

UNA AVENTURA DE NOVENTA SEGUNDOS

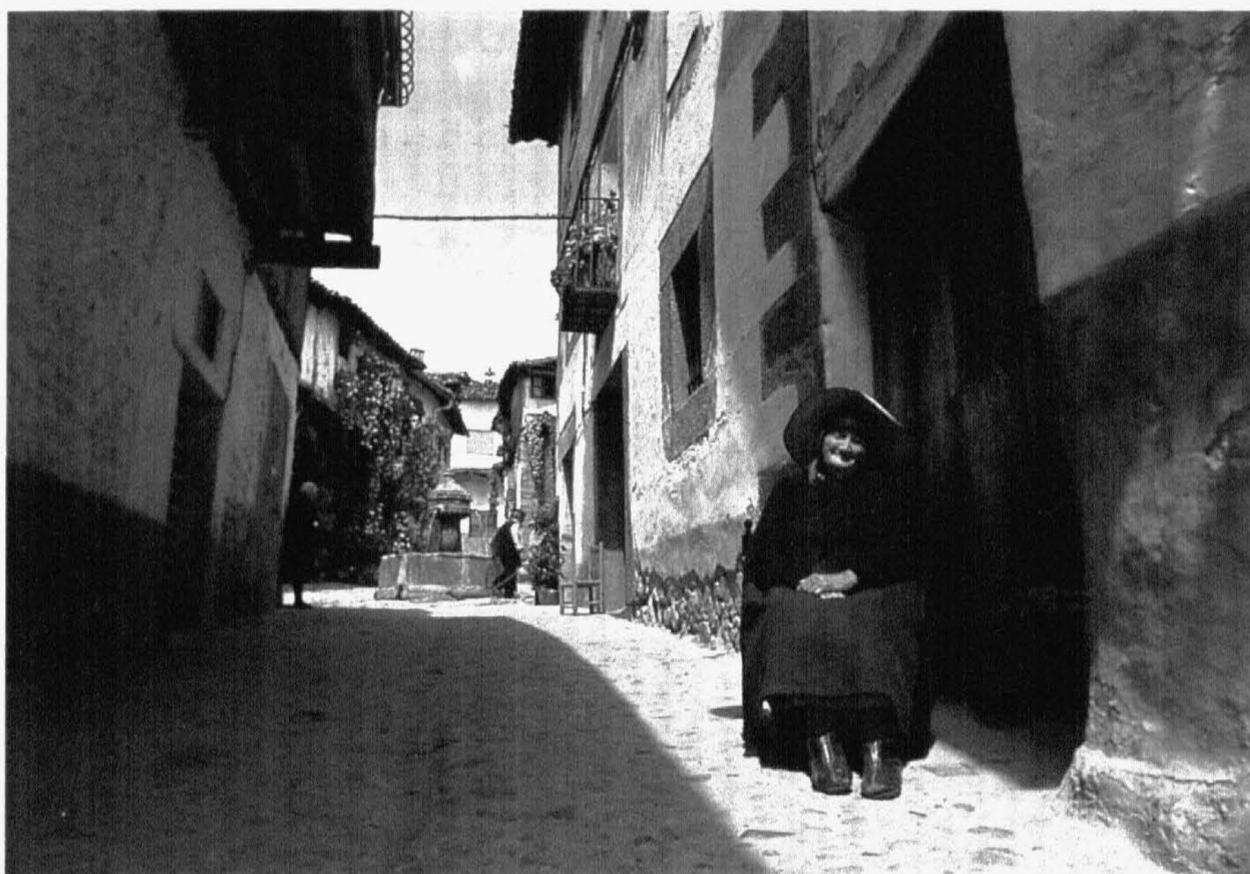
Jesús Alonso y José Navío

Todo un programa en minuto y medio. El trabajo diario de todo un equipo resumido en noventa segundos. Ese fue el reto que nos planteó el Canal Internacional de TVE: grabar una promoción que llevara a mi-

y horas en las que se iban desgranando documentales de naturaleza, reportajes sobre arte, actualidad, ciencia, consumo y salud. Había mucho donde elegir. El problema era elegir bien y montar con ritmo.

que teníamos que intentar: utilizar el lenguaje de la publicidad, recordar rápido y repasar nuestro pasado y comprimirlo en unos segundos como si fuéramos moribundos. Buscábamos la información, la vistosidad, la expresión precisa, la memoria reminiscente, y todo ello sin ser, ni publicistas, ni genios del fútbol, ni personas en trance de pasar de la vida a la muerte. La única solución era trabajar, no quedaba más remedio.

