmósferas y texturas · 10 Planteo de espacios · 11 Personajes · 12 Locaciones, vestuario y maquillaje · 13–14 Paleta de colores · 15 Tipografía · 16 Animación de subtítulos

## III Relato
17 Estructura dramática · 18 Logline · 19 Sinopsis

## IV Realización
20 Recursos de montaje · 21 Animación 3D y archivo · 22 Zócalos · 23–27 Referencias de animación · 28 Recursos de sonido · 29 Sonido final

## V Circulación
30 Target y soporte · 31 Referencias fílmicas y artísticas · 32 Afiches

## VI Planos y entregas
33 Diagrama de Gantt · 34 La web del rodaje · 35 Puesta de cámaras y luces · 36–38 Storyboard · 39 Guion y teaser · 40 Bitácora de prompts · 41 Animatic con sonido

## VII Secuencia de títulos
42 Sistema y división de segundos · 43–48 Storyboard de títulos · 49–50 Storyboard de créditos finales · 51 La animación del final y el toque de dedos

## VIII Reflexiones y cierre
52 Reflexiones finales · 53 El corto completo

# 04 Consigna M3

PROYECTO INTEGRADOR · MONTAJE Y EDICIÓN II

¿QUÉ ES EL PI DE MONTAJE Y EDICIÓN II?

Se realiza un documental apócrifo de 7 minutos, junto con sus producciones internas (storyboard/animatic/carpeta de producción) y promocionales (teaser, títulos). Los estudiantes ponen en práctica técnicas de edición y operaciones de montaje para la producción de sentido, integrando la IA como un recurso de exploración plástica. De este modo, la intervención de los materiales genera una reflexión crítica sobre la construcción de la verdad y el artificio cinematográfico.

ETAPA 1

## Definición de la idea y preproducción

En grupos de 2 a 3 integrantes, los estudiantes elaboran la sinopsis, establecen la estructura dramática principal y redactan el guion del documental apócrifo. Las decisiones creativas y la autoría del relato son estrictamente humanas. Por este motivo, el proceso exige un desglose de motivaciones autorales y un relevamiento histórico. En paralelo, se desarrolla una investigación estética que define la atmósfera anímica, las texturas, la paleta de colores y las tipografías que darán identidad visual al proyecto. Sobre esta base se introducen los espacios, la construcción de personajes y el enfoque de cámara e iluminación. El proceso se acompaña de una bitácora de prompting donde se registra de forma sistemática la exploración visual, los bocetos, las consultas y el ajuste de detalles.

ETAPA 2

## Producción y postproducción del documental

Se construyen las narrativas combinando el material audiovisual de archivo (noticieros, publicidades, documentos) con el material de registro original filmado por el equipo (entrevistas, recreación de escenas, testimonios). Para planificar esta integración, se realiza un storyboard que detalla el número de escena, tamaño de plano, movimiento de cámara y una breve descripción de la acción de cada viñeta. Luego, este guion gráfico se transforma en un animatic, aportando dinamismo a la imagen fija para evaluar la coherencia rítmica, las transiciones y el diseño de la banda sonora preliminar.

ETAPA 3

## Secuencia de títulos de apertura

En forma individual, producir una secuencia de títulos de apertura para el documental, de alrededor de 40 segundos de duración. Esta pieza debe sintetizar conceptualmente la temática abordada en el documental a través del montaje y la puesta en práctica de al menos uno de los sistemas formales no narrativos (categórico, retórico, asociativo o abstracto) de Bordwell y Thompson.

ETAPA 4

## Realización definitiva del documental apócrifo

Asegurando la cohesión narrativa, sonora y visual de la pieza total. La instancia final se centra en el ajuste técnico y el ensamble, desde la corrección de color, el color grading, la mezcla de sonido y la exportación final bajo estándares profesionales. Se entrega un único audiovisual en formato MP4, con resolución Full HD (1920x1080), que contiene todas las piezas que forman parte del proyecto (teaser, animatic, secuencia de títulos y documental). La duración total del video debe situarse entre los 5:30 y 7:30 minutos.

# 05 Roles del equipo

QUIÉN HIZO QUÉ · SEGÚN LOS CRÉDITOS DEL CORTO



## Luz

LUZ ZUBERBUHLER

- Dirección de arte
- Producción
- Animación
- Secuencia de títulos
- Montaje y edición



## Pablo

PABLO BERMEO

- Dirección
- Animación
- Secuencia de títulos
- Montaje y edición

ELENCO

Joaquín Caso · Ceferino Bianchi
Agustina Paloni · Ágata Prada

SONIDO Y FOLEYS

Axel Kischner

DOCENTE

Milagros Belén Sánchez

STAFF

Martina Viva · Sol Grimaldi · Isabella Calandri · Silvina Scagliusi · Milagros Greig

# 06 Relevamiento histórico

ORIGEN DE LA IDEA

## Salud mental + found footage

El proyecto nace de querer explorar un tema de salud mental desde el falso documental, combinando found footage, registro propio y animación. Así aparece un personaje con rituales de orden y comprobación.

LA PREGUNTA

## ¿Quién necesita realmente que todo esté en su lugar?

El archivo ambienta una época: no es evidencia de TOC ni de lobotomías. Los personajes no representan a todas las personas con TOC.

### 1838

**Primeras descripciones.** Esquirol describe en Des maladies mentales uno de los primeros casos de ideas obsesivas y rituales.

### 1935

**Lobotomía.** Egas Moniz realiza las primeras leucotomías; la práctica se extiende y después se abandona.

### 1946

**Let There Be Light.** John Huston filma la atención psiquiátrica de veteranos; quedó restringida durante décadas.

### 2013

**DSM-5.** El TOC deja el grupo de los trastornos de ansiedad y pasa a un capítulo propio.

### Hoy

**NIMH.** Obsesiones, compulsiones, alivio temporal e interferencia en la vida diaria.



Fuera de escala · Fuentes: nimh.nih.gov · pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/1842976 · youtube.com/@USNationalArchives

# 07 Motivación del proyecto

POR QUÉ LO HICIMOS

## Queríamos hablar de salud mental, pero con humor.

Decidimos hacer este proyecto porque queríamos hablar de salud mental, pero no de una manera tan académica, sino de una forma más cómica, más graciosa y más traída a la realidad.

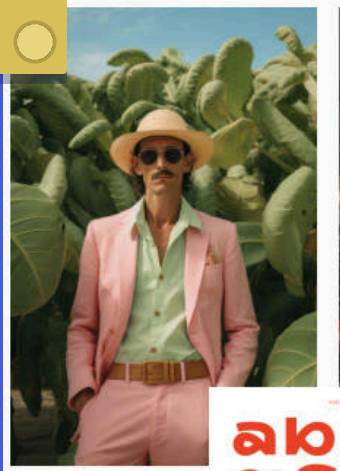
NUESTRA MOTIVACIÓN

### ¿Por qué este tema?

- **Salud mental,** un tema que nos importa.
- **Sin solemnidad:** desde la comedia y el humor.
- **Cerca de lo cotidiano:** situaciones que cualquiera puede reconocer.

# 08 Moodboard

Dos mundos visuales: el color plano y saturado de la ficción —trajes, salas, simetría— y el blanco clínico del consultorio.









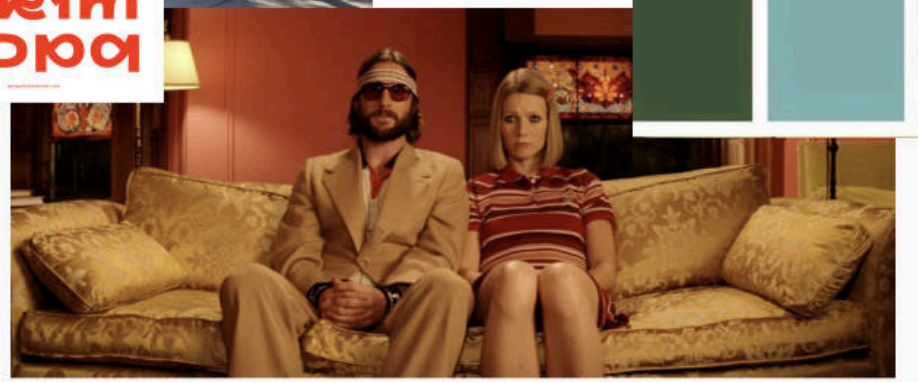


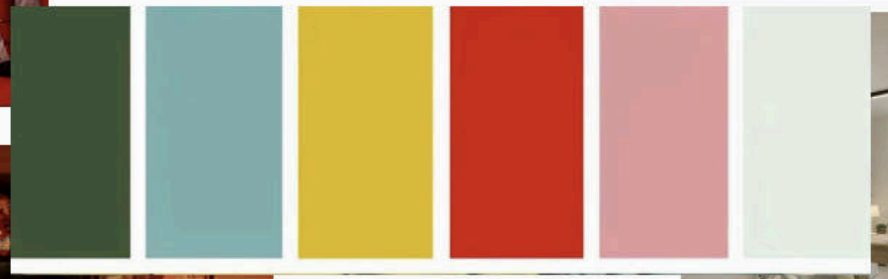


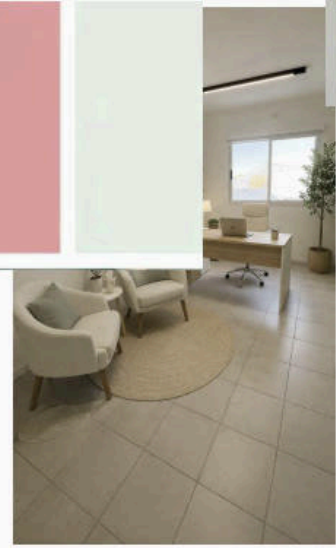














# 09 Atmósferas y texturas

Lo construido y limpio, el archivo que lo ensucia y, entre ambos, la maqueta digital.




01 · REGISTRO PROPIO

## Limpio y plano

Luz pareja y color plano: traje verde, guantes amarillos, guardapolvo blanco.



02 · ARCHIVO 1946

## Grano y desgaste

Blanco y negro con grano, rayas y parpadeo, en su contraste original.



03 · MAQUETA DIGITAL

## Blanco de maqueta

Modelos limpios; marcas de medición sobre objetos que ya están bien.




04 · OBJETOS

## Tacto

Tela, papel, grafito, plástico, goma: la compulsión se lee en las cosas.

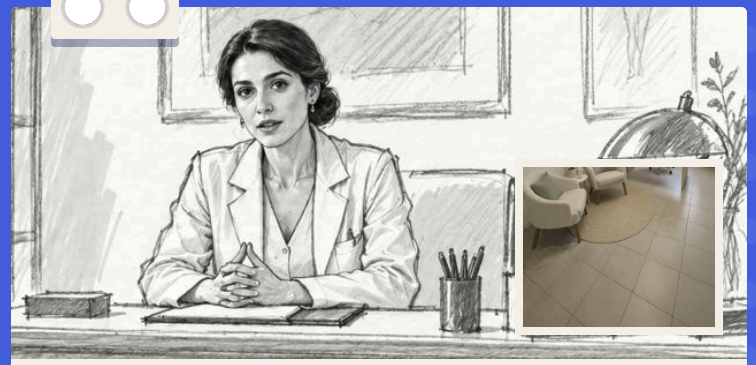
PALETA DEL CORTO · EN PIEZAS

| Verde traje | Azul verdoso | Mostaza guante | Rojo teja | Rosa | Blanco clínico |
|---|---|---|---|---|---|
| #354233 | #8FB0B0 | #D8BF57 | #B6402D | #D3A3A2 | #EAEFE9 |

### Integración

Una capa leve de grano une el registro propio con el archivo; placas y créditos usan la misma paleta. Previsto con IA: inpainting y unificación de texturas.

# 10 Planteo de espacios



INT. CONSULTORIO — DÍA · ESCENAS 1 Y 3

## El consultorio

Ordenado, luz clara y pareja. Es el decorado que el final desarma.

**Elementos:** sillón con almohadón, escritorio, cuaderno, vaso con lápices, caja de pañuelos, estante con libros.

Locación real: a definir



INT. ESTUDIO DE ARQUITECTURA — DÍA · ESCENA 2

## El estudio de Ceferino

Luz de trabajo sobre la mesa y ventanal a la ciudad. Todo listo para trabajar; el trabajo espera.

**Elementos:** mesa, planos, regla, lápices, bloques de Lego.

Locación real: a definir



INSERTOS 3D Y ARCHIVO

## Espacios digitales

No son locaciones: acompañan la voz. Sistema solar, colegio y edificios; una cabeza esquemática. El archivo suma pasillos y salas de hospital de 1946.

**Elementos:** modelos NASA (Tierra, Saturno) y Kenney City Kit, en Blender.

Sin rodaje

# 11 Personajes



## Ceferino Bianchi

27 AÑOS · ARQUITECTO

**Deseo:** terminar y descansar; que el día no le cueste el doble.

HISTORIA

A los 7 terminó una maqueta del sistema solar en una tarde y pasó tres noches corrigiéndola. A los 15 no entregó la del colegio: «falta de dedicación». En arquitectura, medir diez veces una pared pasa por trabajo; el desgaste sigue.

