



“Adaptación y gestión de múltiples roles en una Producción Audiovisual a gran escala de alta montaña”

TFL - Aldana Suez 2022



Universidad Nacional
de **Río Negro**

Sede Andina

Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual (LDAA)

Trabajo Final de Licenciatura (TFL)

Intervención profesional (IP)

**“Adaptación y gestión de múltiples roles en una Producción Audiovisual
a gran escala de alta montaña”**

Alumna: Aldana Suez

Directora de TFL: Luciana Moro

Productora donde se realizó la IP: Benegas Brothers Productions

Tutora en la productora audiovisual: Bianca Fidani

Fecha de presentación: 09/11/2022

Duración de la intervención profesional: 4 meses

Fecha de inicio y término: 27/06/2022 al 27/10/2022

Agradecimientos

Mi querida familia, tanto de sangre como de corazón, hoy les quiero dar las gracias por haberme acompañado a lo largo de este proceso de aprendizaje, risas, logro y satisfacción como también por haber estado ahí en mis momentos de nerviosismo, estrés, muerte y destrucción. Gracias por confiar en mí, por todo el amor, paciencia y aliento a lo largo de mi carrera.

Al momento de crear siempre fui bastante autorreferencial, es por eso que quiero que sepan que cada uno de ustedes: familia querida, docentes inspiradores, compañerxs entusiastas, amigxs/hermanxs que se convirtieron en familia, amores sanos, hechos inolvidables y otros tantos desafortunados... son el resultado en gran parte de aquello que he realizado, como fuente de inspiración y motivación, porque lo que soy hoy en día se lo debo a ustedes como también a la educación pública, por haberme formado en una Universidad pública, gratuita y de calidad.

Gracias también a todo el equipo de Benegas Brothers Productions por esta oportunidad, especialmente a Bian, amiga y compañera, gracias por darme la posibilidad de ser parte de tu equipo, por confiar en mí y dejarme ser parte de este increíble mundo entre la montaña y el audiovisual.

Gracias a lxs que siempre estuvieron y a lxs que ya no están pero me acompañan de formas inimaginables. Gracias, a cada persona que este maravilloso universo del audiovisual que me dio la oportunidad de conocer, confiar, aprender, querer y crecer. Esto también les pertenece.

INDICE

2. Introducción: Descripción de la institución y el Área de desempeño	6
2.1 Presentación del Proyecto	7
3. Objetivos y metas del Trabajo Final de la Licenciatura	8
4. Plan de labor de la Intervención Profesional. Cronograma	9
5. Identificación y datos generales del área. Descripción de las tareas asignadas y realizadas	11
6. Análisis de la organización o centro de prácticas	13
6. a. Localización, contexto	13
6. b. Directivos y funcionarios	13
6. c. Metodología de trabajo y desafíos de inserción	14
6. d. Tamaño o capacidad. Modos de producción	14
7. Dificultades y desafíos	16
8. Detectar las herramientas pertinentes a la carrera que fueron primordiales para la realización de las tareas. Auto evaluación del desempeño y conclusiones	20
9. Conclusiones	23
10. Anexos	25
11. Material audiovisual	26

2. Introducción: Descripción de la institución y el Área de desempeño

El presente informe corresponde a la intervención profesional realizada durante cuatro meses en la productora audiovisual Benegas Brothers Productions (BBP) especializada en contenido outdoor y aventura, la cual se encuentra establecida en Estados Unidos (Utah, *city*) y Argentina (Río Negro, Bariloche).

La Productora fue creada en Argentina el 2011 por dos hermanos, Guillermo (Willie) y Damián Benegas, dos reconocidos alpinistas Argentinos y destacados deportistas en el mundo de la escalada. La productora surgió tras el lanzamiento de un programa llamado ESPN Adventure, del género documental de aventura entre los años 2011 hasta el 2020. Dichos episodios consistían en mostrar diferentes destinos, culturas y actividades deportivas, junto a un equipo de deportistas y profesionales audiovisuales. BBP se destaca por su capacidad de filmar en altura como también por su logística y producción en locaciones remotas de bajas temperaturas, montañas, desiertos, junglas, ríos y océanos. (Ver [Link: Reel - Benegas Brothers Productions](#))

BBP es una Productora de mediana escala, conformada por un pequeño grupo de 7 personas, la cual produce proyectos de diversos géneros, como la producción de cortometrajes, largometrajes, filmación de expediciones, redes sociales y material para marcas comerciales.

A comienzos del 2021 BBP tuvo la necesidad de incorporar personal destinado al área de producción para asistir en la organización y coordinación de los proyectos. Fue entonces cuando me incorporé en el equipo asistiendo en dicha área en Febrero del 2021. A medida que pasó el tiempo fui tomando diversos roles en cuanto a proyectos particulares, como por ejemplo la edición de contenido para redes, la filmación para proyectos puntuales, la creación de carpetas y propuestas estéticas con fines diferentes.

