

CÓMO CREAR Y PUBLICAR

UNA FOTONOVELA



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Agradecimientos

Para mayor facilidad, hemos extraído los ejemplos del material elaborado a raíz de la creación de una fotonovela encargada por la UNESCO (División de Expresiones Culturales e Industrias Creativas / Mauro Rosi) en el curso del proceso que organizamos en Bamako (Malí) con la participación de la editorial Donniya, François Géhant, especialista en talleres de escritura, y Paolo Andreotti, autor de fotonovelas en la editorial Lancio (Roma, Italia).

Expresamos también nuestra gratitud a la autora, Fanta Coulibaly, y al fotógrafo, Samba N'Diaye.

© UNESCO, 2008.

Las ideas y opiniones expresadas en esta obra pertenecen a su autor y no reflejan necesariamente el punto de vista de la UNESCO.

Documento: UNESCO/CLT/CEI/CID/2008/PI/H/I

Información:

UNESCO

Sector de Cultura

División de Expresiones Culturales e Industrias Creativas

Sección de Industrias Creativas para el Desarrollo

1, rue Miollis

75732 París Cedex 15 (Francia)

Tel.: +33 1 45 68 46 33

Fax: +33 1 45 68 55 95

m.rosi@unesco.org

Maquetación: Pack 2 Agence éditoriale
(edition@pak2edition.com)

CÓMO CREAR Y PUBLICAR UNA FOTONOVELA

SYLVIA DORANCE

PREFACIO

Por Georges Poussin

Jefe de la Sección de Industrias Creativas para el Desarrollo

**División de Expresiones Culturales e Industrias Creativas
Sector de Cultura**

En la actual estrategia sexenal de la UNESCO¹ se asignan a ésta cinco funciones o modalidades de trabajo fundamentales: laboratorio de ideas; organismo normativo; centro de intercambio de información; organismo de creación de capacidad en los Estados Miembros; y catalizador de la cooperación internacional.

La elaboración de material formativo, como este manual, se sitúa en la encrucijada de todas esas funciones. Por un lado, responde a los objetivos de catalizar prácticas idóneas a escala internacional y

promover debates e intercambios de ideas al respecto; y por el otro, constituye un instrumento práctico al servicio de programas de creación de capacidades y, al modo de un marco normativo en sentido lato, señala el camino que conviene seguir.

La UNESCO, a través de su Sector de Cultura, y en particular de su Sección de Industrias Creativas para el Desarrollo, lleva mucho tiempo trabajando en la elaboración de textos orientativos, manuales o guías para los profesionales de las industrias creativas.

Refiriéndonos únicamente al tema del libro, la UNESCO ha elaborado, por no citar más que dos publicaciones que han tenido gran éxito, las obras tituladas La política nacional del libro² y La donación de libros para el desarrollo³. La creación y publicación de una fotonovela entronca con una larga serie de iniciativas directamente vinculadas a la labor sobre el terreno de los especialistas de la UNESCO y a la experiencia acumulada por la Organización en el plano internacional.

Este nuevo manual concierne a un ámbito de la producción editorial, el de la fotonovela, que a veces ha sido subestimado o incluso menospreciado, pese a ser elemento central de no pocos proyectos de educación y formación de gran importancia estratégica en el empeño de hacer realidad un desarrollo sostenible.

La fotonovela, amalgama tan fascinante como entretenida y accesible de textos y fotografías, puede ser un valioso vector de textos bien concebidos y de importantes mensajes de actualidad que de otra forma sería imposible hacer llegar a ciertos grupos de población. La fotonovela puede resultar capital en la lucha contra el analfabetismo y las campañas de sensibilización sobre grandes problemas de sociedad, como las enfermedades endémicas. Por ello es de todo punto deseable facilitar su extensión, impartiendo formación a profesionales capaces de alimentar los mercados locales con productos de calidad y adaptados a su contexto desde el doble punto de vista cultural y lingüístico.

Este manual, basado en la experiencia práctica, pone a disposición de los formadores un resumen elaborado de todas las etapas que conforman este tipo de proyectos, desde el presupuesto y los recursos humanos hasta la fotografía y el guión, pasando por todos los aspectos de la producción.

La excelente acogida que los profesionales han dispensado a nuestros títulos anteriores de información y formación y al modo en que estaban concebidos nos anima a mantener básicamente el

mismo método, tratando a la vez de perfeccionarlo con la idea de lograr un efecto multiplicativo aún mayor en la difusión de las competencias y los conocimientos necesarios.

Esta obra debe constituir, o al menos así lo esperamos, el necesario andamiaje de nuestras ambiciones. En el contexto siempre dinámico de las industrias creativas y la pedagogía profesional, la UNESCO permanece abierta a toda crítica y sugerencia que le sirva para mejorar la forma y el fondo de esta iniciativa.

1. UNESCO, Estrategia a Plazo Medio para 2008-2013 (34 C/4)

<http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001499/149999s.pdf>

2. Álvaro Garzón, La política nacional del libro: guía para el trabajo de campo, UNESCO, 1997.

3. Mauro Rosi, La donación de libros para el desarrollo, UNESCO, Alianza global para la diversidad cultural, CERLALC, 2005. Versión en línea: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001394/139429so.pdf>

ÍNDICE

Introducción	04
¿Qué entendemos por fotonovela?	04
Una literatura útil y popular	04
Conocimiento del público destinatario.....	05
El imperativo de calidad	05
Las cuestiones presupuestarias	06
I. El equipo necesario	07
El equipo editorial	07
El autor	08
Los actores	09
El realizador	10
El fotógrafo	11
Los auxiliares	12
La imprenta	13
II. El guión	14
Una narración particular.....	14
Las cualidades de un buen guión.....	16
El guión como documento de trabajo completo	17
III. Organizar un taller de escritura de guión	22
Una solución entre otras.....	22
Los participantes	22
La animación	23

El desarrollo del taller	23
La selección del guión que se va a publicar	27
IV. La toma de fotos	29
Organizar la toma de fotos	29
Preparar la maqueta básica	29
Escoger el orden de las tomas	31
Los decorados y los trajes	33
La iluminación	33
El momento de la toma de fotos	33
La selección de las fotos	34
V. La maqueta y la fabricación.....	35
El formato de las fotos y su tratamiento digital	35
El inicio de la compaginación	35
Los bocadillos.....	36
Trucos de montaje	38
El archivo final	39
La impresión y la encuadernación	39
A modo de conclusión	41
Las condiciones del éxito	41
Ideas para la difusión	41
Anexos: contratos, etc.....	43

INTRODUCCIÓN

¿Qué entendemos por fotonovela?

La fotonovela es un género editorial bastante conocido en Europa, donde tiene un público principalmente femenino y popular, sobre todo porque trata casi siempre de historias sentimentales.

Su principal característica es que ofrece una narración en fotografías, al igual que el cómic la ofrece en dibujos. Ambos géneros están muy relacionados desde el punto de vista gráfico y estructural, como tendremos ocasión de ver: la página está dividida en viñetas, los diálogos aparecen en bocadillos, etc.

También es muy importante su parentesco con el cine, especialmente en las publicaciones que reivindican una cierta calidad editorial y recurren a procedimientos pensados para que la historia resulte más dinámica y moderna: juego con diferentes planos, campo/contracampo, noche americana, etc. También nos detendremos en estos préstamos de la técnica cinematográfica.

Al igual que el cine y el cómic, la fotonovela parte de un guión que constituye la trama narrativa y se apoya simultáneamente en imágenes, diálogos y comentarios de una voz en off. Crear una fotonovela va a requerir pues conocimientos tanto de escritura de guiones y diálogos como de fotografía, además de las competencias propias del mundo editorial: organización de un proyecto, trabajo con todos los profesionales que intervienen, composición y tratamiento digital de las imágenes, imprenta, etc. Como se utilizan fotos en lugar de dibujos, el proceso va a exigir también la intervención de actores.

Una literatura útil y popular

Ya hemos subrayado que la fotonovela es un género literario “popular”. Nada hay de peyorativo en esta palabra, sobre todo si nos colocamos en la perspectiva del aumento de la población lectora. Recordemos además que el término “popular” puede significar simplemente “que tiene mucho éxito”, y en este sentido la fotonovela nos parece una herramienta excelente para que los nuevos

lectores se aficionen a leer. Su aspecto, más accesible y menos impresionante que el de los textos densos y homogéneos de las novelas, junto con su brevedad, el apoyo de las imágenes, el atractivo “cinematográfico”, etc., todo ello contribuye a desdramatizar, o incluso desacralizar, la lectura, atrayendo y estimulando así a un público poco propenso o acostumbrado a leer.

A todo ello se añade que el contenido debe ser cercano al público destinatario y resultarle placentero, presentando las vicisitudes de personajes que realicen lo que cada uno secretamente ambiciona sin poder conseguirlo, haciendo soñar (¡sin embrutecer!), infundiendo esperanza y, en suma, contando historias que sirvan al público, al menos durante la lectura, para sublimar su vida cotidiana. ¿No es ésta al fin y al cabo la función de toda obra literaria?

Conocimiento del público destinatario

Para satisfacer a un público determinado hay que conocerlo bien, lo que significa conocer no sólo el contexto sociocultural, el sexo, la edad, el nivel educativo, las costumbres y el modo de vida de las personas que lo componen, sino también sus problemas, angustias, preocupaciones cotidianas, etc.

Desde luego hay historias de alcance casi universal, pero lo más frecuente es que haya que adaptar el tema y estilo de una narración a sus destinatarios. Ello exige que el propio editor, o por lo menos el autor, pertenezcan a la comunidad a la que se dirige la obra o tengan vínculos

estrechos con ella. En caso contrario, recomendamos encarecidamente a los editores o autores que quieran publicar fotonovelas que se informen a fondo y no dejen de organizar sesiones de prueba con lectores pertenecientes a las poblaciones destinatarias.

El imperativo de calidad

En el mundo de la fotonovela, como en el cómic o la novela a secas, existen grandes diferencias de calidad. El principal riesgo de la fotonovela es el de caer en la trampa de la “novela rosa”, repleta de estereotipos, portadora de valores discutibles y una visión falaz de la realidad por el hecho de querer embellecerla, etc. En vez de hacer soñar al lector, lo que se consigue en tal caso es adormecer su espíritu. Los personajes se convierten en arquetipos (el héroe rico y guapo, la mujer sumisa y asustadiza, o por el contrario pérfida y peligrosa, etc.), la historia alimenta ilusiones, y no esperanzas, y embrutece al lector en lugar de proporcionarle bríos.

Ahora bien, no es fácil evitar la trampa. Uno de los principales retos a que deben responder los editores y los autores es precisamente crear relatos ricos, inteligentes, placenteros, divertidos, lejos de los senderos trillados. Esto exige reflexión, trabajo y talento. Escribir y publicar una fotonovela es una empresa difícil que no debe tomarse a la ligera.

Las cuestiones presupuestarias

Entre los imperativos de toda publicación están los de evaluar como es debido el presupuesto y mantenerlo bajo control, exigencia tanto más procedente en el caso de una fotonovela, puesto que el uso de fotografías entraña por un lado la participación de un mayor número de personas que hay que remunerar y por el otro una calidad de tratamiento informático, papel e impresión superior a la habitual en las publicaciones que sólo contienen texto.

Nos parece importante puntualizar de entrada que la creación de una fotonovela resulta demasiado cara, por ejemplo, para una publicación en una lengua africana que no esté financiada por un programa de ayuda al desarrollo. El escaso poder adquisitivo del público y el reducido número de lectores, en efecto, distan de configurar un mercado suficiente para costear el proyecto, y aún menos para convertirlo en una operación comercialmente viable. No cabe inferir de ahí que la empresa no sea muy recomendable, por todas las razones ya expuestas. El interés del proyecto justificaría sobradamente que un editor tratara de encontrar financiación y que un donante de fondos quisiese invertir en él.

Con todo, y para tratar de aligerar el lastre que para la viabilidad de un proyecto supone toda la cuestión presupuestaria, a lo largo de esta obra, en la medida de lo posible, iremos explicando trucos para reducir los costos sin por ello renunciar a la calidad.