ARQUETIPO

El perfeccionista agotado: empieza como paciente observado y termina tomando la palabra.

VESTUARIO

Traje verde

Guantes amarillos, paralelos



## Ágata Prada

MÉDICA PSIQUIATRA · MAGÍSTER EN PSICOINMUNONEUROENDOCRINOLOGÍA

**Deseo:** dirigir la sesión y decidir cómo la muestra el documental.

HISTORIA

Conduce la sesión frente al equipo para mostrar su método. Mientras escucha, acomoda su cuaderno; cuando el consultorio se desordena, ordena compulsivamente. Su condición se revela por acciones, nunca por una confesión.

ARQUETIPO

La autoridad que se quiebra: la experta que termina expuesta frente a cámara.

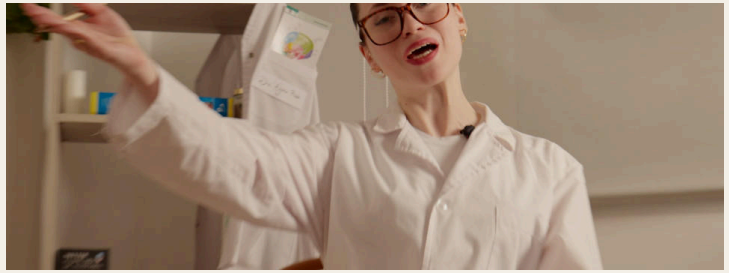
VESTUARIO

Guardapolvo blanco

Cabello oscuro, cuaderno

# 12 Locaciones y vestuario

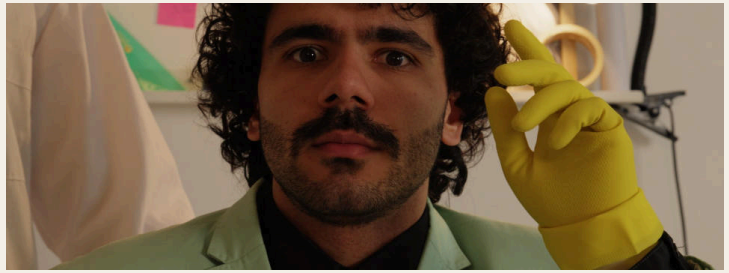
TRES ESPACIOS · VESTUARIO Y MAQUILLAJE



INT. · DÍA · ESC. 1 Y 3

## El consultorio de Ágata

- Modelos de cerebro y láminas médicas
- Todo a la vista y en su lugar



INT. · DÍA · ESC. 2

## El estudio de Ceferino

- Reglas en la pared
- Lámpara de arquitecto y planos



EXT. · NOCHE · 3D

## La ciudad de bloques

- Edificio francés porteño de noche
- Se arma pieza por pieza en Blender

VESTUARIO Y MAQUILLAJE · CEFERINO · JOAQUÍN CASO

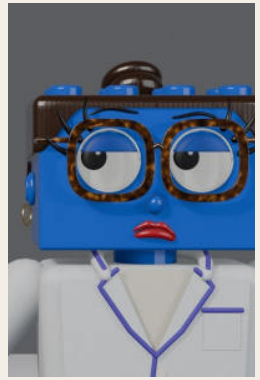




- Saco verde menta, camisa negra y corbata a rayas
- Guantes amarillos de limpieza
- Rulos y bigote marcados
- En bloque: cabeza naranja, la ansiedad

VESTUARIO Y MAQUILLAJE · ÁGATA PRADA · AGUSTINA PALONI



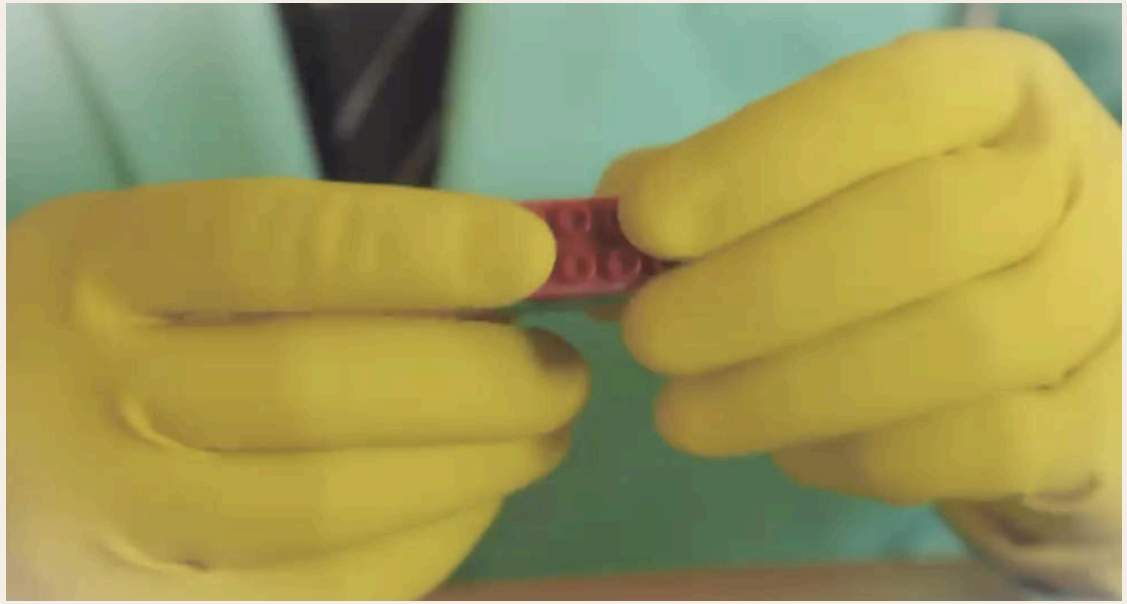


- Guardapolvo blanco con ribete violeta
- Anteojos grandes de carey
- Labios rojos y rodete tirante
- En bloque: cabeza azul, calma y control

# 13 Paleta de colores

CEFERINO · SU UNIVERSO, COMO UN SUEÑO





## Ceferino

SATURADOS · FANTASÍA

- MENTA
- AMARILLO FLÚO
- VERDE
- ROJO BLOQUE
- CREMA NUBE
- NEGRO

- Alrededor de Ceferino hay un borde de nube, como un ala: marca que estamos en la fantasía, en un sueño.
- A medida que cuenta su historia, su mundo aparece en el espacio: por eso cambia a un estudio de arquitectura.
- Los colores están más saturados: es su universo, no la realidad.
- Por eso el saco menta y los guantes amarillos se ven flúo.
- Menta contra rojo y amarillo: complementarios que chocan, como su ansiedad.
- Los guantes de limpieza son su obsesión por el orden: no toca nada sin protección.

# 14 Paleta de colores

ÁGATA · COLORES ANÁLOGOS, CONTROL



## Ágata

COLORES ANÁLOGOS · CONTROL

- Paleta cálida y vecina: rojo de labios, rosa, carey, madera y crema.
- Los análogos se ven armónicos: le dan calma y dominio de la escena.
- Único contraste: el celeste del cráneo anatómico, la medicina detrás de ella.
- Su rojo es el opuesto exacto del menta de Ceferino: dos polos que se enfrentan.
- Detrás de tanta armonía hay control: ella también necesita que todo esté en orden.

# 15 Tipografía

LETRAS CON PESO DE BLOQUE · TODO MIDE LO MISMO

## EN EL CORTO · TÍTULOS, ZÓCALOS Y CRÉDITOS

Aa

TÍTULOS Y NOMBRES

### TODO EN ORDEN

**Zilla Slab Bold.** Slab serif: letras con base firme, como ladrillos apilados. Es la del título TODO EN ORDEN, los nombres de los zócalos y los créditos.

Aa

CARGOS Y RÓTULOS

### DIRECCIÓN DE ARTE

**IBM Plex Mono Medium.** Monoespaciada: cada letra ocupa lo mismo, como Ceferino mide todo. Va en los cargos de los créditos y los datos de los zócalos.

## EN LA CARPETA

Aa

TÍTULOS

### Paleta

**Alfa Slab One.** Slab más pesada para los títulos de cada lámina.

Aa

TEXTOS

### Todo en orden

**Bricolage Grotesque.** Sans legible para los textos.

Aa

RÓTULOS

### 15 / 53

**Azeret Mono.** Mono para rótulos y numeración.

POR QUÉ

- Las dos familias son la misma idea: una slab con peso de bloque y una mono que mide todo igual.
- Juntas arman el sistema de piezas y reglas del corto: lo que se ve ordenado, medido y en su lugar.

# 16 Animación de subtítulos

HYPERFRAMES · FONDO TRANSPARENTE · 91 SUBTÍTULOS

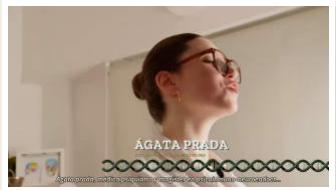
BASE DE TODO EL CORTO

## Texto normal · neutro

IBM PLEX SANS ITÁLICA

*Y que vean cómo trabajamos acá en el consultorio.*

1:25 · SIN EMOCIÓN




## Enojo · furia

TITAN ONE + FUEGO




ENTRA QUEDA SALE

- Rojo con fuego para representar el enojo.
- Letra redonda con degradé amarillo a rojo.
- Lenguas de fuego que suben.




REF · LETTERING «AURA»

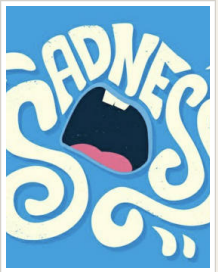
## Tristeza

SHRIKHAND




ENTRA QUEDA SALE

- Azul para representar la tristeza.
- Letra redonda que se tira para abajo.
- Cae lento, con lágrimas.




REF · LETTERING «SADNESS»

## Ansiedad

RUBIK SCRIBBLE




ENTRA QUEDA SALE

- Naranja para representar la ansiedad.
- Letra garabateada, nerviosa.
- Tiembla sin parar.



REF · ANSIEDAD · INTENSAMENTE 2

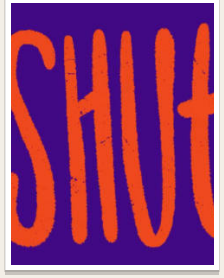
## Miedo

PERMANENT MARKER




ENTRA QUEDA SALE

- Violeta para representar el miedo.
- Letra de marcador.
- El trazo hierve y se deforma.




REF · LETTERING ANIMADO «SHUT»

## Desagrado

RUBIK WET PAINT




ENTRA QUEDA SALE

- Verde para representar el desagrado.
- Letra de pintura chorreada.
- Se derrite y gotea para abajo.




REF · LETTERING «DISGUST»

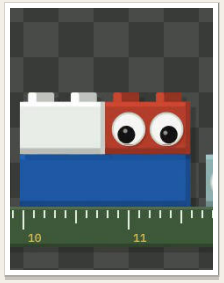
## Orden

PLEX ITÁLICA + REGLA




ENTRA QUEDA SALE

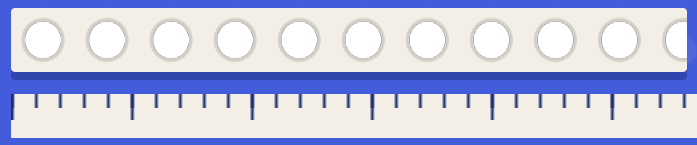
- La regla de los zócalos.
- Letra neutra, medida.
- Las letras se acomodan en fila.




REF · REGLA DE LOS ZÓCALOS

# 17 Estructura dramática

## Acto I PRESENTACIÓN · ESC. 1

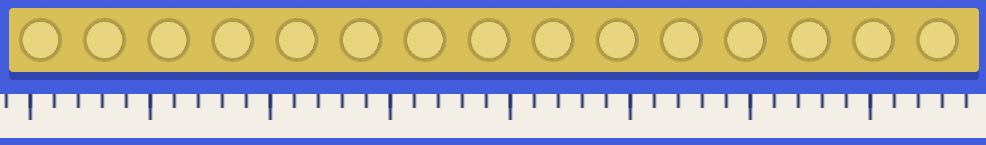


0:00

Ágata se presenta ante el equipo. Ceferino entra, descubre las cámaras y endereza el almohadón antes de sentarse.

**Detonante.** «Hoy estamos con Ceferino Bianchi»: empieza la sesión.

## Acto II DESARROLLO · ESC. 1 Y 2

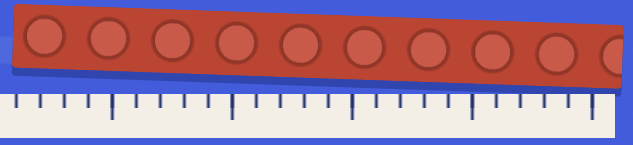


1:10

Los recuerdos se vuelven maquetas 3D: sistema solar, colegio, edificios. En el estudio ordena Lego mientras Ágata explica la compulsión; el archivo acompaña la historia de las lobotomías.

**Punto medio.** «¿Y después eso se podía volver a conectar?»: la explicación deja de ser distante.

## Acto III DESENLACE · ESC. 3



2:50 — 3:51 · tiempos del animatic

**Giro.** Ágata menciona Urano, un detalle que él nunca le contó.

«Los libros no». «¿El resto sí?». Ágata ordena con angustia; Ceferino la ayuda. Se miran mientras pasan los créditos.