Durante el tiempo dedicado a la intervención profesional comenzado en junio del 2022 y finalizado en el mes de octubre del mismo, decidí centrarme en el proyecto ***La sociedad de la nieve***, largometraje de ficción dirigido por Juan Antonio Bayona, en donde BBP prestó servicios profesionales de organización y logística de expediciones, junto a servicios de filmación aérea con dobles, vestuario y vfx en el Valle de las Lágrimas haciendo posible el rodaje en la Cordillera de los Andes. En dicho proyecto realicé los roles de Asistente de Producción, Vestuarista y Microfonista para diferentes etapas de la producción tanto en Bariloche como en Mendoza. (Ver [ANEXO 1 Antecedentes del Proyecto LSDLN](#))

2.1 Presentación del Proyecto

“*La Sociedad de la Nieve*” (LSDLN) es una producción de Netflix, dirigida por J.A Bayona, un reconocido director y productor español. Entre sus largometrajes más famosos se destacan: *El orfanato* (2007), *The impossible* (2012) [Lo imposible], *A Monster Calls* (2016) [Un monstruo viene a verme], *Jurassic World: Fallen Kingdom* (2018) [Jurassic World: El reino caído] elegido por Steven Spielberg para dirigirla, y los dos primeros capítulos de la serie *The Lord of the Rings: Rings of Power* [El Señor de los Anillos: Los Anillos de Poder] estrenada en Septiembre del 2022.

El rodaje de LSDLN se llevó a cabo durante 9 meses en distintas partes del mundo: España, Uruguay, Argentina y Chile, en conjunto con diversas Productoras tales como: Cimarrón (Uruguay), El Arriero Films (España), El Ranchito (España), Goodgate (Chile) y Benegas Brothers Productions (USA & ARG). Bayona eligió retratar la famosa historia de “*La sociedad de la nieve*” basada en el libro homónimo de Pablo Vierci (2008, Ed. Sudamericana), el cual narra la historia del avión que se estrelló contra un glaciar en 1972, llevando a un equipo de rugby uruguayo a Chile, dejando a 16 supervivientes que consiguieron ser rescatados tras 72 días perdidos en la Cordillera de los Andes.



Rodaje *La sociedad de la nieve*.

Fuente: @filmbayona. Fotografía: Quim Vives

3. Objetivos y metas del Trabajo Final de la Licenciatura:

El objetivo general de la presente Intervención Profesional es **ejecutar múltiples roles audiovisuales en una Producción Audiovisual a gran escala en un terreno de alta montaña**. Para dicho proyecto quisiera adquirir experiencia y conocimiento sobre seguridad y logística en montaña para poder desenvolverme en ese ambiente. También potenciar mis capacidades dentro del área audiovisual para ejercer de manera profesional mis tareas dentro del proyecto, y así poder aunar estos dos mundos: el de la montaña y el audiovisual.

METAS DE LA INTERVENCIÓN PROFESIONAL:

- Establecer una organización y jerarquización de tareas prioritarias según el cronograma de la productora.
- Lograr participar del rodaje en el Valle de las Lágrimas durante el mes de agosto para desempeñarme en campo.
- Adquirir experiencia de rodaje en montaña.
- Ganar versatilidad para adaptarme con rapidez y facilidad en distintos roles audiovisuales y tareas de avanzada en el Campamento Base.

4. Plan de labor de la Intervención Profesional. Cronograma

(El presente cronograma ilustra mi desempeño en el Proyecto LSDLN durante el tiempo en la intervención profesional)

Agosto									
	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Tareas ↓	Viaje USA-ARG	Viaje BRC-MZA	Preparativos MZA	Preparativos Malargüe	Preparativos Aclimatación Las Leñas	Reunión Cimarrón	Prueba vestuario	Vuelo CB	Vuelo CB
Gestión transfer	x								
Resolver Alojamiento		x	x	x					
Compras insumos		x	x	x					
Tramitar seguros			x						
Armado del equipo				x	x		x		
Cargas helicóptero						x	x	x	x
Reunión y requerimientos			vestuario			plan rodaje	vestuario		
Citación dobles							x		
Armado de CB ¹								x	x
Armado domo vestuario									x
	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Tareas ↓	Film vfx + shotover		Film vfx drone		Not fim - Tormenta	Film vfx drone	Ampliación CB	Film shotover	
Mantenimiento CB	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Grabación de sonido CB			x		x	x			
Desglose-continuidad vest					x				
Vestuario en Set CB	x	x	x	x		x		x	x
Preparación del Atrezzo	x			x		x			
Septiembre									
	31	01	02	03	05	08 al 12			
Tareas ↓	Film actor shotover	Film actor shotover	Malargüe	Viaje BRC-MZA	Cierre de vestuario	Recopilación material Behind the scenes BBP y RRSS			
Mantenimiento CB	x								
Vestuario en fuselaje	x								
Desarme vestuario atrezzo	x	x							
Make up VFX		x							
Desarme CB		x							
Limpieza del equipo			x						
Cierre del alojamiento			x						
Oficina en BRC				-	x	x	x	x	x

Durante el mes de julio y mediados de agosto del 2022, momento previo al viaje a Mendoza, auto establecí un horario aproximado de 2 hs a 3 hs diarias de lunes a viernes para desarrollar el informe de mi TFL junto a tareas específicas de preproducción para el proyecto de LSDLN y demandas de proyectos específicos dentro de mi trabajo. Una vez llegado el momento del viaje a Mendoza, mi tiempo dedicado al proyecto pasó a tener una duración full time durante 21 días (desde el 14 de agosto hasta el 3 de septiembre).