I. EL EQUIPO NECESARIO

El equipo editorial

El responsable de proyecto

Cuando en una operación intervienen varias personas es necesario que un responsable del proyecto se encargue de la coordinación. En la edición de una fotonovela, el coordinador o coordinadora se ocupa de buscar la financiación, seleccionar a los participantes, supervisar y remunerar el trabajo de todos, velar por la calidad y el respeto de calendario y presupuesto, y de buscar formas de distribución una vez terminada la obra. Suele desempeñar esta función el propio editor, aunque también puede ser el autor si dispone de las competencias y la fiabilidad necesarias: sentido de la organización, rigor, capacidad de animar equipos.

El secretario editorial

La función del secretario o secretaria editorial empieza una vez escrito el texto y realizadas las fotografías. Se encarga de velar por la calidad

estilística, gramatical y ortográfica del texto, comprueba su coherencia y su inteligibilidad, participa en la selección de fotografías, transmite los elementos de trabajo al diseñador editorial (responsable de la maquetación), revisa las galeradas y transmite una carpeta completa a la imprenta. En las pequeñas estructuras editoriales, el editor hace las veces de secretario editorial y se encarga también de supervisar la calidad de la impresión.

El diseñador editorial

El diseñador editorial se encarga de la composición gráfica en colaboración con el editor y el realizador o el fotógrafo, incorpora el texto y las imágenes digitales mediante un programa de maquetación por ordenador (Page maker, Xpress o InDesign), introduce las correcciones que le indica el secretario de edición y prepara la carpeta completa que habrá de transmitirse a la imprenta.

Tratándose de una fotonovela, su función es compleja pues el texto, comprimido en los bocadillos y las cartelas de comentarios, no puede

deslucir las imágenes u ocultar elementos importantes. No sólo debe dominar perfectamente el programa de maquetación que utilice, sino también demostrar sentido artístico e ingenio.

El autor

Cualidades necesarias

No todo autor es capaz de escribir un guión o de llegar a todo tipo de público. Un autor de fotonovela ha de saber inventar y narrar ficciones de forma viva y cautivadora, pero también ser conciso e ir al grano, pues uno de los problemas más importantes de la fotonovela es la falta de espacio. Según la historia que se desee proponer al público, el autor habrá de tener sentido del humor, del drama, del suspense, de la emoción, etc. También debe conocer al público al que va dirigida la obra.

Dónde encontrarlo

Por todas estas razones, se necesita un autor de talento, popular en el pleno sentido de la palabra. En África puede encontrarse a autores de este tipo en emisiones de radio y televisión en lenguas vernáculas. No tienen pérdida: son los que desatan irresistiblemente la risa o las lágrimas de auditores y espectadores.

También es posible instruir a estos narradores orales en la redacción de guiones, como veremos posteriormente en el capítulo dedicado a la organización de talleres de escritura.

Algunos autores profesionales de novelas para adultos pueden parti-

cipar provechosamente en estos cursos o en talleres de creación, siempre y cuando no se sientan “en un pedestal”, pues han de ser flexibles y adaptarse a su público y a la concisión del género, evitar el léxico difícil, las frases largas y las tramas demasiado complejas.

Cómo seleccionarlo

Una entrevista y una prueba parecen los mejores métodos para seleccionar al posible autor de una fotonovela. Durante la entrevista, el editor podrá apreciar el entusiasmo y las capacidades de adaptación del autor. Algunos se muestran claramente atraídos e interesados por el reto que supone esta nueva actividad. Otros muestran cierto desprecio por este género literario considerado menor y ni están dispuestos a adaptarse, ni tienen forzosamente las capacidades necesarias para ello.

La prueba resulta de cualquier modo indispensable. Ha de presentarse como una base de acuerdo entre editor y autor: la fotonovela es un género que entraña numerosas dificultades y conviene, antes de firmar el contrato, estar seguros de que el autor puede y desea aceptarlas y que el editor podrá utilizar el resultado de su trabajo para una publicación de calidad. La prueba puede consistir en la transformación de una escena breve de novela en episodio de un guión de fotonovela.

En lugar de un autor, puede también seleccionarse un guión. Es un método más seguro pero también más complicado, pues requiere la organización, ya de un taller de escritura (véase posteriormente

el capítulo dedicado a esta cuestión), ya de un concurso por vía de prensa. La organización de un taller de escritura es más onerosa, aunque sea el propio editor quien lo anime. Aunque también puede optarse por organizar un curso de formación en el que los autores que lo sigan elaborarán, en contrapartida, un texto cuyos derechos cederán gratuitamente. En este caso, es preciso que el nivel de calidad de la formación lo justifique.

Cuando se trate de un concurso, el premio que se atribuirá al ganador será la publicación del texto, con o sin derechos de autor, según el presupuesto disponible. De no haber derechos de autor, se podrá ofrecer al autor cierta cantidad de ejemplares, para que los venda por su cuenta o simplemente los distribuya entre sus conocidos.

Los actores

Cualidades necesarias

Sobra decir que se simplificará el trabajo del realizador y el fotógrafo y se obtendrán mejores resultados si se recurre a actores profesionales antes que a aficionados: sabrán posicionarse mejor, adoptarán instintivamente poses naturales y no caerán en la trampa de la sobreactuación, como en las películas mudas de antaño. Sin embargo, disponer de buenos actores es menos importante en una fotonovela que en una película. En una toma fija no se percibirá, o casi, si un actor declama, no sabe moverse o tiene una voz demasiado tenue, etc. En cambio, cada actor ha de cuadrar perfectamente en su papel (edad,

aspecto, físico, actitudes, etc.). Como en el cine o en el teatro, también aquí habrá protagonistas y secundarios, actores cómicos y dramáticos, etc.

Dónde encontrarlos

Si el presupuesto no da para contratar a actores profesionales, los miembros del equipo editorial o de su entorno familiar o social podrán encarnar los papeles.

También puede organizarse una selección colocando anuncios en la prensa.

Cuando pueda trabajarse con actores profesionales, es recomendable recurrir a actores conocidos: se conseguirá así que la fotonovela sea más popular y fácil de distribuir. La televisión y los organismos de producción son los medios más adecuados para ponerse en contacto con este tipo de actores. A veces es posible negociar con ellos unos honorarios razonables haciéndoles notar que se trata de una actividad menos exigente y dificultosa que el cine o el teatro, y que el aspecto comercial global del proyecto no tiene punto de comparación con el presupuesto y las ganancias de una película.

También puede optarse por un término medio entre fama y falta de cualificación profesional recurriendo a actores de grupos de teatro aficionado o de escuelas de arte dramático, si es que existen en el país.

Cómo seleccionarlos

El responsable del proyecto empieza haciendo una selección ideal. Si las personas preseleccionadas están disponibles y dispuestas a colaborar, bastará una entrevista para presentar el proyecto, comprobar que todos sepan de qué se trata y si se sienten capaces de adaptarse a este contexto y aceptar las condiciones de realización y difusión. En caso de duda, debe organizarse una sesión de prueba con algunos de los posibles actores en presencia del realizador y, eventualmente, del fotógrafo.

Cuando no se consiga atribuir todos los papeles, se realizarán pruebas de selección (casting), como en el cine, para encontrar al actor que mejor convenga.

El realizador

Cualidades necesarias

Antes de definir las importantes cualidades que ha de tener el realizador, es preciso explicar la función que habrá de desempeñar. Se trata de un papel fundamental que comienza antes de la sesión fotográfica, prosigue durante su desarrollo y termina una vez seleccionadas las fotos.

Antes de la sesión fotográfica el realizador puede participar en la selección de los actores. Se encarga de cerciorarse de la viabilidad del guión y organizar el calendario de sesiones fotográficas

(que no respeta forzosamente el orden cronológico de la historia, como veremos más adelante). Supervisa la organización, en colaboración con el responsable de proyecto, en lo tocante a la selección de escenarios, decorados, accesorios, vestuario, etc. Elabora asimismo una maqueta básica de la fotonovela, que se modificará más o menos durante las sesiones fotográficas, que contendrá indicaciones de trabajo como por ejemplo si tal o cual imagen será apaisada o vertical, en plano de conjunto o corto, etc. Para mayor información sobre esta parte del trabajo del realizador véase el inicio del capítulo “Las sesiones fotográficas”.

Durante las sesiones fotográficas, el realizador vela por que no se olvide ninguna escena, dirige a los actores dándoles indicaciones de interpretación, colabora con el fotógrafo para elegir el mejor ángulo, etc. También se encarga de comprobar que no haya incoherencias entre una foto y otra, como por ejemplo el cambio inoportuno de algún detalle indumentario o una modificación involuntaria del decorado. Tras la sesión fotográfica, participa con el fotógrafo y el responsable de proyecto en la selección de las mejores tomas, que habrán de transmitirse al diseñador editorial.

Esta larga enumeración de tareas a veces complejas pone de manifiesto que el realizador es una figura central. Debe ser competente, observador, riguroso e incluso meticuloso. Ha de tener asimismo cierta autoridad natural para hacer que en poco tiempo todo vaya sobre ruedas en las sesiones fotográficas. Por último, ha de tener sensibilidad artística.

En resumen, es sin duda de la persona más difícil de encontrar, sobre todo cuando se dispone de un presupuesto limitado.

Dónde encontrarlo

Un realizador de cine es obviamente la persona más adecuada. Todo depende del presupuesto, las condiciones que ofrece el país (en muchos países de África, por ejemplo, dedicarse al cine, aun de forma exclusiva, no permite forzosamente ganarse la vida) y la intuición del responsable de proyecto. Una vez más, podrá negociarse esgrimiendo el argumento de que se trata de una oportunidad de ampliar el campo de actividad.

En orden decreciente de competencias, podrá recurrirse a empresas de producción o a la televisión, a escuelas de arte dramático (como en el caso de los actores) o, en último caso y a falta de mejor solución, al propio equipo editorial, pues es de sobras conocido que los editores son verdaderos “hombres orquesta”. En el capítulo sobre las sesiones fotográficas se dan orientaciones para ayudar a no especialistas a asumir de la mejor manera posible las funciones de realizador.

El fotógrafo

Cualidades necesarias

Los fotógrafos profesionales son más numerosos y fáciles de encontrar que los realizadores. Lo cual no significa que cualquier fotógrafo pueda participar en la elaboración de una fotonovela. A cualidades técnicas iguales, se preferirá un fotógrafo de eventos (bodas,

fiestas, conciertos, etc.) a un fotógrafo de arte. El primero está acostumbrado a fotografiar personas en movimiento, captar la acción en su decurso, adaptarse a condiciones de iluminación que no son siempre las mejores. Esa flexibilidad y esa capacidad de adaptación son precisamente las virtudes necesarias para hacer fotonovela.

Dónde encontrarlo y cómo seleccionarlo

Los fotógrafos que trabajan por encargo tienen a veces estudio o tienda propios. Cuando no es así, suelen dejar anuncios en las tiendas de material fotográfico. También se les puede contactar a través de la prensa.

Se seleccionará al fotógrafo más adecuado en función de su portafolio fotográfico y de una entrevista. Ha de notarse que se trata de una persona que comprende rápidamente las situaciones y es capaz de inventar soluciones técnicas o de iluminación a todo tipo de problemillas debidos al espacio, el movimiento de los actores, las fuentes de iluminación disponibles, etc.

El material

El fotógrafo seleccionado habrá de disponer de una buena cámara digital y varios objetivos diferentes o de focal variable (zooms), para poder alternar vistas de conjunto y primeros planos. Si dispone de este tipo de cámara, seguramente tendrá un ordenador con memoria suficiente para utilizar programas de tratamiento de imágenes (Photoshop, en casi todos los casos) y almacenar archivos pesados.

Si no fuera así, es necesario que la editorial disponga de un modo u otro de una computadora de este tipo.

