Introducción

Siempre me fascinó la televisión. Durante los primeros años de mi infancia, mi familia no disponía de este electrodoméstico —inasequible para nuestra economía. Todos los martes por la tarde, mis hermanos y yo llamábamos a la puerta de la vecina del segundo piso —nuestra querida Sra. Petra—, con la intención de colarnos en su salón, para ver las aventuras de Tarzán. Algún tiempo después, cuando el televisor se instaló en el salón de mi familia, fue todo un acontecimiento. Tuvimos entonces la sensación de que el mundo entero se ponía a nuestro alcance, a través de aquella pantalla de 22 pulgadas, en blanco y negro. Algunos años después, cuando tuve la oportunidad de trabajar en varias televisiones y empresas productoras, mi fascinación por el medio no hizo sino aumentar.

Este manual trata de ayudar en la exploración de un medio que permite, en efecto, acercar el mundo hasta la sala de estar de cualquier persona. Intenta servir de guía iniciática —mapa de carreteras— para quienes se aventuren por primera vez en el medio. Pero también puede servir de ayuda para aquellos que deseen enriquecer su propia experiencia profesional, con reflexiones de especialistas en las distintas áreas involucradas en la producción de programas de televisión.

Producir contenidos audiovisuales es un trabajo en equipo, en el que han de intervenir profesionales con distintas destrezas y conocimientos, que podemos agrupar en tres grandes áreas: cómo diseñar un programa sobre el papel —guion—, cómo ponerlo en imágenes —realización—, y cómo organizar los recursos de modo eficaz —producción. Cada uno de estos ámbitos de actividad incluye, a su vez, distintos oficios, en cuyo desarrollo juega un papel insustituible la experiencia práctica. Sin embargo, una buena guía —un buen manual— puede allanar el camino, aportando ideas y recogiendo modos de trabajo habituales, que no siempre son conocidos por todos los profesionales.

Desde que comenzaron las primeras emisiones de televisión, a comienzos de los años treinta del siglo pasado, han ido apareciendo herramientas tecnológicas cada vez más sofisticadas. Al hilo de esa tecnología, los profesionales del medio han ido consolidando técnicas para desarrollar contenidos audiovisuales, basándose muchas veces en el consabido método de la «prueba y el error». De alguna forma, la industria televisiva ha ido recogiendo esa experiencia, para facilitar el trabajo de quienes hoy asumen la siempre compleja tarea de crear un programa.

Naturalmente, hay muchos tipos de programas distintos, como también hay diversos estilos, modos de organización y perfiles de cadenas. Por tanto, no resulta

sencillo resumir en las páginas de un libro algunas técnicas de utilidad universal. Sin embargo, en el núcleo de cada uno de los sectores de actividad hay un conocimiento compartido que se ha ido generando a lo largo de los años y que sorprendentemente suele ser aplicado a programas de distintos contenidos y estilos.

La información que recoge este volumen es fruto del trabajo de reflexión de muchos profesionales, que han ido destilando la esencia de su labor, para poner a disposición de otros modos de trabajo que han considerado eficaces. Cada uno de los capítulos que forman este volumen ha sido escrito por un especialista en el asunto que se aborda; no podría ser de otra forma, en un ámbito donde se impone una extrema especialización. Cada uno de los autores ha realizado una paciente búsqueda de información, a la que ha unido su propia experiencia personal. Todos han hecho un esfuerzo por presentar esta información de manera clara y sistemática, tratando de que sus reflexiones resultaran útiles no solo para los ya iniciados en el sector sino también para los que se aventuran en el medio por primera vez. Vaya para todos ellos nuestro agradecimiento por el trabajo y nuestra felicitación por el resultado.

Producir programas de televisión no es pintar con números. Nadie puede garantizar que la aplicación mecánica de una serie de «reglas» o «normas» vaya a conducir a un resultado eficaz —si fuera tan sencillo, no fracasarían la mayoría de los programas que comienzan. Cualquiera que haya trabajado en la producción de un programa sabe que siempre hay lugar para la creatividad y la imaginación. Cualquier profesional es consciente de que ésta no es una actividad mecánica sino que está dotada de una vertiente artística muy significativa.

Un pianista puede interpretar una partitura de forma meramente correcta o puede realzar el trabajo original, poniendo en juego su propio talento musical. Algo semejante podríamos decir de un guionista, un iluminador o un editor.

Producir programas que traspasen la pantalla requiere de grandes dosis de creatividad y talento; esa es la parte del oficio que resulta más difícil de enseñar —tal vez no pueda enseñarse sino sólo aprenderse. Los criterios que recoge este manual han de aplicarse siempre de forma flexible y teniendo en cuenta el objetivo final de cada producción y sus características particulares. Cada contenido debe afrontarse como una obra singular, en la que la simple aplicación de una serie de técnicas difícilmente asegura un resultado de calidad, del mismo modo que pintar un lienzo previamente acotado con zonas numeradas no garantiza la calidad de una pintura.

Las ideas que se presentan en este trabajo pueden proporcionar un buen punto de partida para entender el medio y avanzar por esta apasionante senda profesional. Confiamos en que estas reflexiones sean pistas valiosas para afrontar la exploración de un medio que para mí sigue siendo apasionante. Hoy sigo convencido de que explorar ese mundo que hay detrás de las cámaras puede convertirse en una aventura tan fascinante como las de aquel Tarzán que tantas veces me emocionó siendo un niño, a través de aquel televisor en blanco y negro.

Bienvenido León