La logística aplicada para subir al VDLL en invierno del 2022 fue la siguiente: Nos reunimos la noche del 18 de agosto con la Productora Cimarrón para hablar cuestiones del plan de rodaje, comunicación y dobles. El 19 de agosto se realizó la prueba de

vestuario. Durante dos días se organizó el equipo de montaña y se armaron las cargas. Luego el 20 y el 21 se subieron en helicóptero todas las cargas y el equipo humano al Valle de las Lágrimas. Allí armamos nuestro Campamento Base (CB) en donde realizamos diversas tareas.

A partir del 21 tuvimos 10 días para realizar todo el trabajo de filmación, y dos días para limpiar el campamento. Si bien cada integrante tuvo un rol específico para el proyecto, una vez en locación nuestro trabajo fue colaborativo. Durante las escenas el equipo se dividió según las condiciones climáticas y exigencias del sitio intentando por momentos filmar en paralelo y otras de manera consecutiva.

El equipo aéreo (Director y Shotover¹) subió desde los Molles en helicóptero para filmar desde ahí las diferentes escenas en las cumbres, coordinando mediante handys con los montañistas que estaban vestidos como dobles para que subieran a los lugares indicados y tenerlos de referencia en los planos. Durante los días de filmación, nuestra forma de trabajo consistió en una puesta en común diaria de los planos logrados, intentando continuar con el plan de rodaje establecido previamente, el cual Damián, jefe de BBP, chequeaba a través de conversaciones por Inreach² y llamadas satelitales con Dirección y Producción. De esta manera cada uno podía asumir sus responsabilidades específicas para el día siguiente.

Mi labor durante el CB estuvo basado principalmente en la avanzada, armado y continuidad tanto de vestuario como del atrezzo (utilería) de cada personaje según la escena a filmar. También estuve a cargo de la grabación de sonido en los momentos que el equipo salía a filmar y el mantenimiento, restauración y cuidado del CB. Finalizando la filmación, se procedió al desarme de campamento y descenso en helicóptero para luego realizar el ordenamiento del equipo y viajar de regreso a Bariloche. Posteriormente realicé el cierre de vestuario.

¹Shotover: desarrollador de sistemas de cámara aérea de alto rendimiento para la industria del cine.

²Inreach: aparato de comunicación por satélite.

5. Identificación y datos generales del área. Descripción de las tareas asignadas y realizadas

Área: PRODUCCIÓN / Rol: Asistencia de Producción (General en BBP)

Desde el momento que ingresé en BBP mi labor consistió en actividades cotidianas de organización y seguimiento activo de cada proyecto, asistiendo en necesidades puntuales, registrando y actualizando planillas y documentos.

Área: PRODUCCIÓN / Rol: Asistencia de Producción (Proyecto: LSDLN)

Cuando comencé a involucrarme en LSDLN, asumí nuevas responsabilidades dentro del área de Producción durante la preproducción, rodaje y post. Las tareas asignadas fueron las siguientes:

- **Armado de equipo personal apto para la montaña**
- **Creación de formularios para los participantes**
- **Tramitar los seguros de riesgo y evacuación**
- **Creación de la presentación de dobles**
- **Preparación de equipo extra para el grupo** (guantes, abrigo, etc)
- **Armado y mantenimiento de campamento**
- **Desarme de Campamento Base**
- **Limpieza, aireación y empaque del equipo de montaña**
- **Recibimiento del equipo, ordenamiento y guardado en el depósito (BRC)**

Área: VESTUARIO / Rol: Vestuarista en locación: montaña (Proyecto: LSDLN)

(Ver [Anexo 2: Vestuario en el VDLL 2022](#))

El trabajo con dobles en rodaje de LSDLN fue sumamente importante para un rodaje de estas características, en cuanto al área de vestuario y atrezzo. Dado que en Sierra Nevada (España) ya se habían filmado previamente todas las escenas con los actores principales de la película, tuvimos que recrear escenas con dobles de montaña en diferentes cumbres del Valle.

Mi tarea principal dentro de esta área fue estar a cargo del vestuario de siete personajes con diferentes cambios. Para esto fue fundamental las reuniones previas y pruebas de vestuario, para conocer las secuencias y escenas exactas a rodar en el VDLL. En set, tuve que armar y registrar momentos puntuales de continuidad en cuanto al vestuario y accesorios de los personajes. Fue de mucha ayuda contar con los pre-montajes de las

escenas ya filmadas en España como también tener acceso a la App SyncOnSet³ para cotejar⁴ la continuidad del vestuario de los personajes entre las escenas. Mis tareas específicas durante la pre y rodaje fueron:

- **Reuniones virtuales y presenciales con la jefa de vestuario y producción**
- **Prueba de vestuario**
- **Análisis del peso y cantidad de equipaje para los vuelos de helicóptero**
- **Armar un set de herramientas de uso transportable y eficiente para el rol**
- **Arreglos de prendas**
- **Armado del Domo Vestuario**
- **Vestuario en Set - Montaña**
- **Registro fotográfico para la continuidad**
- **Cuidado de las prendas**
- **Incorporación del vestuario de Enzo (actor de LSDLN)**
- **Desarme del Domo de Vestuario**
- **Cierre de Vestuario**