TIPO DE DOCUMENTAL APÓCRIFO

### Falso documental de observación

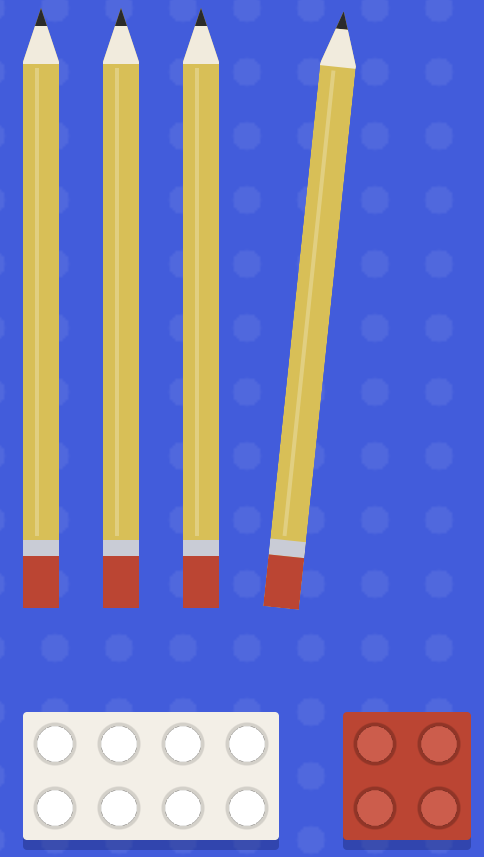
Un equipo registra una sesión dentro de la ficción: la cámara se sabe presente, reencuadra y busca reacciones, sin entrevistas aparte. Combina registro propio, animación 3D explicativa y archivo histórico. Comedia negra contenida, de 3 a 5 minutos.

# Logline

LOGLINE

Él no puede dejar de ordenar.

Su psiquiatra, tampoco.



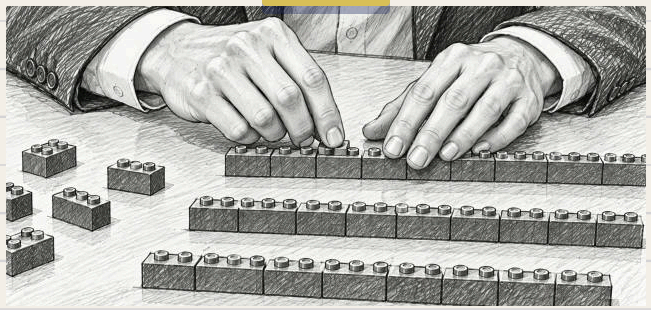
FALSO DOCUMENTAL
COMEDIA NEGRA · 3 A 5 MIN

# 9 Sinopsis



PLANTEO

Un equipo documental registra el trabajo de la psiquiatra Ágata Prada con Ceferino Bianchi, un arquitecto de 27 años cuya vida está atravesada por rituales de limpieza, orden y comprobación. Mientras Ágata explica a cámara su método, Ceferino entra, descubre al equipo y endereza el almohadón antes de sentarse.



DESARROLLO

Sus recuerdos se reconstruyen como maquetas digitales: un sistema solar corregido durante tres noches, una maqueta del colegio que nunca entregó, edificios donde medir diez veces parece trabajo. En su estudio ordena Lego mientras Ágata explica la compulsión; el archivo acompaña la historia de las lobotomías.



DESENLACE

De vuelta en el consultorio, Ágata menciona Urano, un detalle que él nunca le contó. Ceferino la confronta y desordena todo. «Los libros no». «¿El resto sí?». Ella ordena con angustia; él se sienta a ayudarla. Sus manos coinciden sobre una hoja. Se miran.

# 20 Recursos de montaje



## Cortes secos y elipsis

Corte seco entre placas y escenas. El regreso al consultorio se entiende por el cambio de escena, sin anunciarlo.

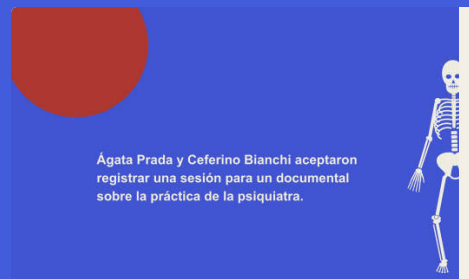
Un poeta · Simón Mesa Soto, 2025 · atalantecinema.com/film/un-poeta



## Reencuadre reactivo

La cámara se sabe presente: reencuadra para buscar la reacción en lugar de cortar. Sin confesionarios.

The Office · «Fire Drill» · youtube.com/watch?v=gO8N3L_aERg




## Placas y créditos

Apertura en tres placas: contexto, «Gente perfectamente normal», «Parte uno / Todo bajo control». Créditos sobre la acción final.

Animatic · 0:00–0:09 y cierre

V.O.

## Voz en off

Ceferino narra sus recuerdos sobre los insertos 3D; la explicación de Ágata sigue sobre el archivo. En el animatic, un narrador guía la previsualización.

Guion · secuencia animada y fragmentos



## Transiciones por objeto

Pasamos de un mundo a otro con gestos y objetos: la ventana que vuelve a encajar, el bloque entre los dedos, la hoja que se alinea.

Escenas 1 y 2



## IA · previsto

Inpainting y generative fill sobre el material grabado; tratamiento de voces sin perder interpretación; unificar texturas con el archivo.

Consigna Etapa 2

# 21 Animación 3D y archivo

ANIMACIÓN 3D · BLENDER · LA ESCALA CRECE, LA COMPROBACIÓN SE REPITE



SISTEMA SOLAR · 7 AÑOS



COLEGIO · 15 AÑOS



EDIFICIOS · HOY

Los recuerdos son maquetas digitales. No es un ascenso: es el mismo desgaste en otro tamaño. Las marcas de medición aparecen y desaparecen sobre objetos que ya están bien.



Cabeza esquemática: conexiones que se interrumpen, sin detalle quirúrgico. Referencias del animatic; la animación final se hace en Blender con modelos de la NASA y el Kenney City Kit.




**Referencia: fern y Johnny Harris.** Escenarios 3D al servicio de la narración. fern, «The FBI's Most Valuable Agent» · youtube.com/watch?v=hK8kzWOBi-U



ARCHIVO · FOUND FOOTAGE

## Let There Be Light

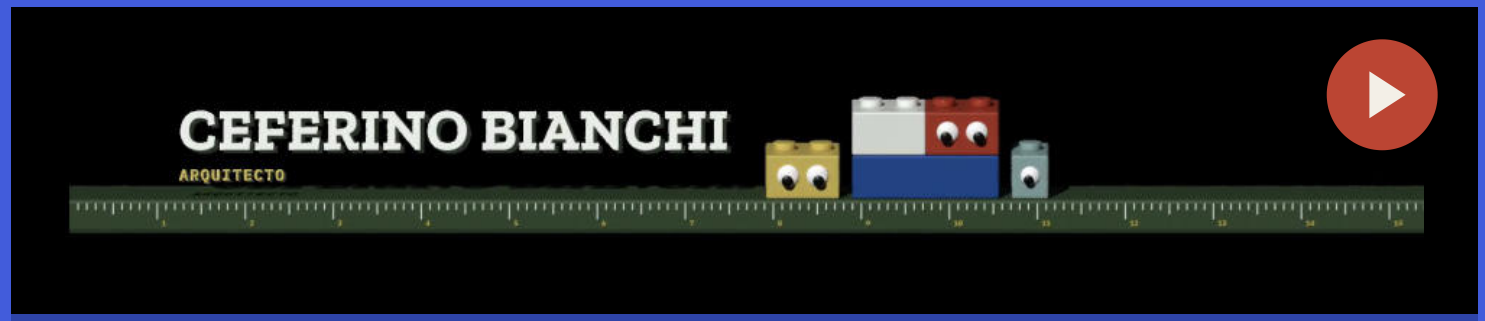
**John Huston · 1946 · U.S. Army**

Dos extractos mudos (4:13–4:18 y 4:30–4:36 del original) con la voz de Ágata encima. Ambienta la época: no documenta TOC ni lobotomías.

US National Archives · youtube.com/watch?v=lQPoYVKeQEs

# 22 Zócalos

UN ZÓCALO PARA CADA PERSONAJE · 3D EN BLENDER · ≈ 7 S







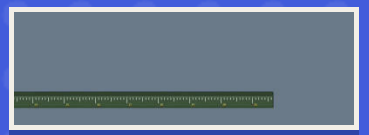
1 · ENTRA LA TIRA



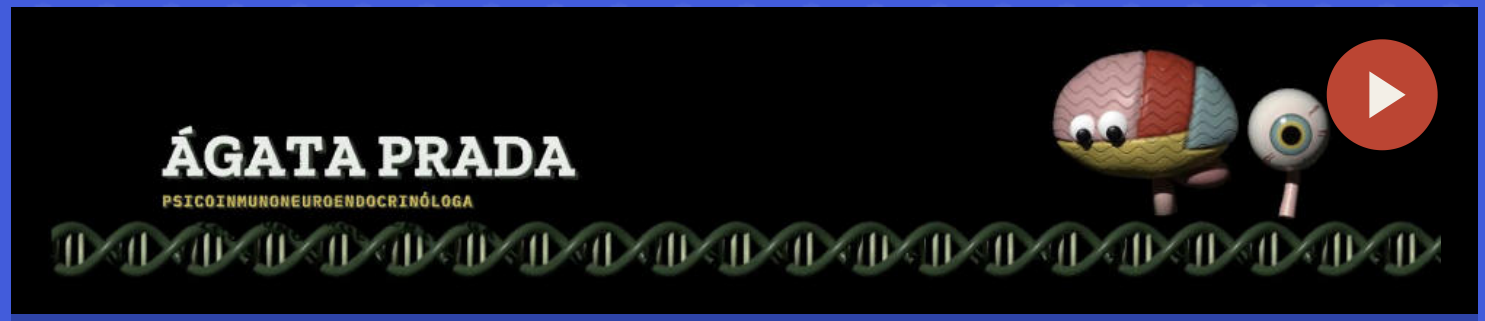

2 · CAEN LOS OBJETOS




3 · TODO EN SU LUGAR



4 · SALE DESPLAZÁNDOSE







1 · ENTRA LA TIRA




2 · CAEN LOS OBJETOS




3 · TODO EN SU LUGAR



4 · SALE DESPLAZÁNDOSE

CEFERINO BIANCHI · ARQUITECTO

## Una regla

Su nombre se apoya sobre una regla verde de escalímetro: él mide todo. Encima caen ladrillos de Lego con ojitos que encastran y quedan en fila, en orden.

ÁGATA PRADA · PSICOINMUNONEUROENDOCRINÓLOGA

## ADN y cerebros

Su nombre va sobre una tira de ADN, lo médico. Caen un cerebro de colores y un ojo con patitas, que se acomodan al lado del nombre.

EN LOS DOS: LA TIRA ENTRA DESPLAZÁNDOSE, LOS OBJETOS CAEN Y REBOTAN, Y AL FINAL TODO SALE POR UN COSTADO.

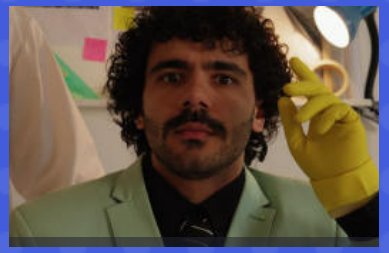
Ver en YouTube youtu.be/CkOzu3_NcWI ↗

# Referencias: personajes

Los dos actores pasados a bloque: la cabeza es un ladrillo, los ojos son googly eyes, y la ropa y los gestos siguen siendo los suyos.

## Ceferino

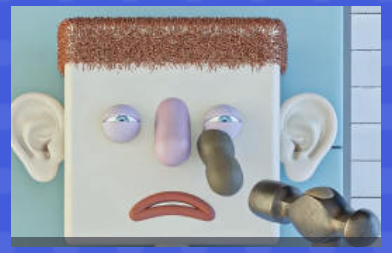
EL PACIENTE · LEGO + ANSIEDAD + CARS



01 · EL ACTOR



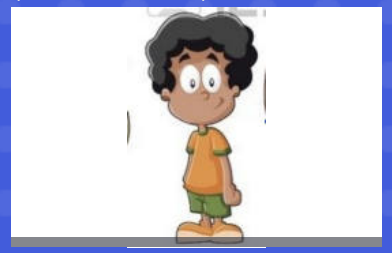
02 · ANSIEDAD (INTENSAMENTE)



03 · CABEZA DE BLOQUE 3D



04 · MINIFIGURA LEGO



05 · RULOS Y NARANJA




06 · CHICK HICKS · CARS

### Qué tomamos

**De Lego y el 3D:** la cabeza de bloque con los rasgos encima y el cuerpo de minifigura. **De Ansiedad:** el naranja y la energía que no para. **Del dibujo:** los rulos y el naranja con verde. **De Chick Hicks:** la parrilla como bigote. **Del actor:** el traje y la corbata.