También tendrá que disponer de uno o dos proyectores, por si hay escenas de interior, y de reflectores. Éstos últimos pueden fabricarse ex profeso a bajo coste utilizando planchas de contrachapado recubiertas de papel de aluminio.

Los auxiliares

Todas las funciones que citaremos en esta sección pueden ser desempeñadas por no profesionales, pero son indispensables en un equipo.

El utilero

Es ante todo la persona que “hace la compra”: vestuario, accesorios precisos, muebles, elementos del decorado, etc. El utilero lee el guión y hace una lista con todo lo que se utilizará en un momento u otro. Debe arreglárselas para encontrarlo todo sin salirse del presupuesto que se le ha asignado y no olvidarse de guardar facturas.

Durante las sesiones fotográficas, su función es proporcionar los trajes adecuados a los actores y los accesorios y elementos de decorado que sean necesarios para hacer una fotografía. Por lo tanto, debe mantenerse perfectamente informado de lo que ocurre y conocer al dedillo las fechas en las que se fotografiarán las diferentes escenas. También debe numerar las diversas prendas de cada actor. Por ejemplo, el protagonista lleva una camiseta roja durante las primeras diez imágenes, luego una camisa y un traje durante las doce suce-

sivas, ya que la escena se desarrolla al día siguiente, luego de nuevo la camiseta roja porque hay un flash-back en la narración, etc. Conviene recordar que el orden en que se fotografían las escenas rara vez coincide con el orden cronológico de la narración, lo que complica las cosas.

El maquillador

Maquillar a los actores es casi siempre necesario, aunque sólo fuera para evitar los reflejos de luz y ... las gotas de sudor en el rostro provocadas por la exposición a proyectores y reflectores. Algunos actores saben maquillarse solos, pero dista de ser el caso de todos. No siempre es posible ni necesario recurrir a un maquillador profesional, aunque aquí ocurre como en todo: la utilización de la receta casera no debe afectar en demasía la calidad del resultado. El maquillador o la persona que desempeña esta función dispondrá, como mínimo, de productos de maquillaje y pañuelos desechables.

Los extras

Son contadas las veces en que un guión no requiere la participación de extras. No se trata forzosamente de multitudes, sino simplemente un tendero, un funcionario, un par de niños... que a veces sólo actúan en una o dos imágenes, pero que no dejan de ser indispensables. Suele bastar con respetar los criterios de sexo y edad, pues no tienen papeles importantes. A veces se trata de meras presencias en el decorado.

La imprenta

El material

Abordamos el material de imprenta antes que el técnico que lo maneja porque, desgraciadamente, un buen técnico con equipos deficientes no puede hacer un buen trabajo. Y la fotonovela, aun en blanco y negro, necesita:

- Una buena calidad de filmación de los fotolitos: los calcos utilizados en algunos países de África para la impresión de texto no convienen a la reproducción fotográfica en general, y menos aún en color.
- Un buen papel: aunque se utilicen fotolitos de buena calidad, si el papel es demasiado fino, la imagen del anverso transparentará en el reverso del pliego y será incomprensible. Asimismo, si el papel absorbe demasiado la tinta, las fotos aparecerán borrosas.
- Una prensa de buena calidad: las plecas habrán de permitir un ajuste perfecto de los cuatro fotolitos si se imprime en cuatricromía, aunque también la impresión en blanco y negro exige un buen posicionamiento del papel. El entintado también debe ser perfecto para evitar manchas y rebabas.
- Una buena guillotina: si los pliegos no se posicionan bien para el corte o si la cuchilla tiene juego, como puede ocurrir con máquinas vetustas, los márgenes serán irregulares y el recorte defectuoso.
- Una buena encuadernadora: si no se cose exactamente a mitad de pliego, no podrá abrirse adecuadamente el folleto.

Posteriormente, en el capítulo dedicado a la fabricación, nos ocuparemos más ampliamente de los aspectos de la filmación, la impresión y el acabado a los que ha de prestarse especial atención.

Las cualidades del técnico de imprenta

Las máquinas no bastan. El técnico de imprenta debe ante todo ser cumplidor: si se decide de común acuerdo utilizar un papel de gramaje específico, no deberíamos encontrarnos después con una impresión final en papel de gramaje demasiado ligero, so pretexto de que no había existencias. Lo mismo se aplica a los detalles y la calidad globales de la obra.

Ha de ser también riguroso y cuidadoso. Un libro bien impreso, si no se respeta el tiempo de secado, estará lleno de repintes. Los volúmenes almacenados en un local inapropiado podrán ser pasto de la humedad, los roedores, etc.

Por ello es necesario contar con un técnico de imprenta de buena categoría si se desea un resultado de calidad aceptable. Es preferible conocerlo bien antes o tener buenas referencias suyas antes que descubrirlo durante la impresión de la fotonovela. También es mejor darse una vuelta por el taller y examinar algunas de sus producciones anteriores antes de firmar la factura pro forma.

II. EL GUIÓN

Una narración particular

Al contrario de una novela tradicional, que sólo se basa en las palabras para contar una historia, la fotonovela utiliza sobre todo fotografías, con diálogos complementarios. La narración se efectúa mediante la interacción de esos dos elementos principales, cuyas funciones y características vamos a examinar a continuación.

Las fotos y su función en la narración

Las fotografías transmiten las informaciones más importantes y numerosas:

- Presentan el escenario, por lo que no es preciso describirlo en el texto.
- Muestran a los distintos personajes, con lo que le ahorran al autor la tarea de describir su apariencia, sexo, edad y, eventualmente, su condición social, que a veces viene indicada por el atuendo y las actitudes.

- Pueden expresar la situación de parentesco o dependencia y la relación laboral entre los personajes: son fácilmente reconocibles una madre y su hijo, un docente y sus alumnos, un patrón y su empleado, etc.

Presentan los ademanes, las acciones y las relaciones entre los personajes, y a veces los sentimientos (gestos de ternura, miradas de desconfianza, expresiones de irritación, etc.).

En resumen, gran parte de la narración fluye a través de la imagen. Pero eso no significa que el autor pueda decirlo todo mediante el uso de las fotos, en particular por lo que concierne a las expresiones. Algunas se perciben y comprenden sin dificultad, como la cólera o la sorpresa, pero aun cuando la hilaridad es evidente en un rostro, los matices que distinguen la risa de dientes afuera, la risa franca o la risa de alguien que ríe para sus adentros, por ejemplo, son más difíciles de expresar y se corre el riesgo de caer en malentendidos si los diálogos no completan a la imagen. Asimismo, ¿sería inútil pedirle al fotógrafo que muestre los sentimientos reflejados en el rostro de un personaje que aparece en último plano!

En cambio, algunos trucos del fotógrafo pueden añadir un elemento útil para la comprensión de la narración o para crear una atmósfera especial. Mostrar a un personaje en contrapicado le da a la figura un aspecto imponente, incluso amenazador. En cambio, si la foto se toma en picado, se tiende a presentarlo como más vulnerable y se le confiere una impresión de fragilidad. Los primeros planos sobre un rostro realzan el dramatismo de la expresión, etc. El autor puede usar esos recursos para enriquecer la narración, sin necesidad de recurrir al texto, que ocupa lugar y es siempre menos vivaz que la imagen.

Los diálogos

Los diálogos sirven, pues, no sólo para transcribir lo que dicen los personajes, sino también para añadir todo lo necesario para la comprensión de la historia, pero que no está visible en la imagen. Pongamos un ejemplo: en las primeras fotos del relato aparecen dos personajes que se saludan. La foto permite apreciar de qué sexo son, cuál es su edad y quizá a qué condición social u oficio pertenecen, pero sus nombres y el de sus hijos, su estado civil, sus relaciones, etc., no los llevan escritos en la frente. La conversación que sostienen es la que debe aportarnos esas informaciones, si son necesarias para la narración, y debe hacerlo de la manera más natural posible. Es fácil percibir el aspecto ridículo que tendría el diálogo siguiente:

- ¡Buenos días Amadou, estás casado y tienes dos niños!
- Buenos días, Boureima, eres mi amigo desde hace muchos años.

La “escena inaugural” de la fotonovela, en la cual se revelan las principales informaciones sobre los personajes, debe redactarse más bien en estos términos:

- Ah, Amadou, amigo mío, qué gusto volver a verte. ¿Cómo están tus hijos?
- ¡Boureima! Todos bien, gracias. ¿Y a ti, qué tal te va?

En líneas generales, mientras más naturales parezcan los diálogos, mejor será la fotonovela. Los diálogos deben primeramente “pegar” con los personajes, o sea, corresponder a sus características, tanto en relación con el tipo de vocabulario empleado -familiar o formal, complejo o sencillo-, como en lo tocante a la edad, la condición, el estado de ánimo y las relaciones. Tampoco deben parecer “escritos”.

Nadie habla como escribe. Así pues, los diálogos de una fotonovela pueden estar compuestos de frases inconclusas, interjecciones o exclamaciones.

Para comprobar la calidad de los diálogos, es preciso leerlos en voz alta, interpretándolos como lo haría un actor.

Las elipsis y transiciones

Las fotos y los diálogos alcanzan pues a contarnos lo esencial de la historia, en mutua complementariedad.

Pero el problema del escaso espacio disponible en la fotonovela y la necesidad de componer una narración que no aburra al lector

en ningún momento, obligan al autor a dar preferencia a las escenas más impresionantes y a suprimir los momentos inútiles. Por ejemplo, entre una imagen que muestra a un niño saliendo de su cama y otra en la que el mismo niño está sentado en la escuela, no hay necesidad de mostrar todas las etapas intermedias, hartas conocidas y carentes de interés. De modo que se aplica una elipsis en la narración, a fin de cambiar de lugar o de dejar transcurrir un lapso de tiempo. A menudo la transición es evidente. A veces, por el contrario, hay que explicarla, por ejemplo, insertando un pequeño comentario como “Al día siguiente...” o “Una hora después, en casa de Awa...”, que suele figurar en un recuadro, en una esquina superior de la imagen.

Los comentarios complementarios

Los comentarios que figuran en los recuadros en la parte superior de una foto sirven también para dar informaciones que no pueden aportar ni la imagen ni el diálogo. Así ocurre, por ejemplo, con los sentimientos ocultos de los personajes: “Bako no está convencido”, o “Pero Aliou todavía le guardaba rencor”.

Las cualidades de un buen guión

Una narración sólida

Como ocurre con cualquier otra historia, el tema escogido y la manera de contarlo deben tener cierto relieve. Incluso si los personajes y la acción están sacados de la vida cotidiana, la historia debe transcurrir en un momento de crisis y poner en escena sentimientos

intensos (amor, desazón, miedo, odio, duda, etc.) o bien debe provocar la risa, de manera que conmueva al lector. Es preciso que los personajes no sean simples arquetipos sosos y que posean cierta hondura psicológica, un pasado y un carácter. Por último, hay que escoger los momentos importantes, las escenas intensas y concentrar en ellas la narración.

Un relato vivaz

Antes señalamos la necesidad de escribir los diálogos de manera que parezcan naturales. Es el medio más seguro de darle vivacidad al relato. Hay que sumergir al lector en un universo coherente, que sea verosímil. Es preciso también evitar las escenas demasiado largas, los diálogos lánguidos. Hay que buscar la concisión en todo el relato, de manera sistemática. El autor debe releer la narración una vez que haya terminado la versión preliminar y podar cuanto juzgue innecesario.

La interacción entre las fotos y los diálogos contribuye a esa concisión y le confiere dinamismo a la narración, al evitar la monotonía de registro y de medios. Para que la complementariedad sea óptima, el autor debe proceder siempre en el orden siguiente:

- buscar primeramente lo que se puede decir mediante la foto,
- en segundo lugar, completar mediante los diálogos,
- utilizar los comentarios sólo como último recurso, si son indispensables y si la narración resulta incomprensible sin ellos.

En efecto, hay que cuidarse de no caer en el otro extremo, que suele llevar a un texto incomprensible, en el que las elipsis producen una narración confusa.