Área: SONIDO / Rol: Microfonista (Proyecto: LSDLN)

El sonido en los Andes es muy particular, por lo que el equipo de Sonido de España se puso en contacto con BBP para solicitar mediante una lista de intenciones diferentes grabaciones de sonido ambiente en campo dentro del Valle de las Lágrimas. Para eso nos enviaron un micrófono "Ambeo⁵" (específico para grabar sonido ambiente) el cual posee cuatro canales que conectamos a la TASCAM junto a todos los elementos correspondientes. Mi tarea realizada dentro de esta área consistió en la grabación de sonido en diferentes puntos y momentos del día, logrando captar diferentes colores y texturas del silencio, viento y tormenta. Las tareas entonces durante la preproducción y rodaje fueron:

- **Prueba técnica del equipo de sonido**
- **Grabación de sonido en el VDLL**

³SyncOnSet: App de continuidad digital para gestionar el inventario, notas, fotos, etc por secuencia.

⁴Comparar y examinar una cosa para apreciar sus diferencias o semejanzas.

⁵Especialmente diseñado para la grabación de audio espacial de 360°. Permitiendo capturar el sonido envolvente desde un solo punto.

6. Análisis de la organización ó centro de prácticas

6. a. Localización, contexto

Benegas Brothers Productions se encuentra distribuida en USA y ARG, estando la oficina de los dueños en Estados Unidos y en la localidad de San Carlos de Bariloche (Río Negro, Argentina) el equipo técnico conformado por cinco personas. Dentro de Bariloche, la Productora se desarrolla en una oficina ubicada en el centro de la ciudad que a su vez cuenta con un pañol técnico (equipo de filmación, sonido, etc) y un espacio de guardado de equipo de montaña sectorizado por deporte (esquí, escalada, kayacs, etc).

6. b. Directivos y funcionarios.

Respecto al equipo humano, la productora está dirigida por los hermanos **Benegas**. **Damián Benegas** es el Jefe de la Productora, quién lleva a cabo el control general de BBP mientras que su hermano **Willie** (Guillermo) **Benegas** además de tomar decisiones en conjunto con Damián, participa sobre todo como jefe de guías y seguridad en las expediciones.

En Bariloche, **Alvar Puente** cumple el rol de Coordinador General, encargado principalmente del personal y la logística que ocurra en la ciudad dentro de los márgenes de la productora. También ejerce los roles de guía y guionista en muchas de las producciones de BBP.

Desde los comienzos de la Productora está **Nils Bailey**, camarógrafo principal de BBP y piloto de Drone certificado por la ANAC⁶. Nils se destaca por su gran habilidad en el área de fotografía para moverse por terrenos complejos.

Luego se encuentra **Bianca Fidani**, egresada de la Lic. en Diseño Artístico Audiovisual en el año 2019 de la UNRN, quién trabaja principalmente en la Dirección de Proyectos junto con Damián, quedando responsable de la planificación, ejecución, control y cierre de cada proyecto de la productora. A su vez, realiza el rol de Camarógrafa en las diferentes filmaciones de BBP.

A partir del 2019, **Manuel Benito**, estudiante avanzado en la Lic. en Diseño Artístico Audiovisual y en proceso de TFL, es oficialmente el editor de BBP encargado del montaje de todos los proyectos que salen de la productora. Luego de hacer varios capítulos para ESPN, dio su primer salto en la productora a través de *Tic Toc*, el primer cortometraje de BBP con varias menciones en festivales.

⁶ Administración Nacional de Aviación Civil

Por último, dentro de la más reciente incorporación en BBP me encuentro yo, **Aldana Suez** estudiante avanzada en la Lic. en Diseño Artístico Audiovisual, cumpliendo el rol de Asistente de Producción en los diversos proyectos de la productora. Asistiendo en tareas administrativas generales como necesidades puntuales según la demanda de cada proyecto.

6. c. Metodología de trabajo y desafíos de inserción.

Uno de los mayores desafíos que tuve que afrontar al insertarme en esta productora fue encontrarme en un equipo ya consolidado en su mayoría por hombres dentro de un ambiente de montaña, en donde predominaba un carácter masculino y por momentos muy hostil con las mujeres. Por suerte con el tiempo, esta condición en cuanto al ambiente y el género está empezando a cambiar. Frente a este desafío, tuve que hacerme valer, como mujer e inexperta en el ambiente, siendo firme para lograr sobrellevar un entorno que no era amigable con aquellas personas que recién iniciaban. Capacitándome mediante la lectura, asesoramiento y conversaciones con el resto de mis compañeros para aclarar inquietudes, ganar experiencia pero sobre todo madurez física y mental para romper con esa estructura.

Por otro lado, respecto al proyecto puntal de LSDLN fui adquiriendo más roles con el paso del tiempo, algunos preestablecidos desde la preproducción, mientras que otros fueron otorgados sobre la marcha durante la estadía en el campamento. Si bien no todas las áreas requerían de la misma cantidad de tiempo o exigencia, fue todo un desafío poder ejercer mi trabajo correctamente ejecutando la multiplicidad de tareas según el rol, ya que muchas etapas ocurrieron en paralelo, exigiendo una gran flexibilidad para lograrlo. Frente a esto, fue sumamente importante la implementación de cronogramas y listas para lograr llevar un control y seguimiento de todas las tareas por área, logrando una mayor eficiencia y organización.