CABEZA DE BLOQUE · RULOS · BIGOTE · GOOGLY EYES · NARANJA · TRAJE MENTA

## Ágata

LA PSIQUIATRA · LEGO + ASCO




01 · LA ACTRIZ



02 · BLOQUE AZUL



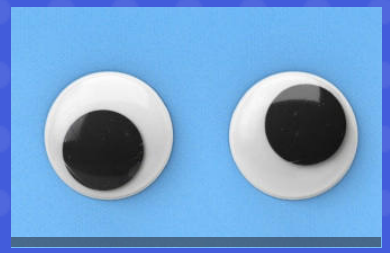
03 · BATA CON RIBETE



04 · ASCO · INTENSAMENTE



05 · ASCO: GESTO Y MIRADA



06 · GOOGLY EYES (LOS DOS)

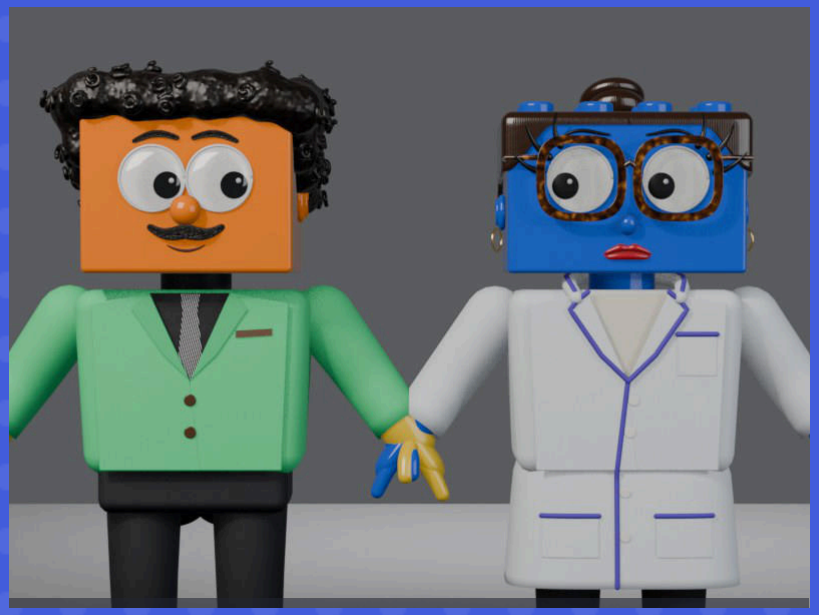
### Qué tomamos

**De Lego:** un ladrillo azul como cabeza. **De Asco:** la actitud, con los párpados a media altura, los brazos cruzados y el juicio en la mirada. **Del vestuario:** la bata blanca con ribete, los anteojos grandes, el rodete con gel y los labios rojos.

BLOQUE AZUL · ANTEOJOS GRANDES · GOOGLY EYES · RODETE CON GEL · LABIOS ROJOS

# 14 Color de los personajes

Modelados y rigueados en Blender. El color de la cabeza dice quién es cada uno antes de que hable.



RENDER FINAL EN BLENDER · CEFERINO Y ÁGATA



CARAS: GOOGLY EYES, BIGOTE, ANTEOJOS Y LABIOS

CEFERINO · CÁLIDO

## Naranja = ansiedad

El naranja es alerta, inquietud y energía nerviosa. Es el mismo color que tiene la Ansiedad en *Intensamente 2*: un color que no se queda quieto.

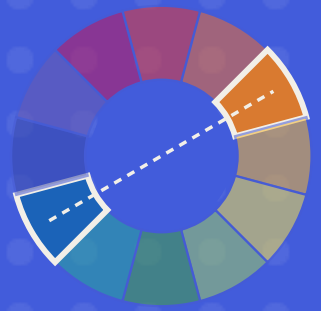
#D97A30 CABEZA · #78B78A TRAJE · GUANTES AMARILLOS

ÁGATA · FRÍO

## Azul = medicina

El azul transmite calma, control y confianza, que es lo que proyecta una psiquiatra, y el verde agua suma lo clínico, como un consultorio. Junto con la bata blanca, ella **es** la institución.

#1B63B8 CABEZA · BATA BLANCA · RIBETE VIOLETA · LABIOS ROJOS



TEORÍA DEL COLOR

## Son complementarios

**Opuestos en el círculo cromático.** Naranja y azul son el par de mayor contraste. Juntos, cada uno se ve más intenso: el paciente y la médica no pueden mezclarse.

**Temperatura.** El naranja cálido avanza hacia el espectador y se siente cerca e inquieto. El azul frío retrocede y marca distancia y calma.

**Contra el fondo azul del corto,** Ágata se funde con el sistema y Ceferino es lo único que salta. Él es el que "no está en orden".

**Acento.** Los labios rojos son el único punto cálido en ella: su lado humano, y el detalle que la vuelve un poco caricatura.

Ansiedad (*Intensamente 2*, Pixar 2024) y Asco (*Intensamente*, Pixar 2015) también se leen por color: cada emoción es un tono. Hicimos lo mismo con los dos personajes.

# 05 Referencias: ciudad

Edificios que se arman y se desarman pieza por pieza, como en los videos de Lego en stop motion. Nos quedamos con el encastre, no con las torres altas.



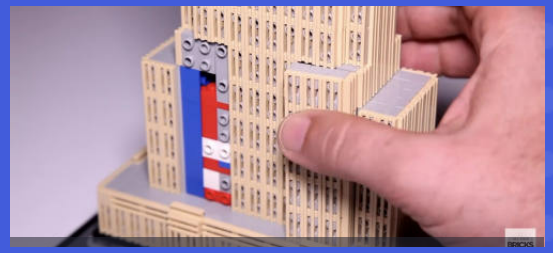
01 · SE DESARMA EN PIEZAS
▶ youtube.com/shorts/kpO15gfPT9I



02 · CIUDAD LEGO A ESCALA
▶ youtube.com/watch?v=KslBveZlQf8



03 · EL EDIFICIO EN OBRA
▶ youtube.com/watch?v=pf8_3AxngTA · 4:04



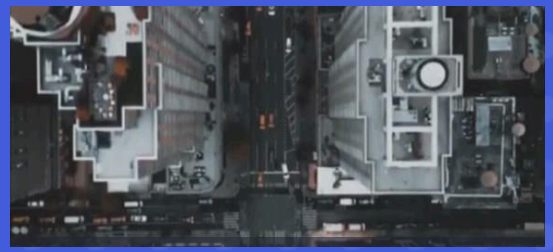
04 · ENCASTRE PIEZA POR PIEZA



05 · EDIFICIO ANIMADO EN 3D
▶ youtube.com/watch?v=zu8aAefOehw




06 · FACHADAS EN BLOQUES
▶ instagram.com/p/DeQBU3ejgl9



07 · CIUDAD EN CENITAL
▶ drive · grabación de referencia



08 · LUZ Y ESCALA LEGO
▶ instagram.com/p/DZcKjOeALj4



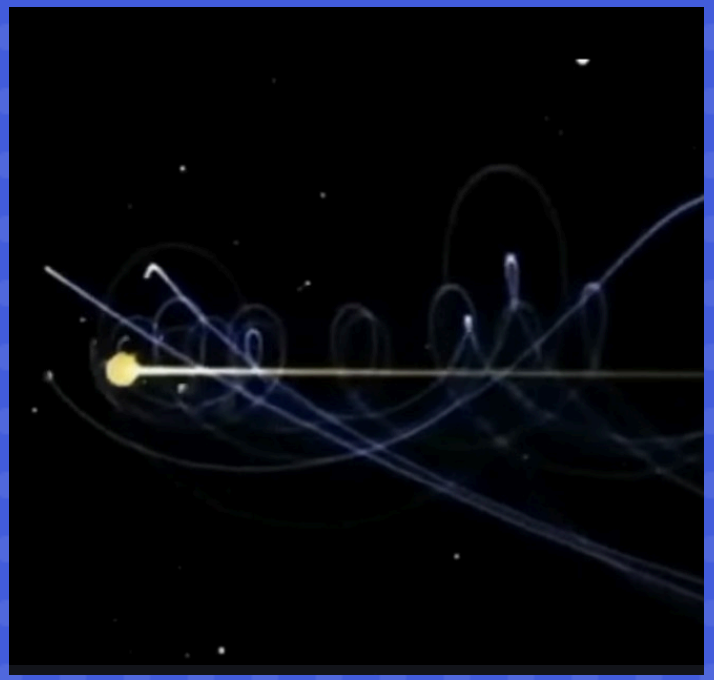
09 · TEXTURA DEL PLÁSTICO
▶ instagram.com/p/DUn2NK1gZOu

## Qué tomamos

El ritmo del encastre: la cámara queda quieta y la ciudad crece de a una pieza. El plano cenital de calles y manzanas, la luz suave sobre el plástico y la escala de juguete. Al final, la lluvia de ladrillos desarma todo como la torre de la primera referencia.

# 6 Referencias: sistema solar

El universo como colección ordenada: los planetas en fila, del Sol a Urano, y al final Urano resulta ser una base de Lego.



01 · EL SOL ARRASTRA LAS ÓRBITAS
▶ youtube.com/shorts/vgrIAUhjQlU



02 · PLANETAS EN FILA
▶ youtube.com/watch?v=gtXgBCv4rRs



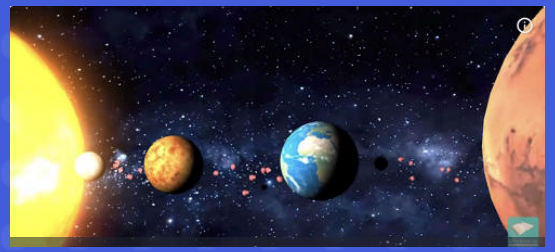

03 · ORDENADOS POR TIPO
▶ youtube.com/watch?v=gtXgBCv4rRs



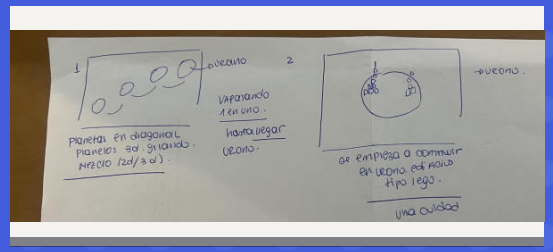
04 · MAQUETA LIMPIA



05 · EL SOL Y LAS ÓRBITAS
▶ youtube.com/watch?v=NqkstOTOsHM



06 · ESFERAS REALISTAS
▶ youtube.com/watch?v=NqkstOTOsHM



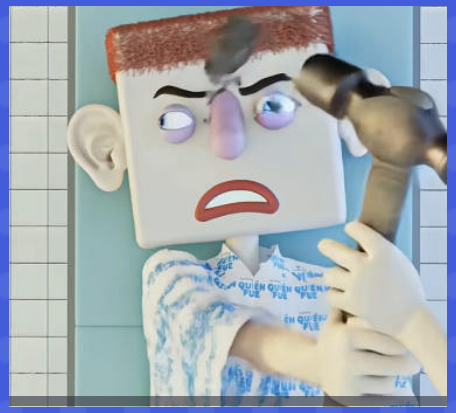
07 · BOCETO A MANO

## Qué tomamos

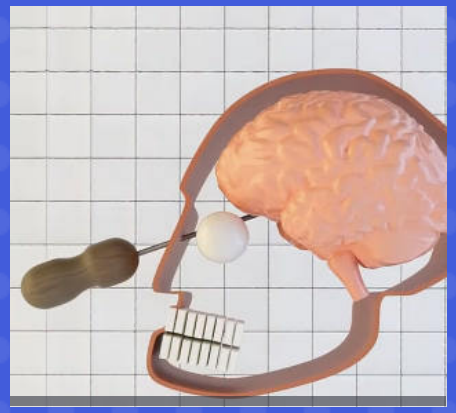
Los planetas en fila, en orden y casi quietos, como piezas de una colección. Son esferas 3D realistas sobre un fondo 2D de estrellas, y cada una gira sobre su eje con su nombre y una flecha fina. La cámara viaja de uno en uno hasta Urano, donde empieza a construirse la ciudad de bloques.

# 17 Referencias: lobotomía

Ágata explica en off cómo se hacía una lobotomía. La animación lo muestra como se lo imagina Ceferino: con bloques, sin sangre y en orden.



01 · REFERENCIA PRINCIPAL
▶ youtube.com/shorts/M_Qw17Sii54



02 · CORTE CON GRILLA
▶ youtube.com/shorts/oMEFRZhQE8E




03 · DESPUÉS: SIN EMOCIONES
▶ youtube.com/shorts/65FvMLrxPgg



04 · CEREBRO POR COLORES
▶ drive · grabación de referencia



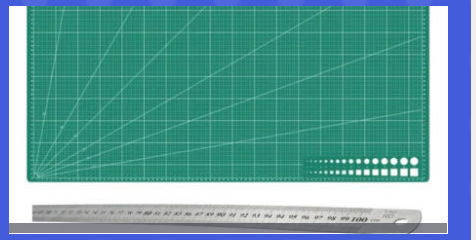
05 · REGIONES DEL CEREBRO



06 · LÓBULOS EN COLOR PLENO



07 · ADN: CABLES VERDES



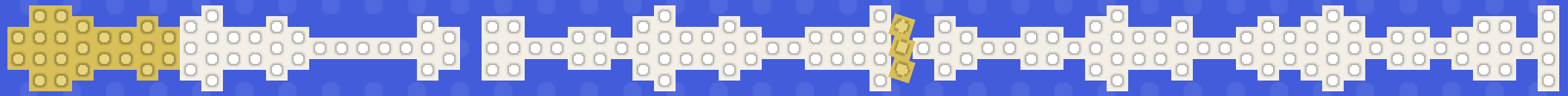
08 · INSTRUMENTAL ORDENADO

## Qué tomamos

La referencia principal es la serie de **Quién Fue**: un personaje de cabeza cuadrada, el leucótomo que entra por el ojo y el corte del cráneo sobre una grilla. Es casi nuestro mismo mundo.