La “factibilidad” del guión

Es importante indicar al autor o los autores del guión que algunas de sus decisiones tienen gran influencia sobre la viabilidad del proyecto por lo que respecta a presupuesto, reparto, localizaciones para las sesiones fotográficas, objetos utilizados, etc. Si el guión prevé que a lo largo de la novela los personajes cambien veinte veces de sitio, por ejemplo, la labor del responsable del proyecto será bastante ardua y los costos pueden aumentar a causa de ello.

Otro tanto cabe decir si el guión exige que una escena tenga lugar ¡en lo alto de un edificio neoyorquino! Un ejemplo más de complicación y costo suplementario que conviene evitar: la presencia de animales en el guión, sobre todo si no hablamos de un perro, sino de un caballo, o incluso una pantera. Otra cosa nada fácil para el responsable del reparto es encontrar a personas que tengan un físico realmente singular.

Al escribir el guión también hay que tener en cuenta las limitaciones impuestas por la composición o el formato de las fotografías. Resulta inútil, por ejemplo, querer dar cabida a toda una procesión en una viñeta de 10 x 10 cm o pensar que en un plano general se observa la expresión de un rostro.

El autor debe evitar pues las excentricidades y asegurarse de que

todo lo que pide es razonable. Siguen a continuación varios ejemplos de fotografías imposibles o cuanto menos difíciles:

- escenas nocturnas en exteriores;
- escenas de multitudes;
- escenas que discurren en lugares más o menos extravagantes (un palacio, la cima de una montaña, la cabina de un avión...).

Y ejemplos de escenas demasiado costosas:

- escenas que requieren accesorios caros o difíciles de conseguir sin comprarlos;
- escenas en que los personajes deben llevar ropa suntuosa;
- escenas que discurren en una región o un país lejano y muy identificable (un desierto, una ciudad occidental, etc.);
- escenas que exijan una escenografía complicada (un mitin electoral, un concierto de rock...).

El responsable del proyecto, el realizador y/o el utilero no dejarán de pedir los cambios necesarios, pero más vale tener en cuenta desde un principio esos imperativos presupuestarios y técnicos.

El guión como documento de trabajo completo

Función

El guión no es un documento que vaya a publicarse. Únicamente los diálogos y comentarios están redactados y, en principio, no sufren muchos cambios durante la fase de realización. El resto no es más que una lista de indicaciones técnicas dirigidas a las distintas personas

que intervienen. El conjunto del proyecto está contenido en el guión, que tiene los siguientes componentes:

- lista y características de los personajes;
- lista y características de los escenarios y los elementos del decorado;
- lista de objetos, accesorios, etc.;
- historia completa dividida en escenas y viñetas, narrada con los diálogos y con una descripción de las fotografías que hay que hacer, su contexto espacial y temporal, los actores presentes y sus actitudes y gestos.

El realizador debe poder organizar la totalidad de su trabajo sólo con el guión, el utilero saber todo lo que tiene que encontrar, los actores

conocer su papel y la actitud que corresponde a cada vista, etc. El guión es pues un documento de trabajo a la vez muy completo y preciso.

Presentación

Para resultar útil y eficaz el guión debe ofrecer todos los elementos hasta aquí enumerados y comentados. Lo más sencillo es presentarlo en forma de cuadro (véase más abajo). Basta con preparar un cuadro en blanco y fotocopiarlo en muchos ejemplares antes de empezar a rellenar las columnas, preferiblemente en lápiz para poder introducir cambios en cualquier momento.

Número de viñeta	Personajes Actitudes Accesorios	Lugar	Diálogos	Comentarios	Observaciones particulares

Para cada escena se hace un cuadro de este tipo, como el del ejemplo que se muestra a continuación, y así es como el guión llega al realizador.

Número de viñeta	Personajes Actitudes Accesorios	Lugar	Diálogos	Comentarios	Observaciones particulares
33	El alcalde en casa de Bouba. Taba y Setou al fondo. El alcalde tiene una carpeta en la mano.	El patio de Bouba	B. ¡Señor alcalde, qué sorpresa! A. Nada importante... Vengo a hablar contigo. Tenemos que exigir a las mujeres que monten una asociación.	Al día siguiente, en casa de Bouba...	Taba y Setou ríen discretamente, divertidas con la astucia del alcalde.
34	Los mismos. El alcalde tiende la carpeta a Bouba.	Ídem.	A. Querría que convencieses a tu mujer de que fuera a Bamako para defender este proyecto de electrificación. B. ¿Taba? ¿Y tiene que ir sola?		

El número de viñeta (de foto)

Este número sirve para ir comprobando durante la redacción y la realización que el guión no es demasiado largo. Si se trata de una publicación de 24 páginas en formato A4, habrá un máximo de 144 viñetas, pues con más de 6 por página las fotos serían demasiado pequeñas y faltaría espacio para incluir con comodidad los bocadillos de diálogo. También es importante poder variar la composición para huir de la monotonía y aprovechar al máximo las posibilidades cinematográficas (plano general, primer plano, plano panorámico, imagen vertical u horizontal, etc.).

Esto significa que a veces debemos poder colocar en una página sólo 4 o incluso 3 fotos que ocupen el espacio de dos imágenes pequeñas, lo que nos lleva a un máximo de 120 viñetas en 24 páginas, con 5 fotos por página en promedio. El número de viñeta sirve también para tener una referencia durante las sesiones fotográficas, numerar las fotos que se transmiten al diseñador gráfico y, en definitiva, proporcionar referentes comunes y fiables a cuantos intervienen en el proceso.

Personajes, actitudes y accesorios

Estas indicaciones son útiles para todo el mundo: el responsable del proyecto, que debe elegir a los actores, el utilero, que debe encontrar los objetos, el realizador y el fotógrafo, que dirigen las sesiones fotográficas, y los propios actores, que han de interpretar cada acción del relato.

Ejemplos:

“X está de pie junto a la puerta con la mano en el pomo, a punto de irse, medio vuelto hacia Y, con quien va hablando mientras sale. En la mano tiene las llaves de un coche. Y está sentada en primer plano, de espaldas.”

“Z va silbando en su bicicleta por una calle desierta. En el portapaquetes lleva una caja sujeta con un cordón.”

Lugar

Esta indicación sirve ante todo para que el realizador pueda empezar a organizar las sesiones de fotos, agrupándolas por lugares, evitando así en lo posible no tener que desplazar al equipo y el material varias veces en un día.

La indicación del lugar también será útil para el responsable del proyecto y el utilero, que deben encontrar sitios adecuados, de ser posible gratuitos, en el momento de seleccionar todos los escenarios en que se va a fotografiar la acción.

Ejemplos:

“Un bar animado.”

“Ante un monumento emblemático de la ciudad de X”.

“Un salón señorial, con una puerta acristalada por la que se ve un jardín o varias macetas con plantas”.

Diálogos

Los diálogos son útiles para entender la historia en el momento de tomar las fotografías. Más adelante, justo antes de que la secretaria los transmita al diseñador gráfico, serán revisados y eventualmente retocados. Tienen que ser cortos, y en una misma viñeta debe haber pocas entradas (tres a lo sumo, dos en la mayoría de los casos), porque si no la composición resultaría demasiado complicada, o incluso imposible.

Ejemplo de presentación de los diálogos en el guión:

“Amadou: ¡Vaya! ¿Así que ahora vives aquí? Boureïma: Sí, ya ves. He vuelto porque mi madre está enferma.”

“Awa habla por teléfono: ¿Cuándo vienes? La voz de Maïra sale del auricular: ¡Llego en una hora!”

Comentarios

Hemos visto que se trata de textos que completan los diálogos e imágenes para facilitar la comprensión de la historia. Los colocaremos en cartelas, únicamente en algunas viñetas. Sólo resultan útiles en el momento de la maquetación.

Ejemplos: “Unas horas más tarde...”; o “Mientras tanto, en Tombuctú...”; o “Maïra contiene las lágrimas”.

Observaciones particulares

Se trata de indicaciones complementarias del autor dirigidas a los actores, el realizador o el fotógrafo. En general hay muy pocas. Siguen algunos ejemplos:

- Una indicación escénica dirigida a un actor: “Hamidou debe expresar gran sorpresa”.
- Un consejo para el fotógrafo: “Primerísimo primer plano del rostro de Hamidou para acentuar la sensación de espanto”.
- Una observación dirigida al realizador: “Para esta escena harían falta al menos seis figurantes, que habría que situar alternadamente al fondo de las distintas fotografías, detrás de los dos protagonistas, para dar la impresión de que hay un grupo de personas bastante numeroso”.

III. ORGANIZAR UN TALLER DE ESCRITURA DE GUIÓN

Una solución entre otras

Existen varias soluciones para conseguir un guión publicable. Aparte de la opción que consiste en encargarlo a un buen autor “de la casa”, ya hemos mencionado la posibilidad de organizar un concurso por medio de la prensa. El problema estriba en que el género de la fotonovela está poco difundido y, generalmente, se le concede escasa importancia, pocos autores crean guiones espontáneamente y pocos saben hacerlo. Ésta es la razón por la cual la animación de un taller de escritura constituye una solución interesante, en particular si el objetivo final es publicar no una, sino varias fotonovelas: permite a la vez formar a varios autores y obtener desde el primer taller guiones de calidad satisfactoria que podrán ser publicados.

Además, una de las principales ventajas del taller es que permite acompañar la creación y, por lo tanto, proponer a los autores centrarse en un tema preciso, limitar el número de actores necesarios o influir en el tono, los valores y el nivel de lengua, por

ejemplo. Por supuesto, el costo es elevado, pero la operación podría interesar a un asociado para el desarrollo, ya que se trata de una inversión perenne, habida cuenta de la formación que se imparte. A continuación se presentan de manera sucinta las modalidades de organización de este tipo de taller.

Los participantes

Se debe elegir a los participantes del mismo modo que a los autores enunciados más arriba. Se pueden aplicar criterios de selección más amplios, ya que se impartirán orientaciones para el trabajo de escritura y los autores no tendrán que trabajar solos, sin punto de referencia.

No obstante, hay que limitar el número de participantes a unas diez personas. Más allá de este número, será difícil acompañar la labor de cada autor y, sobre todo, las sesiones de aprovechamiento compartido de los trabajos en curso de elaboración resultarán demasiado largas y fastidiosas.

Conviene recurrir tanto a mujeres como a hombres, pues esto constituye no sólo un medio idóneo para promover la creación femenina, sino también un argumento de peso para obtener financiación.

La animación

No todo el mundo puede asumir sin preparación previa el papel de animador de un taller de escritura. No se trata simplemente de distribuir hojas de papel y bolígrafos a los participantes y de enseñarles fotonovelas. Hay que:

- proporcionarles orientaciones para encontrar protagonistas interesantes,
- ayudarles a elaborar una trama bien construida,
- trabajar con ellos sobre la veracidad de los personajes y los diálogos, enseñarles a componer su guión de modo que sea verdaderamente publicable.

También hay que saber animar un grupo de autores, lo que dista de ser fácil, porque cuando una persona escribe, es muy vulnerable a las críticas y, a decir verdad, bastante susceptible. Ahora bien, para que sea productivo y enriquecedor, el trabajo en el taller debe permitir a cada participante recibir comentarios benévolos y constructivos, aunque sin concesiones, sobre el texto que está elaborando. Con esta óptica, es preciso infundir en cada participante suficiente confianza para aceptar las críticas y tener en cuenta las sugerencias de sus pares; tiene que adoptar también una actitud de colaboración y de escucha que le permita ayudar a los demás autores mediante sus reflexiones y observaciones sobre sus propios textos.

Lograr que los participantes se hallen en tal disposición requiere competencias, experiencia y diplomacia.

El desarrollo del taller

La puesta en marcha

Un taller de escritura de guión dura como mínimo cinco días. Si los participantes están dispuestos a trabajar el sábado también, ¡no será superfluo!