6. d. Tamaño o capacidad. Modos de producción.

BBP es una productora mediana, con equipo de filmación propio, conformado por un pequeño y estable grupo de técnicos, y la posibilidad de contratación a terceros para proyectos más grandes.

A partir del 2020, comenzó a dedicarse a la generación de contenido propio como también a la prestación de servicios hacia otras productoras en cuanto al scouting y acceso a locaciones en áreas remotas, la filmación y el detrás de escena. La productora se destaca

por su capacidad en el montaje de Rigging⁷ técnico para filmación, el despliegue de un equipo reducido de filmación capacitado para estar hasta los 8.000 metros de altura, el trabajo de dobles para todo terreno montañoso, la evaluación, seguridad y gestión de riesgos. Dado que todas sus producciones se realizan en exteriores y de alta montaña, muchas veces son la geografía, el tiempo y las adversidades climáticas quienes marcan la dirección de los proyectos.

En la actualidad la productora cuenta con varios proyectos en marcha en conjunto con reconocidas marcas y canales del mundo audiovisual, muchos de estos interesados por el trabajo de logística en altura y filmación aérea, mientras que el resto de los proyectos se encuentran en etapa de preproducción y postproducción para marcas o contenido original de BBP.

⁷Rigging: montaje mediante cuerdas en altura para subir diferentes elementos o filmar colgado.

7. Dificultades y desafíos.

En cuanto a mi desempeño en la productora tuve que afrontar el hecho de estar **involucrándome en un universo outdoor deportivo de alta montaña**, el cual me era de absoluto desconocimiento. Frente a este desafío, tuve que indagar acerca de diferentes ambientes climáticos, destinos, tipos de geografía y deportes al aire libre como también ponerme en tema con el tipo de contenido generado desde BBP.

Otro gran desafío que tuve al ingresar fue **el idioma**, debido a que el lenguaje principal de la Productora es el inglés, tanto por la residencia de mis jefes como también el público objetivo al que está dirigido la institución. BBP trabaja mucho en el desarrollo de proyectos para productoras, marcas, deportistas y plataformas en su mayoría de habla inglesa por lo que todo el contenido generado se encuentra en ese idioma (al igual que sus contratos, página web y RRSS). Si bien el lenguaje técnico audiovisual consta de muchas palabras y términos en inglés, a este se le sumaron términos y palabras referidas al universo de la montaña. En lo personal, esto me llevó a practicar y consultar mucho para lograr una mejor comunicación, adquiriendo una suma de vocabulario específico en este idioma, exigiéndome también más tiempo para la lectura, comprensión, traducción y respuestas.

Por otro lado, respecto a desafíos audiovisuales, tuve que trasladar todos aquellos conceptos y conocimientos de la producción audiovisual a la **producción en montaña** para ejecutar diversas tareas dentro del área de Producción como también aprender a relacionarme según las diferentes jerarquías, tanto en la presencialidad como en la formalidad virtual a través de mails con diferentes personas de la Producción.

El hecho de filmar en el VDLL para LSDLN fue quizás el mayor desafío en lo personal dado que no solo tuve que prepararme físicamente para moverme con facilidad en el terreno sino que también tuve que tener mucha predisposición e interés para consultar y aprender cosas básicas en la montaña, mostrando versatilidad ante diferentes situaciones. Tuve que ponerme a prueba y desafiarme en un terreno de alta montaña para poder desarrollar mis tareas audiovisuales de la mejor manera posible. Tuve que empoderarme, dejando atrás el miedo y tomar el riesgo de participar en una producción de tales características, desenvolviéndome con confianza, responsabilidad y profesionalismo. Haciéndome cargo de mis decisiones y tareas a cargo bajo cada rol.

VESTUARIO

Fue un gran desafío incorporar esta área dentro de la metodología de trabajo de BBP, generando un buen workflow y dinámica de rodaje en montaña con personas que no son actores ni nunca antes habían trabajado con vestuario.

Durante los rodajes de LSDLN los actores usaban muchas capas de ropa lo cual se convertía en un problema para los dobles de esta instancia que debían moverse en condiciones extremas. Frente a esto, ideamos una forma más adecuada a las comodidades de los dobles, permitiéndoles desenvolverse con facilidad en montaña tratando siempre de ser lo más fiel al vestuario original.

Tuve que lidiar en diversas situaciones con los montañistas que hicieron de dobles para que tomen con real importancia el rol de vestuario y no desestimen las prendas como si se tratase de disfraces, restando importancia a ciertos elementos ya que los planos se verían de lejos. Logré hacer que comprendan la importancia del vestuario siendo igual de imprescindible que el resto de las áreas y propósito de esta filmación. Debo reconocer que me generaba mucha ansiedad e incertidumbre la falta de control a ciertos detalles respecto al vestuario al momento de filmar dado que yo no podía acceder al “set” donde ellos se encontraban por cuestiones de seguridad. Frente a esto, me volví sumamente insistente con la continuidad, estado y chequeo del vestuario a través de la comunicación por handy con los dobles para revisar que todo esté bien, logrando buenos resultados.