**Cómo lo traducimos:** el cerebro es de bloques de colores y el daño se ve como cables que se desenchufan, no como una herida. Los cortes son planos de arquitecto, porque así piensa Ceferino.

# 8 Recursos de sonido



01 · BANDA SONORA

## Música solo al abrir

«Lluvia con Nieve» acompaña las tres placas con cortes secos y cierra con un golpe y cola breve sobre el consultorio. Después cede al detalle.

02 · FOLEY

## El ritmo de los objetos

Almohadón que se acomoda, lapicera sobre el cuaderno, clic del Lego, lápices que ruedan, libros que caen, hojas que se apilan.

03 · SILENCIOS

## Pausas y respiración

Silencios sostenidos antes de responder. La respiración agitada de Ceferino en el desborde; la entrecortada de Ágata cuando ordena.

04 · VOCES

## Directo y voz en off

Diálogo directo en consultorio y estudio; voz en off sobre recuerdos y archivo. En el animatic: narrador, Ágata y Ceferino (Qwen3-TTS).

05 · AMBIENTE

## Aire quieto

Consultorio: aire quieto y ciudad lejana. Estudio: ruido urbano bajo. El archivo es mudo: la voz de la escena sigue encima.

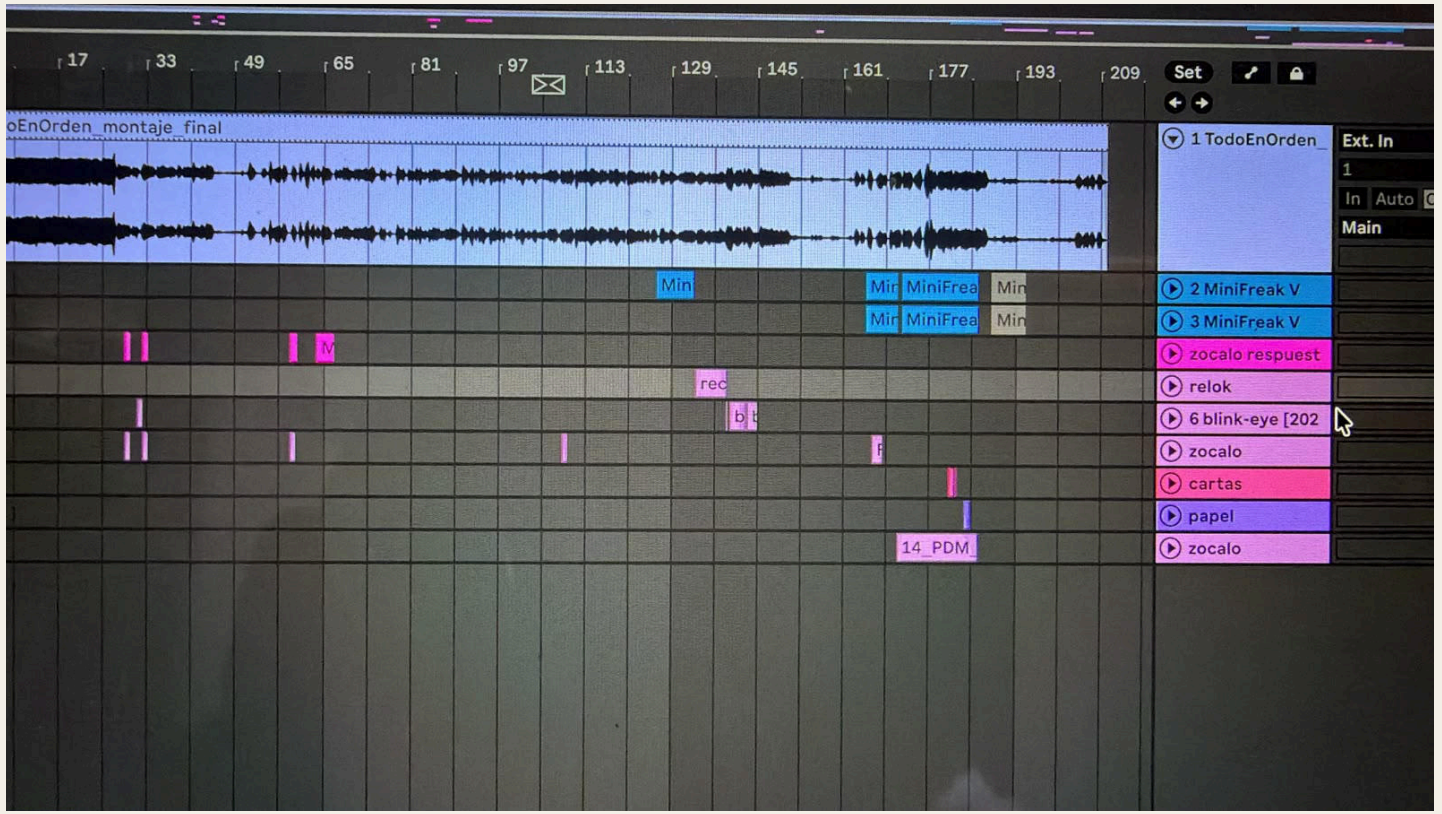
06 · IA · PREVISTO

## Tratamiento de voces

Procesar las voces grabadas por los actores para darles textura documental, sin perder interpretación ni ritmo.

# 29 Sonido final

SESIÓN DE MEZCLA EN ABLETON LIVE · PISTA POR PISTA




LA SESIÓN: MONTAJE FINAL ARRIBA, MINIFREAK V EN AZUL, FOLEYS EN ROSA Y VIOLETA

**Arco sonoro:** de menos a más hasta el caos, y de golpe a menos, cuando solo quedan respiraciones. Debajo, una capa de TOC muy sutil todo el tiempo: latido, un pie que golpetea y un reloj.

01 · CANCIONES

## «La Pantera Mambo»

De **La-33**. Es la única canción del corto: suena al inicio y en los créditos finales, y le da el tono de comedia negra.

02 · SALSAS

## Otro universo

Golpes de salsa en las animaciones y las transiciones: cuando suena, entendemos que entramos a la cabeza de Ceferino. Dos pistas de sintetizador MiniFreak V acompañan esos pasos.

03 · FOLEYS

**Zócalos**: entrada y respuesta de cada placa · **Reloj**: el tiempo que marca el TOC · **Parpadeo**: cada pestañeo, muy sutil · **Cartas** y **papel**: las tarjetas y hojas que caen.

# 30 Target y soporte

PÚBLICO OBJETIVO · PLATAFORMAS DE LANZAMIENTO

## 20–30

**años · núcleo**
**contexto urbano**

| | |
|---|---|
| QUIÉNES | Estudiantes y jóvenes profesionales. |
| INTERESES | Comedia incómoda, cine de autor y salud mental. |
| CONSUMO | Descubren cortos por clips y los ven completos en YouTube. |
| CLASE SOCIAL | Media y media-alta, como hipótesis. |

## Instagram atrae. YouTube exhibe.

EXHIBICIÓN COMPLETA

### YouTube

El corto completo, gratis y con un enlace estable.

DIFUSIÓN

### Instagram

Tráiler, fragmentos y proceso en vertical, que llevan al estreno.

PROYECCIÓN

### Festivales

Muestras universitarias y festivales de cortometraje.

DESTINO ASPIRACIONAL

### MUBI

Cine de autor curado, afín al tono del corto.

# 31 Referencias fílmicas y artísticas




### The Office

**Greg Daniels · NBC · 2005–2013**

La cámara que se sabe presente; silencios y reencuadres de reacción.

youtube.com/watch?v=gO8N3L_aERg



### Un poeta

**Simón Mesa Soto · 2025**

Placas de capítulo, música y tono tragicómico.

atalantecinema.com/film/un-poeta




### fern y Johnny Harris

**YouTube · video ensayo**

Modelos 3D al servicio de la narración. Ej.: «The FBI's Most Valuable Agent».

youtube.com/watch?v=hK8kzWOBi-U



### Let There Be Light

**John Huston · 1946**

Archivo institucional de época, intercalado con la voz.

youtube.com/watch?v=lQPoYVKeQEs

### Toc Toc

**Vicente Villanueva · 2017**

Imaginar que la profesional comparte las dificultades de sus pacientes.

### El hilo fantasma

**Paul Thomas Anderson · 2017**

Un acuerdo incómodo y el reconocimiento mutuo del final.

### Un dios salvaje

**Roman Polanski · 2011**

La pérdida de control y la erosión de las formas.

### La favorita

**Yorgos Lanthimos · 2018**

Los cambios de poder entre dos personajes.

### Wes Anderson

**Tenenbaums 2001 · Grand Budapest 2014**

Color plano, simetría y vestuario del moodboard.

### Knolling

**A. Kromelow (Gehry, 1987) · Tom Sachs**

El sistema de esta carpeta: objetos ordenados a 90°.

# 12 Afiches

DOS VERSIONES · EL QR LLEVA AL VIDEO DE LA DRA. ÁGATA PRADA




PARA IMPRIMIR

Afiche 40 × 50 cm, con el QR al centro.




PARA REDES

Versión «¡Clic acá!»: en el celular se toca y abre el video.

EL QR
TE LLEVA
A ESTE VIDEO

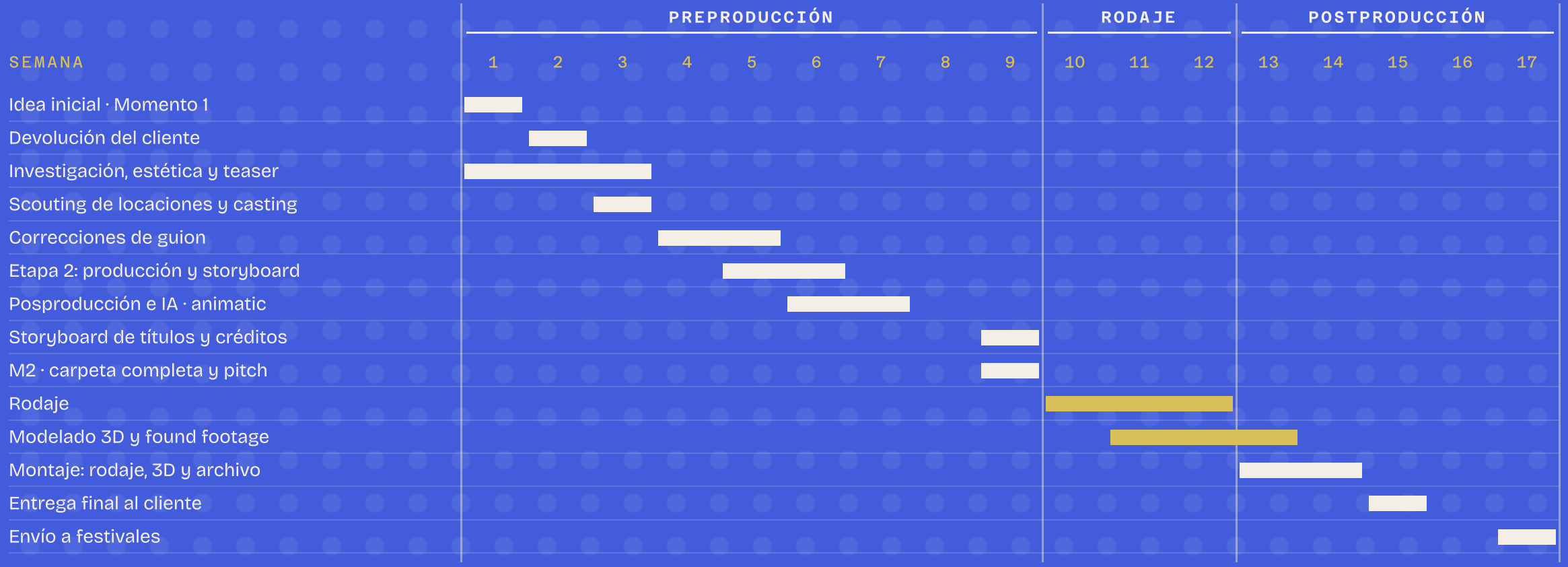



VER EN YOUTUBE ↗
youtube.com/shorts/JDzEuMhAxHQ

PORTFOLIOS ↗
@portfoliozuberbuhler
@pablobermeofilm

# Diagrama de Gantt

17 SEMANAS · PREPRODUCCIÓN, RODAJE Y POSTPRODUCCIÓN




**Abrir la página del día de rodaje ↗**

famous-chebakia-2f45b6.netlify.app/#plan

Una web hecha para el rodaje, para que los actores y nosotros sepamos siempre dónde estamos: **plan de cámaras, guion, claquetas virtuales, plan de rodaje y storyboard**.