El animador (o la animadora) debe empezar por instaurar un clima de confianza en el grupo, presentando las modalidades de trabajo y el calendario y, sobre todo, precisando que cada autor es a la vez el creador de un texto y el primer lector de los textos de los demás. Es imprescindible que cada participante entienda desde el principio que la crítica puede ser muy útil si se funda en una reflexión y una argumentación meticolosas y rigurosas, si propone orientaciones para refundir el texto y si se formula de modo abierto, constructivo y cortés. Le incumbe al animador atemperar los juicios demasiado perentorios, curar las heridas de amor propio, llegado el caso, y, sobre todo, proponer soluciones cuando sólo se hayan recalcado los defectos. Al fin y al cabo, el objetivo es obtener guiones de calidad: decir que todo está bien cuando no es cierto, por temor a ofender al interesado, no conduce a una producción publicable, pero contentarse con señalar los defectos sin proponer soluciones para mejorarlos tampoco.

Así pues, ninguna situación debe quedarse estancada y la persona que acaba de presentar su trabajo y de oír críticas positivas y/o negativas debe tener la posibilidad de reanudar la escritura con indicaciones precisas y cierta confianza en sus capacidades para mejorar el texto.

La elección del tema

Si la fotonovela que se desea publicar ha sido encargada, es posible que el tema principal o, al menos, el secundario, tenga que corresponder al ámbito de intervención de la persona o entidad que la haya pedido. Si atañe a la salud, la higiene o a costumbres que oprimen a parte de la población, por ejemplo, trate de convencer a su interlocutor de que debería ser un tema subyacente pero en ningún caso el tema principal, si no el público no leerá el libro. ¡¿Quién tiene ganas de leer 24 páginas sobre la ablación del clítoris?! Un médico, tal vez, pero no una joven aldeana. Por lo tanto, cuando el tema ha sido impuesto, hay que abordarlo en el marco de la historia, la cual tiene que ser sólida y primordial. No se trata solamente de “endulzar” una píldora muy amarga. Lo que se procura fabricar, ¡es más bien un caramelo con virtudes curativas! El animador del taller debe transmitir este mensaje desde el comienzo de la primera sesión. Luego, trátase de un tema impuesto o no, el animador podrá proponer elementos inspiradores preparados de antemano, como por ejemplo una serie de personajes entre los cuales los autores elegirán los protagonistas de su guión o escogerán al azar (véase la lista que figura a la derecha).

Joven criada procedente de un pueblo
Viudo (viuda)
Hombre joven al que su familia ha empujado a emigrar
Responsable de una asociación rural
Matrona
Jefe de aldea
Cronista de una radio en lengua nacional
Periodista
Taxista
Propietario de un puesto de comida
Propietario de un puesto de libros
Maestro, maestra de escuela
Camionero (trayectos largos)
Músico (música)
Pescador
Alfarera
Albino
Persona con una sola pierna
“Genio del comercio”
Soltero empedernido (soltera empedernida)
Mujer con corazón de oro, “madre” de todo un barrio
Esposo de cinco mujeres
Tercera esposa

Puede tratarse también de una serie de fotos de personajes en acción, decorados, objetos, etc., presentadas por el animador y entre las cuales los autores escogerán las dos o tres que más les inspiren para empezar a inventar su narración. Se puede utilizar también la técnica de yuxtaposición de palabras para hacer surgir las ideas: los autores escogen una tarjeta en la cual está inscrito un personaje (un joven hermoso pero cojo, una mujer madura que nunca tuvo hijos, etc.) y una tarjeta que resume una acción o un suceso (un encuentro con un vagabundo, una petición de mano, el inicio de un viaje, etc.) en dos series de tarjetas preparadas de antemano por el animador.

Cuando los autores han escogido los elementos iniciales, comienzan a pensar en su narración con entera libertad, comprendida la posibilidad de alejarse de los elementos iniciales si acaso cambian de parecer y optan por una idea mejor: los elementos son tan sólo herramientas y no limitaciones y su única finalidad es facilitar el inicio de la tarea.

El relato básico (sinopsis)

Lo que el animador pide ahora a los participantes es que escriban rápidamente un resumen de historia, sin adornos ni descripciones, y sin entrar en detalles. Algo así como un informe sobre un suceso redactado en pocas palabras. En el proceso de la escritura de un guión, ese texto corto que resume la historia se llama sinopsis. Cuando los autores concluyen esa tarea, se procede a un primer

intercambio entre todo el grupo. Cuando les llega el turno, cada uno lee o recita su sinopsis a los demás, que le formulan preguntas, hacen comentarios y dan sugerencias, con el ánimo constructivo y cordial que mencionábamos anteriormente. El animador no emite juicio alguno, ni siquiera de carácter positivo, para no influir en el grupo. El animador sólo interviene en el último momento y únicamente si el debate no arroja resultados útiles o si cree que algún tema esencial ha quedado sin examinar. Sus comentarios deben estar siempre bien argumentados y, como es obvio, presentados con tacto.

Al final de la actividad, cada autor debe disponer de indicaciones suficientes para desarrollar su sinopsis. Se inicia entonces una nueva sesión de escritura, cuyo objetivo consiste en lograr una sinopsis más o menos definitiva, en principio, al final del primer día del taller. No se lleva a cabo una nueva lectura con todo el grupo, sino que el animador pasa de un autor a otro durante la sesión a fin de intercambiar ideas, responder a las preguntas y eventualmente ofrecer sugerencias para mejorar el texto.

La sinopsis final es un texto corto y fáctico (a lo sumo una página). A continuación se presenta un ejemplo de sinopsis, redactada por Fanta Coulibaly durante un taller que la UNESCO llevó a cabo en Bamako:

Taba, de unos cuarenta años de edad, vive en la aldea con Buba, su marido. Taba quiere organizar una asociación de mujeres pero su marido no está muy a favor de la idea (¿quién se ocupará de la casa, los niños y los cultivos?).

Aun así, habla con su amiga Setou, que se entusiasma de inmediato con la idea, y con una vecina, Kadya, que la rechaza porque está muy ocupada y porque Chaka, su marido, que es un viejo reaccionario (irritable y cómico) se opone a ella. En la aldea se llevan a cabo varias discusiones y negociaciones, hasta que el alcalde en persona es puesto al corriente y, convencido de que se trata de una iniciativa acertada para la aldea, le pide a Buba que apoye a su mujer. Buba termina por aceptar. El alcalde prepara un expediente para la electrificación de la aldea, que Taba y Setou irán a defender a Bamako. Taba aprovechará el viaje para visitar a una amiga, Alima, que se marchó a la capital para casarse y que hace mucho tiempo perdió el contacto con su familia, de manera un tanto misteriosa. Su madre y su hermano viven aún en la aldea y están intrigados por tan prolongado silencio.

En Bamako, Taba logra que se apruebe el proyecto de electrificación. Visita a Alima y se entera de que su marido y sus hijos fallecieron a causa del SIDA, que ella es seropositiva y por ese motivo no se atreve a ponerse en contacto con los parientes que le quedan en la aldea. Taba le promete que hará todo lo posible por restablecer los vínculos. Durante el viaje de vuelta, ella y Setou se ponen de acuerdo para invitar a una matrona a que visite la aldea y hable de los problemas que plantea el SIDA y tratar de ese modo de evitar otras aventuras como la de Alima.

Poco a poco, la aldea se adhiere a la causa de la asociación de mujeres. Se celebra la reunión con la matrona. Taba trata de convencer al hermano de Alima para que vaya a Bamako a buscarla y la traiga de vuelta a la aldea. Al final de la historia, queda la duda de si lo hizo o no.

El guión técnico

Ahora, es preciso narrar la historia con todo detalle, no mediante la escritura sino utilizando los instrumentos de la fotonovela, o sea, las fotografías (unas 120), los diálogos y los comentarios.

Esta parte del trabajo llevará por lo menos tres días. Se puede empezar por una etapa intermedia, consistente en dividir la historia en escenas: como ocurre en el teatro, la escena cambia cuando interviene un nuevo personaje o cuando el relato cambia de tiempo o de lugar. Esta etapa no es obligatoria, pero ofrece la ventaja de que permite controlar mejor el número de fotos necesarias para la totalidad de la historia, ya que una escena rara vez necesita más de 10 imágenes y lo más frecuente es que no requiera más de 2 a 5 fotos. De modo que en 24 páginas habrá como máximo unas 30 escenas.

En cuanto a la escritura, lo más simple es usar el gráfico de la página 18 y escribir con lápiz, para poder corregir el texto sin demasiados problemas. Si en el curso de la tarea uno decide añadir viñetas o fotos, siempre se puede remitir a un folio intercalado, numerando las viñetas adicionales con las letras a, b, c, etc.

Para cada momento del relato, los autores deben siempre comenzar planteándose la pregunta “¿Qué puedo expresar por medio de la imagen?”, luego “¿Qué puedo decir mediante los diálogos?”, y por último “¿Qué falta para hacer inteligible el relato y qué debo añadir en forma de comentarios?”.

También debe tener siempre en cuenta la necesidad de ser breves y de verificar a cada momento que no emplean demasiadas fotografías: si han llegado más o menos a la cuarta parte del relato y ya han utilizado más de 30 fotos, deben retroceder a fin de verificar si es posible sintetizar aún más y proseguir la narración tratando de ser más escuetos.

La redacción de los diálogos

La redacción de los diálogos se hace en varias etapas. La primera no es más que un primer bosquejo en donde se escribe todo lo que hay que decir. Se establece viñeta por viñeta o más bien foto por foto. La segunda se realiza cuando toda la historia se ha dividido en viñetas y se pueden releer todos los diálogos de un tirón, para comprobar que suenan bien.

En la primera etapa, las dos preocupaciones de los autores son expresar todo lo necesario y hacerlo de manera escueta. En la segunda, se trata de pulir la elección de un vocabulario y un tono adaptados a cada personaje.

En esta fase, o en cualquier otro momento intermedio del proceso, el animador puede proponer lecturas cruzadas, en grupos pequeños o en parejas, de una parte o de la totalidad de los guiones, para que cada quien pueda aprovechar una mirada crítica exterior. Este método es particularmente útil para evitar las partes incomprensibles, las elipsis demasiado importantes, etc. en el relato y para cerciorarse de que los diálogos son de buena calidad. Cuando uno escribe, se tiene muy poca distancia con respecto a su propio texto para

poder hacer correctamente esa labor crítica uno mismo.

Si el animador considera que no va a alcanzar el tiempo, también puede dejar que cada uno prosiga el proceso de escritura y pasar continuamente de un autor a otro, a fin de desempeñar la función de primer lector.

La selección del guión que se va a publicar

En principio, al concluir el taller, la mayoría de los guiones ya están completos o a punto de terminarse. En cualquier caso, el editor puede ya decidirse, basándose en las sinopsis y leyendo los guiones. Sólo faltará, eventualmente, llevar a cabo una labor complementaria con el autor del guión escogido, lo que puede hacerse más tranquilamente que en los plazos tan apretados de que se dispone durante el taller. No siempre resulta fácil seleccionar el guión. Los primeros criterios son evidentemente el tema, la calidad de la narración y el acierto de los diálogos. Por lo demás, los criterios que permiten zanjar entre los guiones finalistas son de índole económica y técnica. Véase en la pág. 17 la sección dedicada a la viabilidad.

Cuando un guión está completamente listo, se entrega para pasarlo a un sistema informático, en forma de cuadro, a fin de poder reproducir el número de ejemplares necesarios para repartirlos entre el director, el fotógrafo, el utilero, los actores, etc., y, más tarde, al maquetista de publicación asistida por ordenador (PAO).

En la página siguiente puede verse un resumen de un guión terminado, listo para la toma de fotos. En este punto, el guión aún no ha sido releído ni corregido.

12	- Setou - Taba - Kadi		Setou: Y podríamos trabajar como las otras asociaciones de mujeres. Kadi: ¿Una asociación de mujeres? No tengo tiempo para eso. ¡Hasta la vista! ¡Ja! ¡Las mujeres dirigentes!		
13	- Kadi - Su marido Chaka, de 50 años		Kadi: Se está preparando una extraña jugada en nuestra aldea. Chaka: ¿Qué cuento traes ahora?	KADI HA VUELTO A SU CASA	
Escena 4					
14	- Kadi - Chaka	Ídem.	Kadi: ¡Taba, la mujer de Bouba, quiere reunir a todas las mujeres de la aldea en una asociación! Chaka: Te prohíbo que participes en eso. ¡Esta es la gota que colma el vaso!		