SONIDO

De todas las áreas del audiovisual reconozco que Sonido es en la que menos me desempeñé a lo largo de mi carrera audiovisual por lo que fue todo un desafío encontrarme en ese área y salir a grabar sonidos ambientes para la película. Durante el tiempo en el VDLL hubieron momentos en que el clima no se encontraba en condiciones óptimas para filmar con el drone ni el helicóptero pero sí para grabar sonido ambiente, por lo que aprovechamos con Bianca para grabar sonido en diferentes momentos del día y con distintas intensidades de vientos (ráfagas, viento moderado y fuerte, nieve volando contra las carpas y rocas de alrededor).

MAQUILLAJE FX

La noche anterior al último día de filmación me solicitaron si podría realizarle a Enzo Vogrincic (actor principal de la película) un maquillaje FX que tenía continuidad directa con un momento inicial al accidente en la narración, por lo que esa misma noche realicé una prueba de Makeup con las cosas que tenía a disposición, guiándome de unas imágenes que me brindó producción. Amanecimos a las 5 am al día siguiente, afeité al actor y lo maquillé guiándome por las fotografías. El make up consistía de una lastimadura en el rostro y cuello, simulando un golpe y raspón tras el accidente del avión. También aclaré el tono de piel y enrojecí la nariz para simular el frío y estado en el que se encontraba el personaje.



De izquierda a derecha: Escena de la película y maquillaje que realicé yo.

FILMACIÓN

Todo el trabajo realizado en el VDLL incitaba a realizar un constante registro de backstage, tanto para nosotros como para España, demostrando el esfuerzo logrado y las condiciones del Valle en esa instancia del rodaje. Pero por cuestiones de presupuesto y movilidad, no se pudo agregar a más integrantes al equipo ocasionando que debamos dividirnos la tarea de filmación entre diversas personas, convirtiéndolo en un trabajo colaborativo en el que cada quién que pudiese tomaba la cámara o teléfono celular y comenzaba a registrar en la medida que podía diferentes momentos del viaje y así poder generar una cantidad de contenido para lo que luego sería el Behind the scenes de nuestras RRSS como el video general para España.

ATREZZO (utilería)

El Atrezzo, en España es lo que nosotros conocemos como utilería: son aquellos objetos claves o fundamentales para el desarrollo de una historia, y tienen un carácter especial. Las mochilas y bastones de los personajes son parte de este mundo, los cuales habían olvidado de enviar desde España y tuvieron que despacharlas más tarde. Al llegar al CB se encontraban desarmadas y sin ninguna información previa por lo que tuve que revisar en la App SyncOnSet a qué personaje le correspondía cada mochila y bastón, como también ingeniármelas para armar las mochilas lo más parecido posible a las imágenes.



Mochilas de los personajes

8. Detectar las herramientas pertinentes a la carrera que fueron primordiales para la realización de las tareas. Auto evaluación del desempeño y conclusiones.

Inicié la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual en la UNRN en el año 2014. A partir de ese momento, la carrera me fue brindando la posibilidad de explorar diversas áreas dentro del mundo audiovisual, formando un pensamiento crítico de análisis y evaluación respecto al contenido como también en las formas de producción para generarlo. Haber presenciado diversos rodajes a lo largo de mi carrera me permitió comprender todos los roles que conforman una producción audiovisual, pudiendo así hacer posible la ejecución de cualquier rol, como también comprender las jerarquías, formas de comunicación y responsabilidades a cargo de cada área para realizar un trabajo en equipo.

Para este trabajo puntual me fue necesario recurrir a ciertos conocimientos adquiridos tanto en las materias de Audiovisual, Realización y Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales, para poder reconocer, apreciar y reflexionar acerca el modelo de producción de LSDLN y poder ejecutar tareas dentro del rol de producción en la preproducción y rodaje.

Para comenzar, pude reconocer la magnitud del proyecto mediante el análisis de la emisora involucrada para definir la audiencia y duración del proyecto tratándose de un largometraje de ficción para Netflix. LSDLN formó parte de un modo de producción a gran escala y de alto presupuesto, con diferentes unidades de filmación, diversas locaciones y técnicos de todas partes del mundo durante nueve meses. Ante esta situación, debo reconocer que comencé a trabajar con bastante miedo en el área de producción por la magnitud del proyecto y la posibilidad de riesgos causados por cualquier imprevisto, viéndose afectados en el presupuesto. Esto me llevó a ser super precavida y cuidadosa en cuanto a mis acciones y responsabilidades a cargo.