# 4 La web del rodaje

UNA PÁGINA PARA EL DÍA DE RODAJE · SÁBADO 10




## Para que todos sepan dónde estamos.

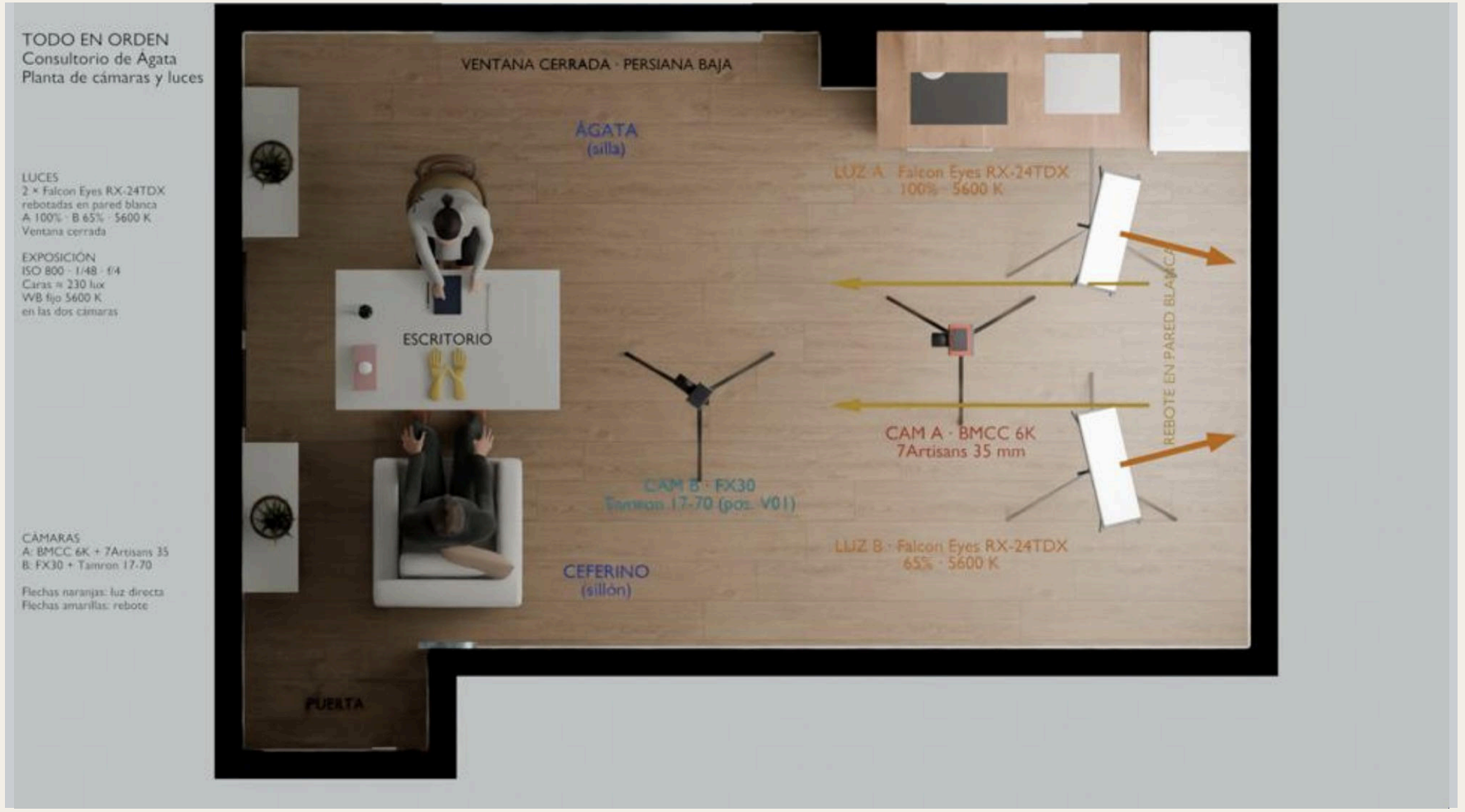
Armamos una web para usar en el set, desde el celular o el iPad. Cada uno elige su rol (director y equipo, Ágata o Ceferino) y ve lo que necesita en cada momento del día.

**Guion**: completo, con notas y storyboard
**Plan de rodaje**: horarios y bloques del día
**Storyboard**: referencias de cada momento
**Plan de cámaras**: ajustes de la Sony y la Blackmagic
**Claquetas virtuales**: en el iPad

**Abrir la web del rodaje ↗**
famous-chebakia-2f45b6.netlify.app/#plan

# 5 Puesta de cámaras y luces

CONSULTORIO DE ÁGATA · PLANTA VISTA DESDE ARRIBA




PUESTA DOCUMENTAL

- Siempre la misma puesta: es un documental.
- Miran a cámara: saben que los graban, aunque les incomode.

CÁMARAS

- A: BMCC 6K · 35 mm, de frente.
- B: FX30 · 17-70, planos cortos.

LUCES

- Dos Falcon Eyes rebotadas en la pared, a 5600 K.

EXPOSICIÓN

- ISO 800 · 1/48 · f/4.

# 6 Storyboard

APERTURA · V01–V06 · 1 DE 3

REGISTRO PROPIO · ANIMACIÓN 3D · ARCHIVO



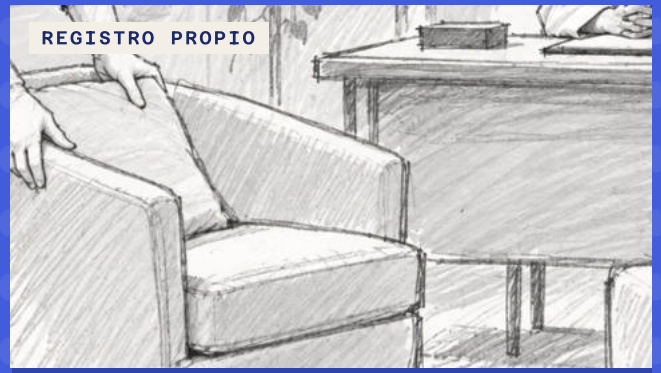

**V01** · ESC. 1 · PLANO MEDIO · FIJA, DERIVA MÍNIMA

Ágata se presenta ante el equipo documental: «Soy la doctora Ágata Prada...».




**V02** · ESC. 1 · PLANO GENERAL · LEVE REENCUADRE A LA PUERTA

Ceferino aparece en la puerta, descubre al equipo y entra sin decir nada.



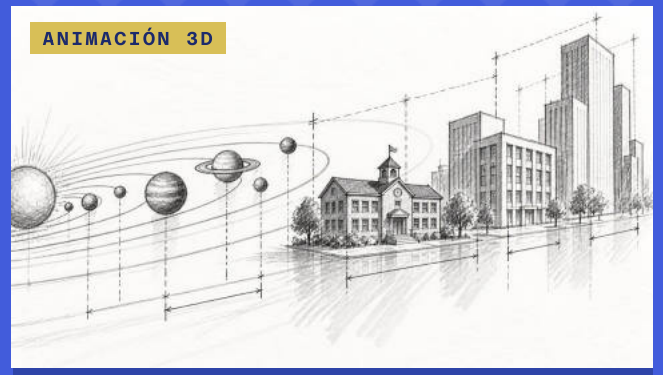

**V03** · ESC. 1 · DETALLE / MEDIO CORTO · FIJA

Endereza el almohadón, lo vuelve a ajustar y limpia el apoyabrazos.



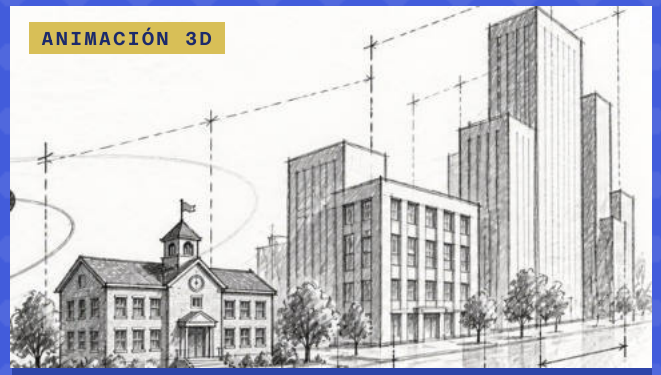

**V04** · ESC. 1 · PLANO CONJUNTO · FIJA, ACERCAMIENTO LEVE

Empieza la sesión. «Eso es demasiado abierto». «¿Toda?».




**V05** · ESC. 1 · INSERTO 3D · DESPLAZAMIENTO LENTO

El sistema solar que terminó a los 7 y corrigió tres noches. Sigue su voz.



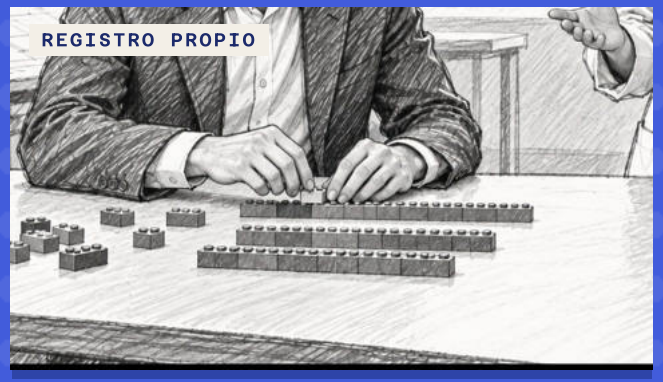

**V06** · ESC. 1 · INSERTO 3D · DEL COLEGIO A LOS EDIFICIOS

Cambia la escala; la comprobación se repite.

# 7 Storyboard

DESARROLLO · V07–V12 · 2 DE 3

REGISTRO PROPIO · ANIMACIÓN 3D · ARCHIVO



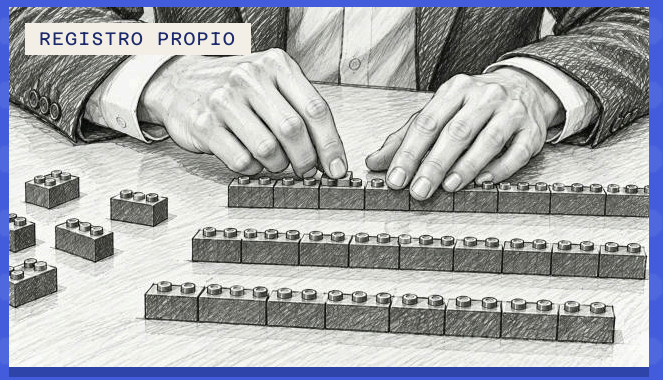

**V07** · ESC. 2 · DETALLE · FIJA

En el estudio, lápices, regla y planos alineados. El trabajo espera.




**V08** · ESC. 2 · PLANO GENERAL · CÁMARA EN MANO SUTIL

Ceferino ordena bloques de Lego; Ágata explica la compulsión al equipo.



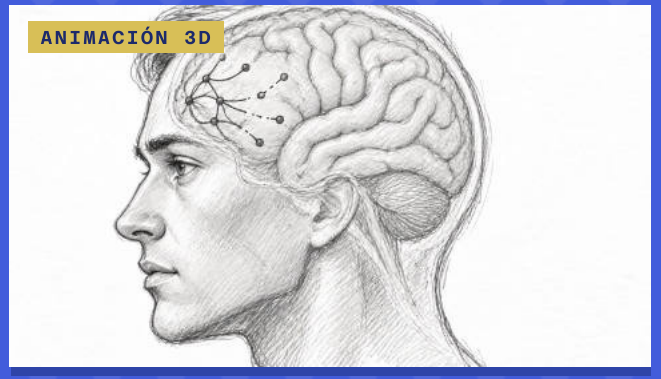

**V09** · ESC. 2 · DETALLE · FIJA, ACERCAMIENTO MÍNIMO

«Ahora». Retira las manos. Un instante después, mueve una pieza.




**V10** · ESC. 2 · INSERTO DE ARCHIVO · FIJA

Let There Be Light (1946): pasillo y consulta. La voz de Ágata continúa.




**V11** · ESC. 2 · INSERTO 3D · ZOOM LENTO

Cabeza esquemática: conexiones que se interrumpen. «¿Se podía volver a conectar?».




**V12** · ESC. 2 · PRIMER PLANO · REENCUADRE REACTIVO

«Bueno. Esa parte conviene decirla primero».

# Storyboard

DESENLACE · V13–V18 · 3 DE 3

REGISTRO PROPIO ANIMACIÓN 3D ARCHIVO



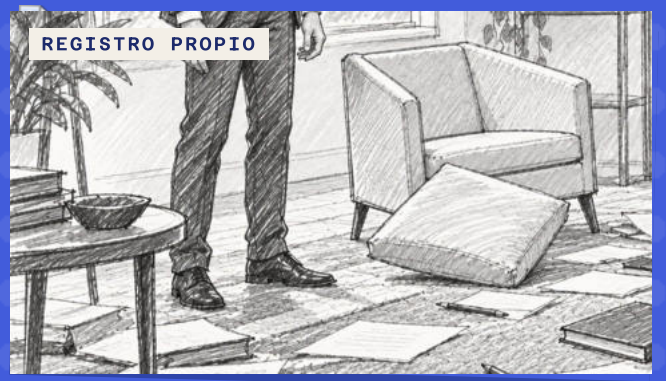

**V13** · ESC. 3 · PLANO GENERAL · REENCUADRE BRUSCO CONTENIDO

De nuevo en el consultorio: «¿Cuándo te hablé de mi Urano?».