El texto de los diálogos y comentarios aparece aquí en español para facilitar la comprensión. Por supuesto, normalmente va redactado en la lengua de la fotonovela. Este texto todavía presenta errores de mecanografía o faltas de ortografía. Se revisará y corregirá más adelante en el proceso de elaboración.

IV. LA TOMA DE FOTOS

Organizar la toma de fotos

Aquí se trata de la organización estrictamente material o, dicho de otro modo, de la intendencia. Para hacer 120 fotografías, la labor del equipo de fotografía llevará de ocho a diez días. En ese plazo será preciso transportar a las personas y el material hacia los lugares de rodaje, a veces de uno de éstos al siguiente, organizar el almacenamiento del material en caso de que se deje en el sitio, llevar agua de beber y hacer arreglos para alimentar a todo el equipo al mediodía, si se hace una pausa para el almuerzo.

Ese conjunto de actividades no puede improvisarse: es necesario organizarlo todo con antelación, en particular lo relativo a la búsqueda de los lugares adecuados, su selección y, eventualmente, el alquiler de los lugares para cada escena. Las soluciones relativas a la alimentación varían según el lugar, el número de actores, etc. Pueden variar desde una comida preparada por algunas de las mujeres de la aldea en la que se realiza el rodaje, a un determinado número de almuerzos

encargados a un restaurante modesto. No hace falta explicar mucho este punto. Para reducir el transporte, sin duda es preferible encontrar lugares cercanos y de fácil acceso. Si los coches particulares alcanzan, perfecto. En caso contrario, el alquiler de una camioneta ofrece la ventaja importante de evitar los retrasos de algún participante, que paralizan el trabajo de todos. Si se alquila con chofer, éste hará un trayecto de recogida por la mañana y otro de vuelta por la tarde, para conducir a los participantes a sus domicilios. De no ser así, puede quedarse en el sitio y podría eventualmente transportar al personal de un lugar de rodaje al siguiente, el mismo día. Esas opciones se escogerán sobre todo en función del presupuesto.

Preparar la maqueta básica

Paralelamente al trabajo de organización material realizado por el responsable del proyecto y, eventualmente, por el utilero, el director efectúa los preparativos con el editor y/o la secretaria de edición y el maquetista. En este punto ya se conoce el número de fotos.

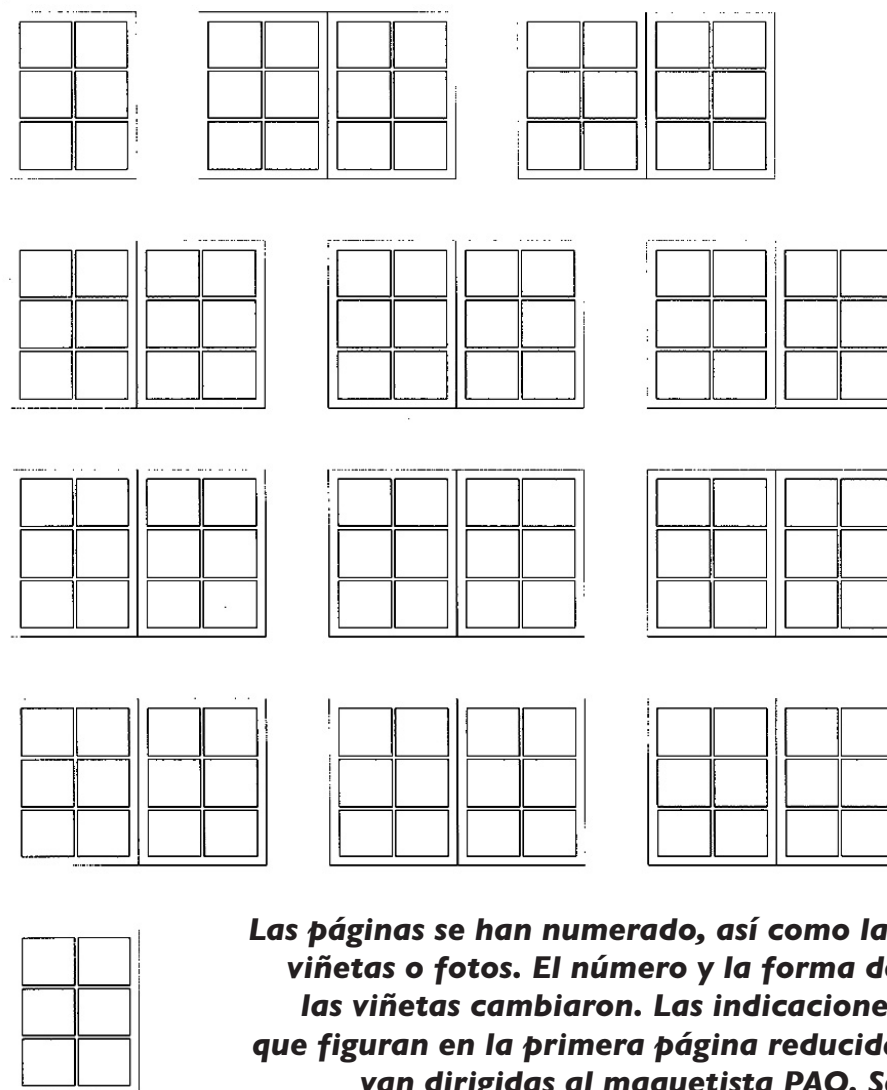
Se trata ahora de repartirlas en las 24 páginas, teniendo en cuenta que:

- sólo se pueden poner, como máximo, seis fotos por página; con un número mayor las imágenes serían muy pequeñas y no se distinguirían los detalles y, sobre todo, sería muy difícil introducir los bocadillos donde figura el texto;
- es preciso variar de vez en cuando la disposición, a fin de evitar la monotonía y utilizar al máximo todos los recursos cinematográficos (planos generales, planos medios, primeros planos de un rostro, etc.);
- el formato y el tamaño de la foto dependen de su contenido: una escena con muchos o pocos personajes, la necesidad de mostrar o no un decorado, etc.

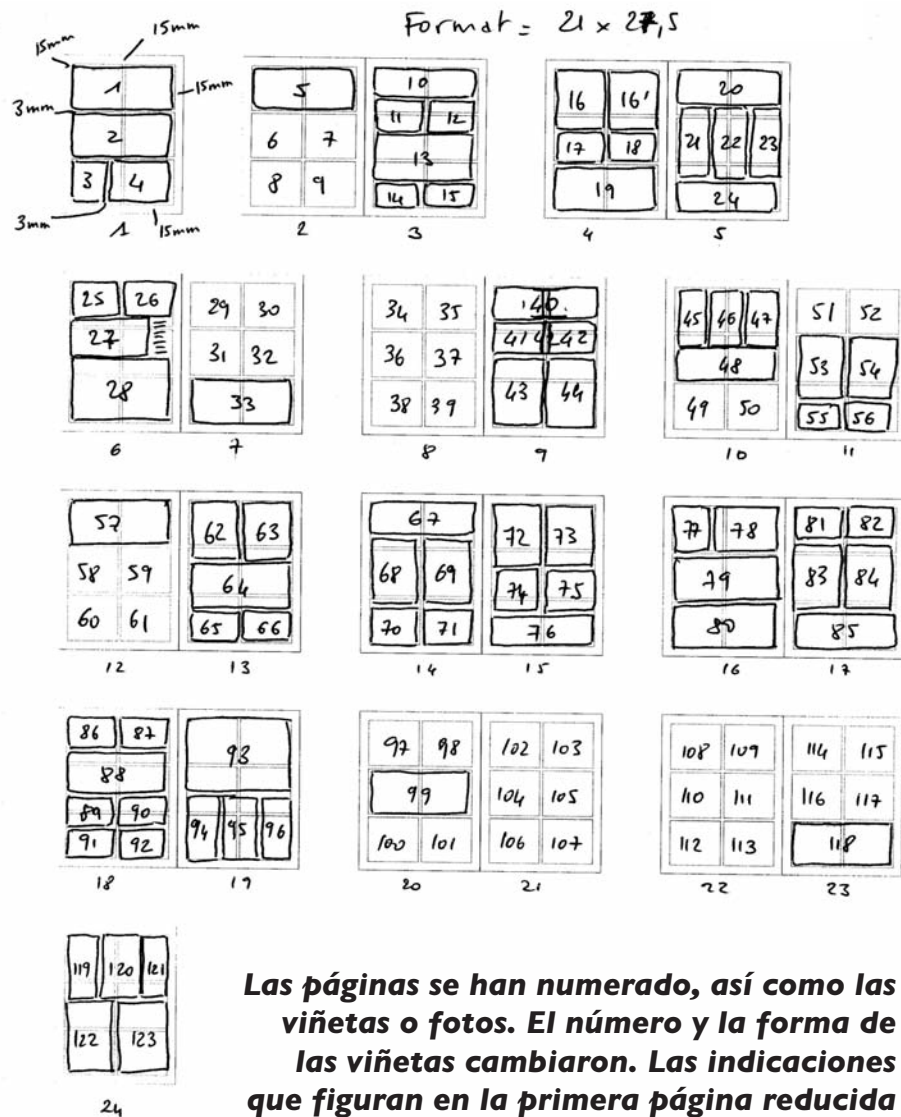
Al principio, es posible trabajar con un cuadro básico “neutro” y anotar en él a lápiz las opciones específicas. A la derecha y en la página siguiente figura el cuadro básico en el momento inicial y luego, una vez escogidas las opciones.

A fin de evitar cualquier confusión u omisión, es preciso numerar bien las viñetas o fotos, al igual que en el guión.

Es posible que el autor se vea obligado a modificar muy levemente el guión, por ejemplo, mediante la duplicación de una foto o saltando o reduciendo una etapa, sin cambiar por eso el fondo del asunto. La duplicación de una foto puede hacerse, por ejemplo, reemplazando una imagen en la que dos personas conversan por dos imágenes en encuadre/contracampo: en la primera figurará uno de los personajes con su bocadillo de diálogo correspondiente y, en la segunda, el otro, también con su bocadillo. Esto puede hacerse también intercalando una imagen muda en la cual la expresión de un rostro hable por sí sola (duda, sorpresa, satisfacción...).



Las páginas se han numerado, así como las viñetas o fotos. El número y la forma de las viñetas cambiaron. Las indicaciones que figuran en la primera página reducida van dirigidas al maquetista PAO. Se refieren al tamaño de las márgenes y de los espacios entre las fotos.



Si se está obligado a considerar la posibilidad de un cambio importante en el guión, es conveniente hablarlo con el autor y pedirle que participe en la búsqueda de una solución que no altere el relato. Las páginas se dividen en viñetas. En esta fase no hay ninguna variante: es la maqueta básica. Las páginas se han numerado, así como las viñetas o fotos. El número y la forma de las viñetas cambiaron. Las indicaciones que figuran en la primera página reducida van dirigidas al maquetista PAO. Se refieren al tamaño de las márgenes y de los espacios entre las fotos. La maqueta básica que se obtiene al final de esta tarea será útil para el director y el fotógrafo en el momento de colocar a los actores y encuadrar la fotografía. También le será útil al maquetista cuando vaya a efectuar la maquetación en la computadora, antes de incorporarle las fotos.

Escoger el orden de las tomas

El director sigue preparando sus instrumentos de trabajo. Hace la lista de las escenas, las numera y establece el cuadro siguiente para cada una de ellas:

Nº de la escena	
Lugar	
Número de fotos	
Número de las fotos	
Personajes presentes	
Nº de traje	
Accesorios necesarios	

A continuación distribuye las escenas entre los días de rodaje, a fin de limitar los cambios de lugar y de actores. Por ejemplo, reagrupa para el día 1 únicamente las escenas que tienen lugar en la calle. Para el día 2, escoge únicamente las que se desarrollan en la calle, pero sólo con dos actores, siempre los mismos. Esas escenas bien pueden ser la número 2, luego la 6, la 19 y la 22.