Cincuenta programas emitidos entre septiembre y febrero fueron desmenuzados por los ojos de Jaime Larraín, el realizador. Setenta y cinco horas de imágenes desfilaron ante una mirada exigente.



Los ancianos en uno de nuestros documentales.

llones de telespectadores de todo el mundo la esencia, el sentir, el pensar y el trabajar de **La Aventura del Saber**.

El reto era resumir para millones de telespectadores la esencia de La Aventura del Saber

En los archivos había mil horas de programa esperando. Horas

En las distancias cortas es donde uno se la juega, decía un anuncio de un perfume o de unas maquinillas de afeitar. Resumir en un segundo toda una poética futbolística para elegir la mejor opción posible de encontrar la explosión del gol es, según el bienhablado Valdano, lo que hizo grande a Butragueño. Repensar la vida, reducirla a unos intensos segundos es lo que, cuentan algunos expertos, hacen los vivos cuando están a punto de dejar de serlo. Eso es lo

Había mucho para elegir. El problema era elegir bien las imágenes y montar con ritmo

Cada una de ellas podía servir, pero sólo valían las de mayor calidad y las que tuvieran almacenadas en su código genético más cantidad de información, las que fueran de verdad y lejos de su contexto inicial significativas, las que mayor capacidad simbólica tuvieran para representar, en minuto y medio, no lo olvidemos, todo lo que es **La Aventura del Saber**.

Tres horas de imágenes de archivo pasaron este primer filtro,

mejor que sobren. Pero además había que grabar y se grabó. Angel Sánchez preparó todo y el equipo del programa se prestó a ser grabado en plena faena por la *steadycam* de Francisco Herrera y Javier Villanueva. La grabación tenía que conseguir encontrar paralelismo entre las imágenes grabadas y las de archivo, un nexo de unión gestual, intelectual y cromático.

Hacer un guión para un *spot* es tratar de poner un nuevo orden a otro orden, buscar o mejor encontrar —muchas veces son las imágenes las que generan ideas y no al revés— el significado de una imagen que sumado a otra haga avanzar un discurso con sentido. Hacer un guión para un *spot* es conseguir que cada imagen sugiera más de lo que sugiere, buscarle a cada una un contexto en el que se sienta cómoda y expresiva. Ese es el trabajo de los guionistas.

Tres horas de imágenes seleccionadas quedaron reducidas a un resumen de noventa segundos

Faltaba el ritmo y nos lo dio un músico francés: Chabrier. Su obertura "España" marcaba un ritmo rápido, alegre, contundente. Además tenía otra virtud: la sinfonía traslada por sí sola a cualquier oyente de cualquier parte del mundo a un país en concreto, el nuestro, el lugar desde el que emitimos.

La música, las imágenes seleccionadas y una cierta idea de guión —el guión no está completamente cerrado hasta que se decide poner fin—. Ya tan sólo nos quedaba el montaje. Fueron siete horas de "mira este plano", "¿qué te parece?", "no me gusta", "me parece que ahí no cuadra", "mejor en otro lado", "fuera", "ése vale", "faltan imágenes urbanas", "ese plano queda cuadrado, y encima la niña baila al son de la música", "ahí

Hacer un guión para un "spot" es conseguir que cada imagen sugiera más de lo que sugiere



La Aventura del Saber se ha ocupado de otras culturas.

pide otro, ése nos estropea el ritmo", "repito que faltan planos urbanos", "¿hace un café?", "hasta que terminemos, nada" ...

Siete horas después, las tres horas de imágenes seleccionadas quedaron reducidas a ciento veinte planos, un resumen en noventa segundos, que ahora van diciendo por el mundo qué es y cómo se hace **La Aventura del Saber**.

Como la poesía, un *spot* no se acaba nunca, se abandona. Podría haber sido de otras muchas maneras, podría haber admitido otras variantes, podría haber llevado otras siete horas de trabajo, pero lo cierto es, y no parece mal síntoma, que el producto final, al menos para el equipo que lo ha realizado, ha cubierto el objetivo, aunque para verlo tengamos que ir a Portugal.

El producto final, al menos para el equipo realizador, ha cubierto el objetivo