La producción de esta película me dio una macro perspectiva en cuanto a las diversas áreas, roles y jerarquías tanto de poder como de decisión dentro de un rodaje a nivel industrial con diferentes productoras involucradas. Si bien estas tareas no se encuentran tan lejos de la experiencia que he tenido en rodajes a lo largo de mi carrera de grado, sí he podido detectar la magnitud con la que se trabaja respecto a la cantidad de personas bajo un mismo área y las actividades a cargo. Los roles se vuelven cada vez más específicos, segmentando así las tareas entre diferentes técnicos involucrados. Dentro del área de producción pude registrar las diferentes responsabilidades desde Line Producer, Productor Ejecutivo, Co Productor, Productor delegado, Productor de campo e infinitos asistente y ayudantes de Producción. Esta situación me recuerda a mi primera experiencia dentro del rol de Producción para un cortometraje al inicio de mi carrera

dentro de la materia de Diseño Audiovisual, siendo el rol de producción el menos elegido por todo el volumen de trabajo y responsabilidades que conlleva. En ese momento no había sub roles, por lo que cuando te tocaba hacer ese rol quedabas a cargo de la producción general del proyecto, junto a la ayuda de un asistente para realizar todas las tareas del área. Esa situación puso en valor la importancia del compañerismo para poder resolver diversas situaciones en un equipo reducido por áreas.

Por otro lado, me parece importante destacar el admirable desafío que asume un director al tratar de contar desde una nueva mirada una historia que ya se ha contado antes, como sucede en este caso, frente al conocido y trágico accidente de los Andes. En este caso, Bayona pone en evidencia la importancia del lenguaje audiovisual para transmitir y narrar una historia no sólo desde el *qué* (qué se cuenta) sino también desde el *cómo* (cómo se muestra). De esta manera, LSDLN fue un auténtico *Cómo*. ¿Cómo mostrar que los personajes tenían hambre, cómo mostrar que tenían frío, cómo mostrar que estaban débiles, cómo mostrar que estaban lejos y perdidos? Dentro de los diferentes recursos para generar todo esto, quiero destacar el uso del vestuario para representar el paso del tiempo, el frío y el hambre, aspectos que se veían reflejados desde el estado como la cantidad de sus prendas y objetos. De esta manera, desde el rol de vestuarista tuve un gran compromiso en cuanto a la continuidad de aquellas escenas ya filmadas en España para recrearlas nuevamente con dobles en Argentina. Dado que cada cambio de vestuario representaba un momento particular en el avance de la historia, fue fundamental el uso de planillas, desgloses, soporte fotográfico y plan de rodaje, para garantizar un control y seguimiento de cada secuencia por filmar con el cambio de vestuario adecuado por personaje.

Por otra parte, en cuanto al área de sonido, recordaba por experiencias de docentes tener consideración con el estado de las baterías respecto a las bajas temperaturas pero nunca antes había presenciado tan notablemente lo rápido que se descargaban. Frente a esto tuvimos que ingeniar una manera de armado previo durante el campamento base que sea fácil de transportar para lograr llevar el equipo de sonido lejos del campamento y que las baterías queden bien resguardadas por un tiempo prolongado, entre 5 a 10 minutos, con varios repuestos de pilas para su recambio frente a temperaturas por debajo de los cero grados.

Finalmente, para esta última instancia de filmación en el VDLL una de las tareas más importantes fue la captura de imágenes para el VFX. Si bien yo no estuve a cargo de esta área me pareció interesante poder detectar de qué consistía, trasladándome a mi pasar por la materia de Postproducción. En dicha materia aprendí diversas cualidades en cuanto

al volumen, generación de 3D e imágenes 360 para recrear fondos y elementos mediante una esfera y fotografías con distintas exposiciones para captar la mayor cantidad de información. Esta misma tarea fue la que se realizó en el Valle para que puedan construir posteriormente el espacio de manera digital, mediante fotografías en diferentes franjas horarias con distintos lentes. Tanto esta actividad como tantas otras, pudieron ser posible gracias a la posibilidad de haber tenido al alcance una cantidad de equipo técnico de filmación y edición semi profesional en la universidad, los cuales me permitieron experimentar, aprender y utilizar para diferentes proyectos, tanto académicos como personales.

A lo largo de mi paso por la carrera, hubo tantas personas como materias que me atravesaron, ayudándome a ganar temperamento, poniendo en valor mis ideales, conocimiento y esfuerzo. Permitiendo así poder reflexionar y cuestionarme diversos aspectos, como formas de mirar, buscando nuevas perspectivas y animándome a más. El criterio y formación tanto en diseño, como en arte y producción me abrió un abanico de posibilidades como formas para entender y dar respuestas o soluciones a problemáticas puntuales.

El vínculo y calidez humana generada tanto entre compañeros como con docentes es algo que destaco y agradezco, dado que esta relación extendía las aulas permitiéndonos encontrar, crear, debatir y luchar por fuera de los pasillos, en un rodaje, una casa, el bulevar, un festival, el café o la plaza.

Con el correr de los años tomé distancia para que el tiempo pudiera ordenarme, fue entonces cuando pude observar una versión de mí años atrás, una versión mucho más joven y sin un rumbo muy claro, con el temperamento al límite caminando por el filo de la constancia, preguntándose todos los días, una y otra vez: ¿y todo esto para qué? cuestionando innumerables veces si realmente esto que estaba estudiando podía ser un trabajo. Pero estas incertidumbres no llegaban solas, sino que detrás de ellas las perseguía un constante: ¿seré lo suficientemente buena en esto? ¿habré elegido bien? Hoy desde otra perspectiva recorro todos esos miedos y los contrapongo ante infinitas noches de desvelo y apuntes manchados de café, con música de fondo y compañeros que se volvieron familia, acompañando firmes a seguir, dándolo todo hasta último momento, con esfuerzo y una voluntad inmedible para hacerlo posible, llegando, a veces con el tiempo justo, pero llegando al fin. Hoy le respondo a esa versión de mi que no sólo es posible sino que es real y sumamente hermoso.