En el relato, es posible que las escenas 19 y 22 transcurran el mismo día, pero un mes después que la 2 y la 6, por ejemplo. De modo que los personajes no deben estar vestidos de la misma manera. De ahí procede la necesidad de numerar también los trajes.

Para reagrupar las escenas, hay que tener en cuenta también el número de fotos de cada una: es difícil tomar más de 20 fotos por día e incluso es preferible, de ser posible, limitarse a unas 15.

Para finalizar, un último punto importante: no todo transcurre siempre exactamente como estaba previsto al principio. Un actor puede enfermarse, el mal tiempo puede plantear problemas, un aparato puede averiarse... Por ese motivo conviene incluir en la planificación un día sin toma de fotos, bien sea para que el equipo pueda descansar un poco o para filmar una escena que no pudo fotografiarse en la fecha prevista o, también, para volver a tomar algunas fotos cuyas imperfecciones se descubrieron al proyectarlas después del rodaje.

Una vez terminado el calendario de la toma de fotos, el director y el responsable del proyecto establecen el plan de presencia de los

actores, que se le entregará a cada uno de ellos. El cuadro que sigue muestra la forma que puede adoptar ese documento:

Nombre	Papel	lun	mar	mier	juev	viern	sab
Fanta Coulibaly	Taba	X	X	X	X	X	X
Salim Sylla	Bouba	X	X			X	X
Salimata Sidibe	Setou	X	X	X	X		X
Lalla Drabo	Khadi	X		X		X	X
Teneman Sanogo	Chaka	X		X	X	X	X
Lamine Sissoko	Bourama	X	X				X
Oumou Diarra	Djatou	X					X
Balkissa Maïga	Alima			X	X	X	X
Khadija Sidibe	Rokia	X	X			X	X

En este cuadro se muestra de manera gráfica y rápida qué persona debe estar presente en cada día de toma de fotos.

El director o el responsable del proyecto puede modificarlo, por ejemplo, poniendo en lugar de las cruces el número de las escenas correspondientes. La lista comprende a los actores, pero también a los figurantes y los demás participantes (el fotógrafo, el utilero, etc.) de manera que pueda determinarse, por ejemplo, a cuántas personas habrá que transportar o alimentar cada día.

Los decorados y los trajes

Durante ese tiempo, el utilero no se queda de brazos cruzados; guión en mano, reúne todos los trajes y objetos necesarios. Incluso puede verse obligado a modificar la configuración de los lugares escogidos, en función de los decorados que exija el relato.

Cuando el director reparte las escenas, el utilero numera los trajes y anota las informaciones en un cuaderno o toma fotos de los trajes sobre los cuales ha colocado un número. Por traje se entiende los vestidos, pero también las joyas, los zapatos, los sombreros, etc. Un error en este aspecto puede echar a perder las fotos de todo un día de trabajo, por ejemplo, si uno de los actores se cambia de camisa para que lo fotografíen en dos días diferentes, cuando en realidad, en el relato, la acción transcurre en el mismo momento.

Asimismo, es fundamental que el utilero tome buena nota de todo lo que está presente en una escena y en qué lugar está cada cosa si quiere evitar que un banco, una herramienta o un jarrón¡ parezcan haberse evaporado de una foto a la siguiente!

La iluminación

Es el fotógrafo quien se ocupa de la iluminación y quien encuentra las soluciones para compensar la escasez de luz o su exceso, que puede causar una exposición excesiva y producir fotos sin relieve, o simplemente la mala distribución de la luz sobre los diversos personajes presentes.

Por lo general, los fotógrafos profesionales disponen de proyectores o reflectores que permiten concentrar la luz sobre los rostros o hacia la zona de la escena que es preciso iluminar.

El momento de la toma de fotos

Los actores no necesitan memorizar su papel, como ocurre en teatro o en el cine. Basta con que al principio lean el resumen completo, para conocer las líneas generales del relato, y luego lean sus réplicas, viñeta por viñeta, en el guión, antes de cada toma de fotos, para que adapten su postura a las frases que se supone están pronunciando. Los actores se han puesto el traje adecuado, verificado por el utilero, y han sido maquillados para evitar el brillo sobre la frente o la nariz. El decorado ha sido instalado y verificado por el director y el utilero. Todo está listo.

Es el director quien organiza, como si fuera un director de cine, cada escena, asigna su lugar a cada actor y verifica el plan previsto para la foto en el cuadro provisional o en el guión, si ya le añadieron los formatos. El fotógrafo se coloca en función de lo anterior.

En principio, para facilitar la lectura en los idiomas que se leen de izquierda a derecha, la persona que habla primero es la que debe hallarse a la izquierda de la imagen. Pero eso no debe llevar a un encadenamiento monótono de imágenes en el que los personajes están colocados siempre de la misma manera. Por ejemplo, se puede elegir la siguiente secuencia: Foto 1, A está a la izquierda y B, a la derecha, dos bocadillos. Foto 2, A en primer plano, un bocadillo.

Foto 3, B está a la izquierda y A, a la derecha, dos bocadillos. Foto 4, B se ha dado la vuelta y sólo se le ve la nuca, a la izquierda, A está a la derecha, de cara al lector; dos bocadillos.

La variación de la disposición de los personajes no debe estorbar la comprensión del relato. Por ejemplo, si se ha decidido presentar únicamente el rostro de uno de los dos personajes que dialogan, a fin de disponer de más espacio en la foto, puede mostrarse también en primer plano una parte del hombro o la cabeza de su interlocutor, situado de espaldas o en posición de tres cuartos de espalda. Ese encuadre presenta un interés doble: por un lado el lector comprende que el segundo personaje sigue estando presente e incluso será posible eventualmente colocar un bocadillo vagamente conectado con ese hombro; por el otro, se le da a la imagen cierta profundidad, con lo que la escena adquiere una tercera dimensión y, por lo tanto, más similitud con la “vida real”.

En el momento en que el fotógrafo toma la foto, los actores recitan su parlamento y lo vuelven a decir repitiendo los gestos y los movimientos que lo acompañan lo más naturalmente que puedan. Los actores deben hablar al mismo tiempo y no uno después de otro, ya que los bocadillos del diálogo figurarán juntos y las bocas que pronuncian las frases deben estar en movimiento. Un riesgo que es preciso vigilar en esta fase es el de ver a los actores “sobreactuar” sus papeles, acentuando los gestos de manera exagerada y a veces grotesca.

En general, por cada foto que se publica hay que tomar diez, a fin de disponer de una serie suficiente de donde escoger. A veces

aparecen ojos cerrados, una mano que oculta un rostro, un gesto ridículo, una iluminación incorrecta.... que impiden el uso de algunas imágenes y es necesario poder retener la mejor de la serie.

La selección de las fotos

La selección de las fotos se lleva a cabo en tres etapas. Gracias a las cámaras digitales, hoy es posible realizar una primera selección en el lugar mismo de las tomas, inmediatamente después de haberlas hecho, lo que permite volver a empezar si ninguna imagen parece adecuada o detener el trabajo si después de realizar una serie corta se llega a la conclusión de que varias fotos son lo suficientemente buenas.

La segunda selección se realiza en la noche misma de cada jornada de trabajo, en el momento en que el fotógrafo descarga su cámara y transfiere las fotos a su computadora. Como en ese momento por lo general todo el mundo está cansado, y si la computadora tiene memoria suficiente para archivarlas, la otra solución consiste en dejar la selección para el último día. En ese caso, el fotógrafo, el director y el responsable del proyecto seleccionan de tres a cinco fotos por cada imagen que se publicará, de manera que el maquetista tenga cierto margen de maniobra; éste procederá a la tercera y última selección en el momento de incorporar las imágenes a su maqueta y, sobre todo, en el momento de colocar los bocadillos de diálogo. Esas fotos se clasifican y archivan cuidadosamente, a medida que se van seleccionando, en carpetas separadas -una para cada escena- de manera que al maquetista le resulte fácil encontrarlas posteriormente.

V. LA MAQUETA Y LA FABRICACIÓN

El formato de las fotos y su tratamiento digital

En principio, cuando las fotos llegan a la computadora del maqueta, ya han sido seleccionadas no sólo según su calidad, sino también de manera que correspondan a la maqueta preliminar diseñada antes de efectuar las tomas. Si durante las sesiones de fotografía se han realizado cambios, éstos deben indicarse en la maqueta o el guión. Otro punto importante: esas fotos son archivos muy voluminosos (entre 3 y 6 millones de píxeles, o sea, varios Mo). Eso significa que la computadora debe tener gran capacidad de almacenamiento, pero también que el archivo de montaje debe estar fraccionado para evitar que el programa “se trabe” en cualquier momento y arruine una parte del trabajo.

Por otro lado, el maqueta deberá volver a encuadrar esas fotos y luego cambiar sus dimensiones en el Photoshop para no tener que reducirlas demasiado cuando vaya a trasladarlas a la maqueta (en Xpress no puede hacer una reducción de más del 80% sin

pérdida de calidad). Por último, será preciso convertirlas en CMJN si el archivo se destina a una impresión en cuatricromía o en niveles de gris, en caso de que sea en blanco y negro. Toda ello lleva mucho tiempo: son unas 120 fotos que hay que procesar una por una. Huelga decir que esa labor tan sólo se lleva a cabo con las fotos escogidas definitivamente para cada viñeta.

En principio, los retoques cromáticos no deberían ser necesarios si el fotógrafo utilizó la misma cámara en todas las tomas. De todos modos, a menos que el maqueta sea un experto en el manejo del Photoshop, ese tipo de retoques debe evitarse ya que, si se hace mal, resulta más contraproducente que provechoso.

El inicio de la compaginación

Mientras que la secretaría de edición corrige el texto de los diálogos, eventualmente en colaboración con el autor, en caso de que se hayan realizado modificaciones durante las tomas, el maqueta comienza

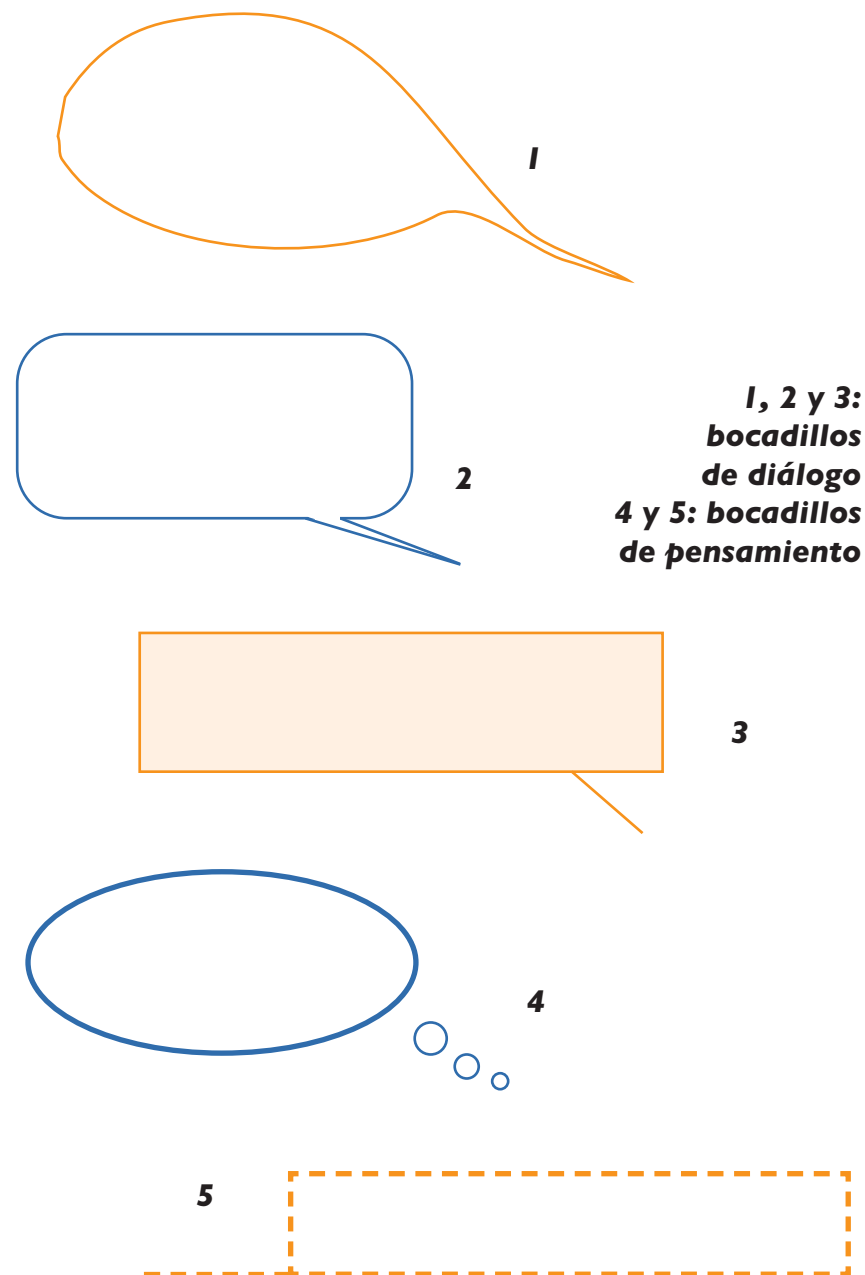
a crear su archivo de conformidad con la maqueta preliminar, ampliando o reduciendo con mayor o menor precisión las viñetas (los bloques que contendrán las imágenes).