**V14** · ESC. 3 · PLANO MEDIO · FIJA

Ágata se aferra al cuaderno y no responde.




**V15** · ESC. 3 · DETALLE · CÁMARA EN MANO BREVE

Caen lápices, hojas y libros. «Los libros no». «¿El resto sí?».




**V16** · ESC. 3 · PLANO GENERAL · FIJA, EL MOVIMIENTO SE CALMA

Ágata recoge y alinea en el suelo; Ceferino la observa y baja los hombros.




**V17** · ESC. 3 · DETALLE · FIJA, CRÉDITOS EN CAPA

Se sienta a ayudarla. Empiezan los créditos. Sus manos coinciden.




**V18** · ESC. 3 · PLANO CONJUNTO · FIJA

Se detienen. Se miran. Corte a negro.

# 9 Guion y teaser

GUION LITERARIO · VERSIÓN FINAL

## Guion




| | |
|---|---|
| **Páginas** | 9 |
| **Escenas** | 3 · consultorio, estudio, consultorio |
| **Formato** | Literario clásico |
| **Autores** | Luz Zuberbuhler · Pablo Bermeo |

Abrir el guion en Drive — Guion-final.pdf ↗




ETAPA 1 · 0:52

## Teaser

Pieza comercial que vende el proyecto: archivo con subtítulos y el mundo de color de Ceferino y Ágata.

Ver el teaser en YouTube — youtu.be/P-VaN-xS4_c ↗

ETAPA 1 ↗
Presentación y primer guion

ETAPA 2 ↗
Carpeta, guion, teaser, storyboard, bitácora

DRIVE DEL EQUIPO ↗
**Zuberbuhler – Bermeo**

# 40 Bitácora de prompts

## Etapa 1

AGOSTO

Idea, sinopsis y primer borrador de guion, entonces titulado «Hasta la perfección». Teaser de 52 segundos y primera presentación visual.

## Etapa 2

SEPTIEMBRE

Guion desarrollado escena por escena con ChatGPT; carpeta en Open Design; storyboard a lápiz generado (de 8 a 18 viñetas); voces del animatic con Qwen3-TTS; montaje del animatic en HyperFrames.

## M2

OCTUBRE

Revisión de la carpeta contra la consigna y rediseño en Claude Design: diez direcciones visuales; elegimos knolling con tipos móviles y piezas de Lego sobre la paleta de la apertura.

ChatGPT · Open Design · Qwen3-TTS · MLX Audio · HyperFrames · Codex · Claude Design

DOCUMENTO APARTE

## Bitácora de prompting

34 entradas de la Etapa 2 y un anexo con los prompts de imagen. Los pedidos se reformulan para leerse mejor: no son transcripciones literales.

Autoría humana: la historia y las decisiones creativas son del equipo; la IA se usa para consultar, previsualizar, generar las voces del animatic y maquetar.

Abrir la bitácora — Drive ↗

# 41 Animatic con sonido




Ver el animatic en YouTube youtu.be/AOz2pVYG_OU ↗

| | |
|---|---|
| DURACIÓN | 3:51 · 1080p · 24 fps |
| IMAGEN | Las 18 viñetas del storyboard, con reencuadres de cámara |
| VOCES | Narrador, Ágata y Ceferino |
| MÚSICA | «Lluvia con Nieve» en la apertura |
| ARCHIVO | Let There Be Light (1946) |
| APERTURA | Contexto, «Gente perfectamente normal», «Parte uno / Todo bajo control» |

LAS PIEZAS, OTRA VEZ JUNTAS.

# H2 Secuencia de títulos

CÓMO QUEDÓ · BLENDER · 53 S · 24 VIÑETAS

## Un sistema de piezas, reglas y empujes.

- Motion graphics en 3D, hechos en Blender.
- **Fondo:** un ladrillo de Lego azul gigante.
- **Reglas verdes:** enmarcan el título y traen cada nombre, medidos como mide Ceferino.
- **El edificio:** de noche, en las ventanas aparecen los actores.
- **Cierre:** lluvia de ladrillos y el staff en hojas de cuaderno.




V02 · LAS REGLAS ENMARCAN EL TÍTULO

DIVISIÓN DE SEGUNDOS



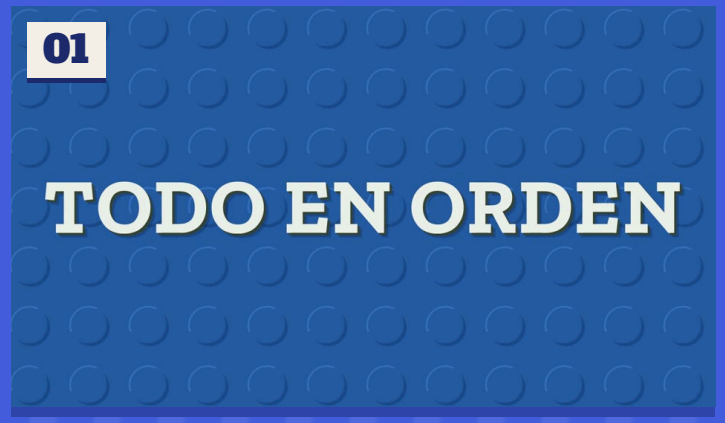

Título · 0:00–0:08 · El edificio · 0:08–0:26 · Vuelta al Lego · 0:26–0:37 · Staff · 0:37–0:53

# Storyboard de títulos

TÍTULO · V01–V04 · 0:00–0:08 · 1 DE 6

TÍTULO | EL EDIFICIO | VUELTA AL LEGO | STAFF

0:00 · División de segundos · 0:53

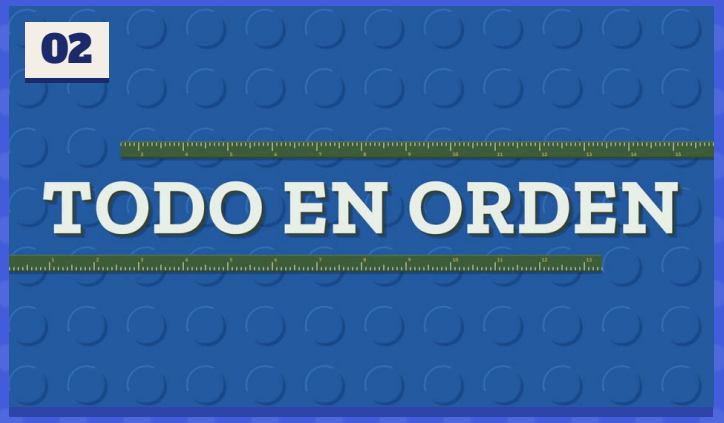



0:00–0:02 · 2 S

## Título sobre Lego

Sobre el ladrillo azul gigante aparece TODO EN ORDEN, en blanco y con sombra. Nada más se mueve.

ABRE

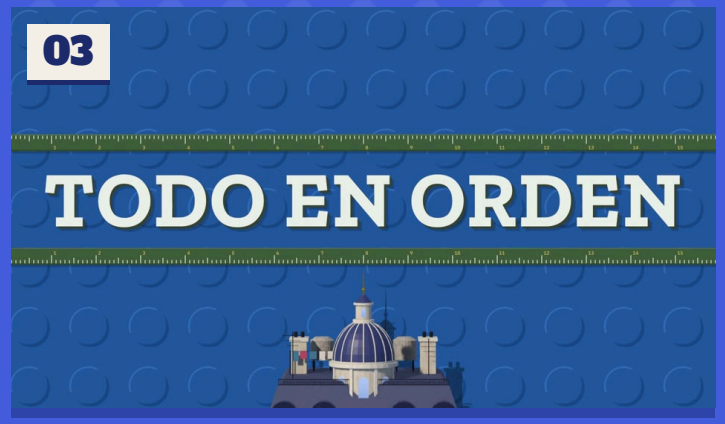



0:02–0:05 · 3 S

## Entran las reglas

Dos reglas verdes entran en sentidos opuestos y enmarcan el título, como si lo midieran.

REGLAS




0:05–0:07 · 2 S

## Sube el edificio

Reglas y título suben juntos; desde abajo asoma la cúpula del edificio francés.

EMPUJE




0:07–0:08 · 1 S

## La cámara sube

El edificio entra entero en cuadro y el título sale por arriba.

SUBE

# 4 Storyboard de títulos

EL EDIFICIO · V05–V08 · 0:08–0:17 · 2 DE 6






0:08–0:10 · 2 S

## Noche

El fondo se apaga: el edificio queda solo, de noche, con las ventanas prendidas.

NOCHE




0:10–0:12 · 2 S

## Las ventanas

Las ventanas se prenden y se apagan a destiempo. La cámara se acerca a la fachada.

VENTANAS

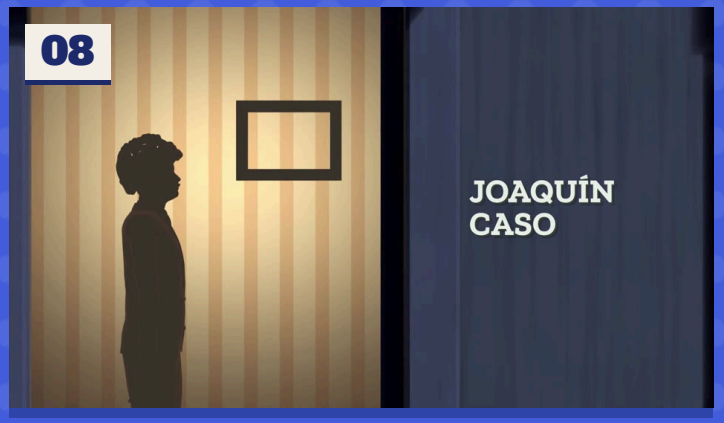



0:12–0:14 · 2 S

## Ceferino

En una ventana, la silueta de Ceferino endereza un cuadro. Al lado: INTERPRETA A CEFERINO.

CORTE




0:14–0:17 · 3 S

## Joaquín Caso

Corte en la misma ventana: el cuadro ya está derecho y entra el nombre del actor.

ACTOR

# Storyboard de títulos

EL EDIFICIO · V09–V12 · 0:17–0:26 · 3 DE 6






0:17–0:19 · 2 S

## Travelling

La cámara recorre la fachada hacia el balcón de al lado.

TRAVELLING




0:19–0:21 · 2 S

## Ágata

En el balcón, la silueta de Ágata con su carpeta. Al lado: INTERPRETA A ÁGATA.

CORTE




0:21–0:23 · 2 S

## Agustina Paloni

Corte en el mismo balcón: entra el nombre de la actriz.

ACTRIZ




0:23–0:26 · 3 S

## El balcón

La cámara se aleja por el balcón y deja atrás la fachada.

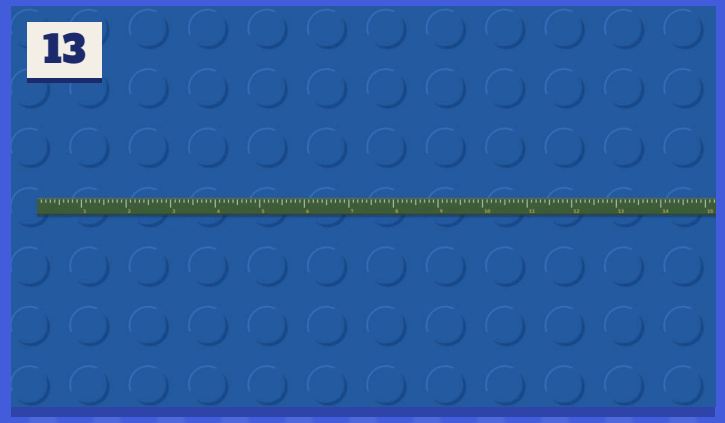
SALIDA

# 6 Storyboard de títulos

VUELTA AL LEGO · V13–V16 · 0:26–0:33 · 4 DE 6

TÍTULO | EL EDIFICIO | VUELTA AL LEGO | STAFF

0:00 · División de segundos · 0:53




0:26–0:27 · 1 S

## Vuelta al Lego

Volvemos al ladrillo azul. Una regla cruza la pantalla de lado a lado.

LEGO




0:27–0:29 · 2 S

## Dirección

Entre dos reglas: DIRECCIÓN · PABLO BERMEO.