9. Conclusiones

La función de multirol para una producción audiovisual es todo un desafío dado que usualmente una persona acostumbra a profesionalizarse en un área en particular ejecutando un rol específico. Posterior a eso, cuando a esta función se le suma la particularidad de desarrollar las diferentes áreas dentro de un ambiente desafiante de alta montaña con posibles adversidades, todo se vuelve aún más complejo. En la siguiente situación no sólo se pone en juego la capacidad profesional para desarrollar distintos roles sino que también todas aquellas particularidades y desafíos personales de la mente y el cuerpo exigen de una gran versatilidad para adaptarse y actuar, sea cual sea la situación. Frente a esta situación, fue fundamental haber adquirido diferentes capacitaciones para lograr desenvolverme en un entorno de esas características pudiendo así haber contado con la seguridad necesaria para poder ejercer mis tareas de forma tranquila, pudiendo prevenir, anticipar y accionar ante diversas situaciones. En este caso fue la montaña; pero el día de mañana pudiese tratarse del desierto, el océano o la selva, cualquiera sea el destino, más allá de sus particularidades geográficas, poder contar con una base de conocimiento, acercamiento y primer experiencia a una situación como la que atravesé en el VDLL me permite saber operar, moverme o comunicarme en un entorno outdoor, como también tener noción del trabajo de logística, armado y recursos correspondientes para desarrollar un proyecto audiovisual en un terreno complejo carente de servicios.

A través de una buena organización y gestión de actividades logré ejercer los diferentes roles, haciéndome cargo del lugar que ocupaba tanto en la productora como en el proyecto, confiando en mis capacidades y conocimientos para desarrollarme de forma profesional en las tareas que me fueron asignadas.

Logré comprender que tanto el universo de la montaña como el del audiovisual no eran tan opuestos como creía, y que la mayoría de las tareas realizadas en una u otra hablaban el mismo lenguaje. El catering se veía traducido a las comidas de campamento, el alojamiento fue trasladado a las carpas de alta montaña, los seguros de trabajo se convirtieron en seguros de riesgo y evacuación, el transfer o medios de transporte era dado por un helicóptero como también los esquíes y raquetas. El set fue la montaña, la puesta de luces fue la posición del sol y los personajes fueron montañistas.

Desde el tiempo que formo parte de BBP, en su mayoría estuve trabajando desde la oficina, puertas adentro en el área de producción, siendo que todo el universo outdoor que veía era desde la pantalla. Finalmente haber visto materializadas en vivo y en directo todas aquellas cosas que tanto leí, averigüé o gestioné, fue algo súper enriquecedor.

Teniendo noción de todo el trabajo, esfuerzo y responsabilidad que implica llevar un rodaje outdoor en esas condiciones.

El proyecto de LSDLN se llevó a cabo a través de un enorme despliegue de campamentos, dispositivo técnico y humano durante todo este tiempo, dejando una suma de enseñanzas, experiencia y personas increíbles. Más allá de tratarse de una producción de gran magnitud, trabajar con un grupo de profesionales con gran trayectoria en el mundo audiovisual, ver su desempeño en campo, intercambiar experiencias, asistirlos y dejarse aconsejar, me permitió sentir que no estamos tan lejos de lo que hemos hecho en la universidad desde la práctica, más allá de la cuestión presupuestaria. Me parece importante resaltar el valor del lenguaje audiovisual, respecto a lo que se quiere transmitir pero sobre todo en el *cómo* transmitirlo ligado al modelo de producción. Esto marcará un rumbo en el proyecto, la toma de decisiones y ejecución de tareas, fiel a lo que se desea lograr.

Llegado a este momento puedo reconocer cómo mi ansia por querer hacer todo perfecto, auto exigiéndome de manera dañina se ha relajado bastante. Logré calmar esa sensación dado la experiencia adquirida y la (auto) confianza que he logrado construir. Quizá me he vuelto más responsable y me han surgido miedos que desconocía, preguntándome constantemente: ¿Podré hacerlo? ¿Estoy preparada para asumir todo esto? Luego de toda mi trayectoria recorrida hasta el momento y lo que me queda por transitar puedo afirmar con mucho entusiasmo que sí, lo estoy.

10. Anexos:

- **Anexo 1: Antecedentes de LSDLN ([Link](#))**
- **Anexo 2: Vestuario en el VDLL 2022 ([Link](#))**
- **Anexo 3: Capacitaciones de alta montaña ([Link](#))**

11. Material audiovisual

Reel 2020 - Benegas Brothers Productions:

<https://vimeo.com/378121274>

VDLL 21 - Behind the Scenes LSDLN:

<https://drive.google.com/file/d/1ucg-CtnmlaCK-7UQCE5oI7YrkKn0ZfhY/view?usp=sharing>

VDLL 22 - Making of LSDLN:

<https://drive.google.com/file/d/1iwa50preHQexAVW9VrvGUmAXnpiqpNd/view?usp=sharing>