NOMBRE

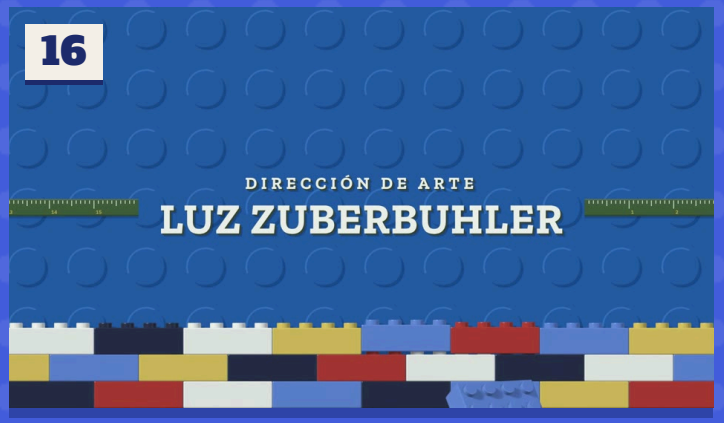



0:29–0:31 · 2 S

## Lluvia de ladrillos

Caen ladrillos de colores sobre la regla y se llevan el nombre.

LLUVIA




0:31–0:33 · 2 S

## Dirección de arte

Sobre la regla: DIRECCIÓN DE ARTE · LUZ ZUBERBUHLER.

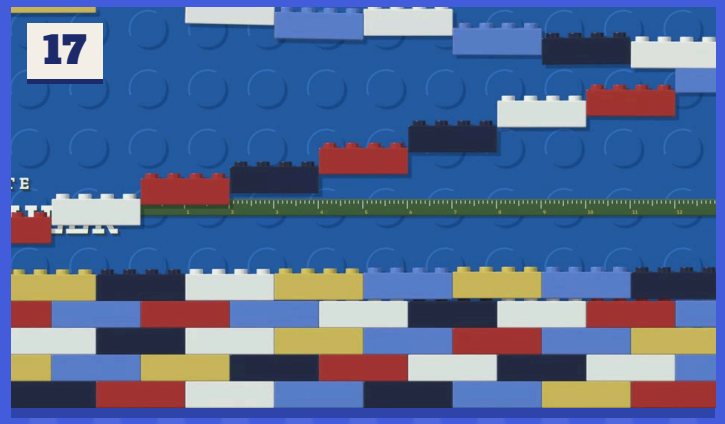
NOMBRE

# Storyboard de títulos

VUELTA AL LEGO / STAFF · V17–V20 · 0:33–0:41 · 5 DE 6

TÍTULO | EL EDIFICIO | VUELTA AL LEGO | STAFF

0:00 · División de segundos · 0:53

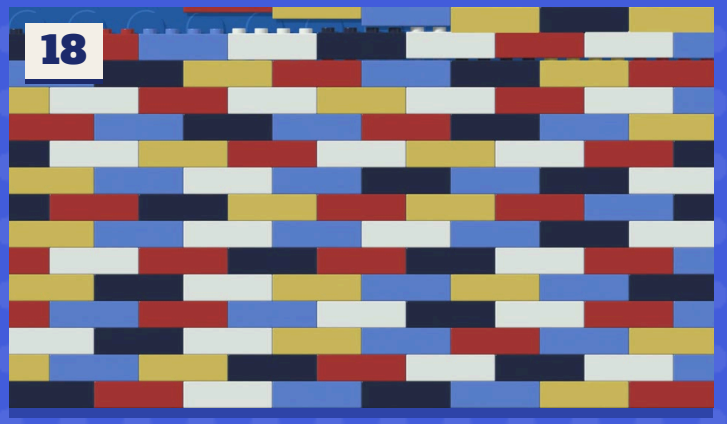



0:33–0:35 · 2 S

## Se arma la pared

Los ladrillos encastran en filas y tapan el nombre desde abajo.

ENCASTRE

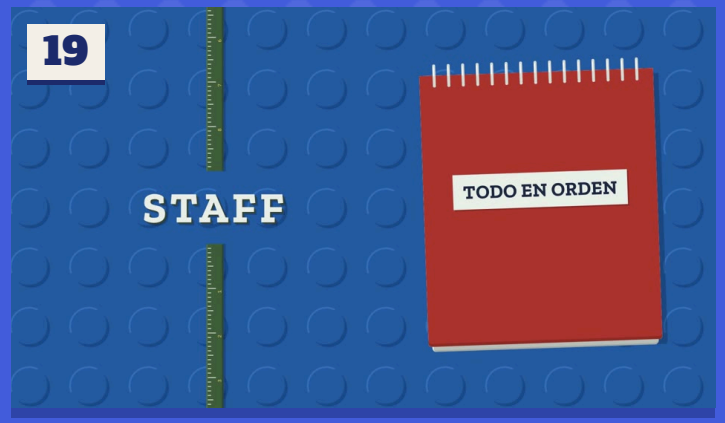



0:35–0:37 · 2 S

## La pared llena

Rojo, azul, amarillo, blanco y negro: la pared de ladrillos llena el cuadro.

PARED




0:37–0:39 · 2 S

## Staff

La pared se va. Una regla vertical separa STAFF del cuaderno rojo de TODO EN ORDEN.

CUADERNO




0:39–0:41 · 2 S

## Martina Viva

Se pasa la hoja del cuaderno: primer nombre del staff.

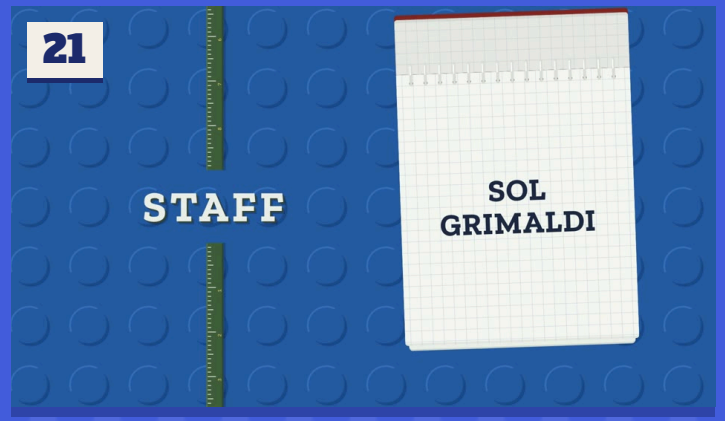
HOJA

# Storyboard de títulos

STAFF · V21–V24 · 0:41–0:53 · 6 DE 6

TÍTULO | EL EDIFICIO | VUELTA AL LEGO | STAFF

0:00 · División de segundos · 0:53




0:41–0:43 · 2 S

## Sol Grimaldi

Otra hoja, otro nombre. La regla no se mueve.

HOJA

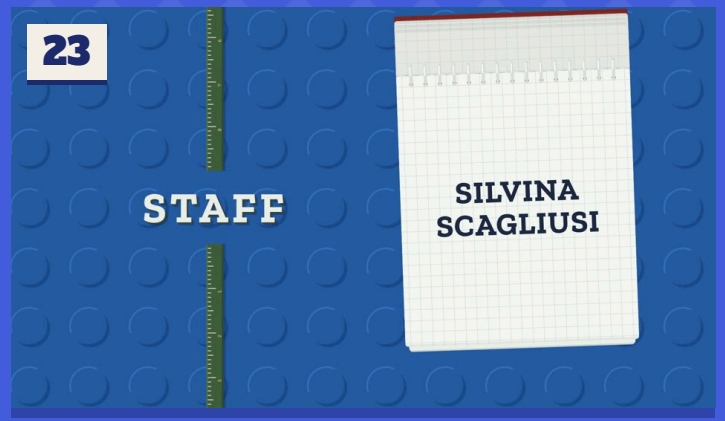



0:43–0:45 · 2 S

## Isabella Calandri

Otra hoja. El ritmo es el de pasar páginas.

HOJA

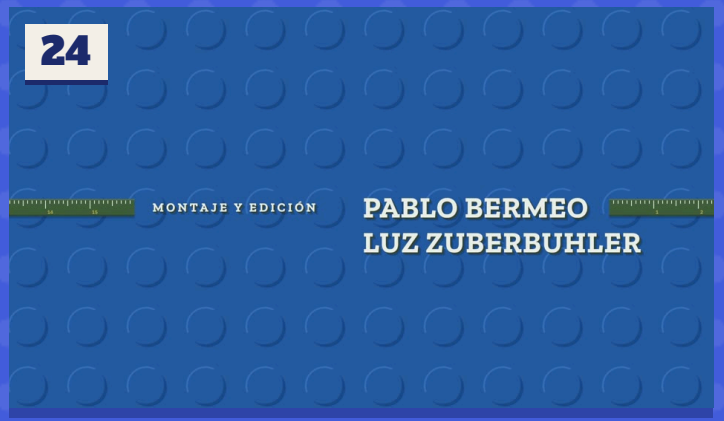



0:45–0:47 · 2 S

## Silvina Scagliusi

Última hoja del cuaderno.

HOJA




0:47–0:53 · 6 S

## Montaje y edición

Cierre: una regla horizontal y MONTAJE Y EDICIÓN · PABLO BERMEO · LUZ ZUBERBUHLER.

FINAL

# Storyboard de créditos finales

CRÉDITOS QUE SUBEN SOBRE EL BAILE · ≈ 41 S · 1 DE 2




≈ 0:03

## Entra el baile

Por corte entra el baile. En el primer golpe de la música, el título sube desde abajo, enmarcado por las dos reglas verdes de la apertura.

TÍTULO




≈ 0:08

## Elenco

La tira sube a velocidad constante. Debajo del título, el elenco: personaje a la izquierda, actor a la derecha.

ELENCO




≈ 0:14

## Equipo

Dos columnas alrededor del centro: el rol en mono a la derecha y el nombre en slab a la izquierda.

EQUIPO




≈ 0:19

## Tareas de a dos

Cuando una tarea es de los dos, los nombres van uno debajo del otro. Cada bloque lleva solo su título, sin reglas.

EQUIPO

# 50 Storyboard de créditos finales

CRÉDITOS QUE SUBEN SOBRE EL BAILE · ≈ 41 S · 2 DE 2




≈ 0:24

## Staff

Como no hay un rol para cada uno, los cinco nombres van centrados en una sola columna.

STAFF




≈ 0:29

## Música y archivo

«La Pantera Mambo», de La-33. Después, el material de archivo: Let There Be Light, John Huston, 1946.

MÚSICA




≈ 0:35

## La materia

Montaje y Edición II, UP, 2026, y la docente: Milagros Belén Sánchez.

CIERRE




0:38–0:41

## Remate

La tira frena con la última frase en el centro. Ellos también frenan y quedan quietos y derechos, «en orden».

REMATE

# 51 La animación del final

CRÉDITOS SOBRE EL BAILE · EL TOQUE DE DEDOS · BLENDER




## Todo en orden, por fin.

- Ceferino y Ágata, ya en bloque, bailan «La Pantera Mambo» en el consultorio.
- Los créditos suben sobre el baile en una tira blanca, entre dos reglas verdes.
- La tira frena en la última frase: «Ningún objeto fue desordenado durante la realización de este film.»
- Agachados entre los ladrillos, estiran el índice y se tocan los dedos, como en *E.T.*
- Se miran, sonríen y corte a FIN.



0:00 · AGACHADOS



0:02 · ÉL ESTIRA EL DEDO



0:03,5 · ELLA TAMBIÉN



0:05 · EL TOQUE



0:05 · INSERTO



0:06 · SE MIRAN

# Reflexiones

REFLEXIÓN FINAL DE CADA INTEGRANTE

## Luz

LUZ ZUBERBUHLER

@portfoliozuberbuhler
ESCANEÁ · INSTAGRAM

Fue un proceso muy largo, pero también muy satisfactorio. Trabajamos mucho para llegar al resultado final y estamos muy conformes y felices con cómo quedó *TODO EN ORDEN*. Siempre es un placer trabajar con mi compañero Pablo y con la profesora Milagros, que nos acompañó durante todo el proceso.

También me parece importante poder hablar sobre temas relacionados con la salud mental y llevarlos a situaciones de la vida cotidiana, para generar conciencia y abrir espacios de reflexión. Fue un proyecto que llevó mucho trabajo, especialmente en la etapa de edición y animación, pero estamos muy contentos con el resultado final.

## Pablo

PABLO BERMEO

@pablobermeofilm
ESCANEÁ · INSTAGRAM

TODO EN ORDEN fue un proyecto que se siguió escribiendo hasta el final. Hubo muchísimo trabajo de postproducción, sobre todo en las animaciones, y desde ahí seguimos puliendo la narrativa junto con Luz en el montaje. Fuimos agregando detalles de forma progresiva que hicieron la historia mucho más coherente con la imagen y mucho más cuidada.

La intención inicial fue tratar un tema adulto como la salud mental desde un lugar más amigable: la comedia y el juego. Muchas decisiones de dirección salieron de ahí. Grabamos con dos cámaras, una con zoom para atrapar las reacciones de Ceferino con un tono cómico y otra más cinematográfica para Ágata. En color dejamos la estética limpia que habíamos planteado al principio y fuimos por un look cálido de película de los años 70. Y las animaciones 3D con apariencia de maqueta de juguete, junto con los ojos saltones, terminaron de darle al corto un lenguaje propio.

Estoy muy contento con el resultado y con haber encontrado una forma liviana de hablar de algo serio.

# El corto completo

TODO EN ORDEN · MONTAJE Y EDICIÓN II · UP · 2026

## Mirá Todo en orden.

El documental completo, en YouTube.

VER EN YOUTUBE ↗

youtu.be/kj4PIx3R86A