Luego el maquetista incorpora progresivamente las fotos, trabajando “a ojo de buen cubero”: en esta fase, nada tiene carácter final, sólo se trata de colocar cada elemento en su sitio.

Los bocadillos

Su forma

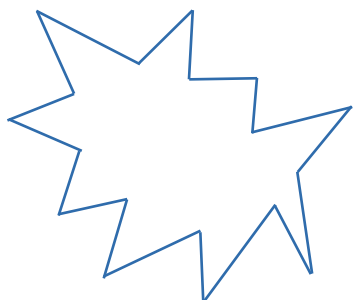
Los diálogos se reproducirán en rectángulos u óvalos (“bocadillos”) que van unidos a la figura que los emite mediante una línea o flecha. Por lo general los bocadillos que contienen los pensamientos van unidos al personaje que piensa mediante una hilera de pequeños círculos, cuyo diámetro disminuye a medida que se acercan a él. También puede reemplazarse la línea continua que enlaza el bocadillo por una línea de puntos, para indicar que se trata de pensamientos y no de palabras pronunciadas. Lo esencial es que las frases puedan leerse y comprenderse claramente. Las figuras que siguen muestran las diversas formas de los bocadillos.



Hay además otros dos tipos de bocadillos: el de las voces en off, por ejemplo para designar las palabras que salen de un altoparlante o un teléfono, y el de los comentarios. Por lo general, el bocadillo de la voz en off no es ni rectangular ni elíptico, sino que está rodeado de una línea quebrada. El bocadillo que contiene un comentario es siempre rectangular, incluso cuando los bocadillos del diálogo son ovalados, y va situado en el borde superior (rara vez en el inferior) de la viñeta.

En la imagen aparece un bocadillo de comentario, en la esquina superior izquierda de la viñeta, con las frases escritas en mayúsculas.

Bajo estas líneas, puede verse un bocadillo de voz en off (teléfono, altoparlante).



El texto de los bocadillos

La selección de la tipografía reviste gran importancia. El tipo de letra se escoge por su valor estético, pero sobre todo en función de sus características fundamentales en los espacios reducidos: el relieve y el ancho de la letra. Dicho de otro modo, se escogen de preferencia caracteres que ocupan poco espacio pero siguen siendo muy legibles, incluso cuando el tamaño es pequeño. Véase más abajo hasta qué punto el espacio que ocupa un texto y su legibilidad pueden variar cuando se cambia la fuente de los caracteres, aun cuando su tamaño no varíe.

este es un ejemplo de un texto de 10 puntos	en verdana
este es un ejemplo de un texto de 10 puntos	en helvética
este es un ejemplo de un texto de 10 puntos	en times

Si el trabajo se realiza en lenguas que se usan poco en forma escrita, no se suele disponer de una gran variedad tipográfica y el asunto se soluciona por sí mismo. En cambio, cuando se puede escoger, es realmente conveniente hacer diversos ensayos e imprimirlos. En todo caso, es preciso trabajar el espacio interlineal, a fin de obtener el equilibrio perfecto entre el sitio que ocupa el texto y su legibilidad.

Un último punto: por lo general la tipografía que se usa en los bocadillos de comentarios recibe un trato diferente que la utilizada para simbolizar las frases pronunciadas o los pensamientos; la mayoría de las veces para los comentarios se usan mayúsculas de árbol pequeño. Esta práctica no es obligatoria, pero tiene la ventaja de que diferencia bien los tipos de texto y facilita por ende la comprensión.

Trucos de montaje

La compaginación se complica verdaderamente a partir del momento en que se colocan los bocadillos en las viñetas, incluso cuando el autor ha tenido el cuidado de reducir al mínimo su número y longitud. Primero, porque los bocadillos son antiestéticos y estropean un poco las fotos: mientras más pequeños son, siempre que puedan leerse, más estética resulta la página. Luego, porque su colocación tiene que cumplir varias condiciones: cada bocadillo debe ir cerca del personaje que habla; el bocadillo de las primeras palabras que se pronuncian debe figurar antes del que contiene la respuesta -“antes” significa en este caso más arriba y más a la izquierda-; por último, los bocadillos no deben ocultar ningún elemento importante de la foto y mucho menos un rostro.

Así pues, el maquetista debe echar mano de diversos trucos para lograr colocar correctamente los bocadillos: agrandar la viñeta, volver a encuadrar ciertas fotos ampliándolas o reduciéndolas, colocar los bocadillos encima o debajo de la imagen, según proceda, reducir una viñeta que lleve poco texto en beneficio de otra contigua que contenga mucho, etc. El último truco, que sólo debe utilizarse cuando ninguno de los demás haya funcionado, consiste en pedirle al autor que reduzca el texto. Si aconsejamos que esta solución se utilice lo menos posible es simplemente para evitar las idas y venidas que hacen perder tiempo a todo el mundo, con la consiguiente demora de la producción.

El bocadillo de diálogo puede colocarse arriba, abajo o en medio de la viñeta, superpuesto a la foto. Esta ubicación es posible sobre todo cuando el texto es corto.

El bocadillo puede colocarse también al exterior de la foto, a todo lo ancho, lo que permite no ocultar nada importante y, al mismo tiempo, incorporar un texto bastante largo.



El bocadillo puede estar conectado no a un personaje totalmente visible, sino a una porción de la cabeza o el hombro del mismo, identificable gracias al vestido que lleva.

Según el caso y las necesidades, es posible utilizar diferentes ubicaciones. Pero no deberían superarse las dos o tres modalidades en cada obra, porque de otro modo la maqueta parecería desordenada.

El archivo final

Las relecturas de las galeradas deben ser especialmente minuciosas, sobre todo cuando la persona que realiza la PAO no habla o escribe correctamente el idioma en que trabaja, algo que ocurre con frecuencia. Se debe comprobar lo siguiente:

- que no se han producido inversiones u olvidos en los bocadillos de diálogo;
- que las palabras se atribuyen correctamente al interlocutor adecuado, es decir, que las flechas de los bocadillos se dirigen al personaje al que corresponden;
- que no falta ningún bocadillo de comentario;
- que no se han invertido las fotografías;
- que no se ha ocultado ningún rostro;
- que no queda ninguna falta en los textos.

Por tanto, tanto el secretario de edición como el autor deben efectuar esa relectura.

Una vez que se han incorporado las correcciones y el editor ha autorizado la impresión, el maquetista debe verificar que todos los archivos de fotos se han convertido en cuatricromía antes de transmitir su archivo al impresor para realizar el fotograbado, junto con todas las fotos y los tipos de imprenta. Se recomienda encarecidamente que el archivo XPress se convierta a formato PDF de alta definición, siempre y cuando se disponga del programa Acrobat Distiller: eso permite estar seguro de que nada se moverá si se cambia de aparato. Si eso no fuera posible, bastará con hacer una impresión de referencia en una impresora de buena calidad.

La impresión y la encuadernación

Normalmente, el fotograbado no plantea ningún problema, puesto que los archivos fotográficos ya están en formato digital: no se plantean los problemas que suelen ocurrir cuando hay que escanear documentos impresos. En cambio, es muy importante supervisar cuidadosamente la labor de impresión y encuadernación. Cabe señalar que es sumamente deseable, si es posible, estar presente durante la operación de ajuste de la prensa, sobre todo si el interior lleva una impresión en colores.

A continuación figuran los puntos que el editor debe verificar:

- La calidad del papel: éste debe ser lo bastante grueso como para que no se vea el anverso y el reverso al mismo tiempo. Asimismo, debe ser de calidad superior al papel corriente que se usa en las publicaciones habituales. Lo ideal es el papel satinado (cuché), ya sea mate, de medio brillo o brillante, ya que su fina capa de caolín evita que la tinta se corra y las imágenes se vuelvan borrosas.
- La buena gradación de los colores en el momento del ajuste, si la impresión se lleva a cabo en cuatricromía. Ese control debe realizarse también periódicamente durante la tirada y durante la “báscula” o sea, en el momento de imprimir el reverso. De no ser así, se corre el riesgo de que en la obra terminada el color de los vestidos, los edificios, etc. cambie de una página a la siguiente.
- La buena colocación sobre la grapadora, para que las grapas queden bien situadas en el pliegue, sin lo cual resultará difícil abrir el folleto.

- La buena colocación de la guillotina, para evitar que los cortes queden atravesados.

Habida cuenta de que el editor no está presente en esa fase de la fabricación, estos dos últimos controles sólo pueden hacerse posteriormente, sobre la obra terminada.

Otro tanto cabe decir del control de secado: si no se ha hecho en las condiciones idóneas y durante un tiempo suficiente, las páginas quedarán manchadas.

No hay que vacilar en negociar con el impresor y a exigir eventualmente una nueva tirada, en caso de que el resultado no sea conforme a las normas vigentes. Es inaceptable echar a perder el trabajo de todo un equipo por un descuido o por problemas técnicos. Tampoco es posible sacar al mercado o poner en manos de los lectores una obra difícil de leer a causa de una mala impresión.

A MODO DE CONCLUSIÓN

Las condiciones del éxito

Este libro muestra que, más que cualquier otra obra editorial, la fotonovela es el fruto de una colaboración compleja. Los especialistas más diversos han de trabajar en equipo o transmitirse la obra en curso de elaboración y están obligados a mancomunar sus competencias para alcanzar el mejor resultado posible.

Por consiguiente, es indispensable que la organización permita a cada uno hacer el máximo de esfuerzo y dar lo mejor de sí mismo: los problemas técnicos o materiales deben reducirse al mínimo; la planificación se debe realizar con antelación suficiente para que cada etapa se desarrolle sin sorpresas; cada quien debe saber claramente cuáles son su responsabilidad, la labor que le corresponde y la calidad de ejecución que se espera de su parte; el presupuesto debe administrarse con cautela y rigor; nada ha de descuidarse o dejarse al azar. Estas son las condiciones sine qua non del éxito de la empresa. Pero no basta con publicar un

lindo folleto. Todo ese esfuerzo servirá de poco si no se encuentran buenas soluciones que permitan la difusión de la obra.

Ideas para la difusión

Vamos a referirnos al contexto de África Occidental, en el que operamos habitualmente: eso no quiere decir que las soluciones que vamos a ofrecer para la difusión no sean válidas en otros lugares, sino significa que tal vez (o más bien, sin duda) se tendrá que adaptarlas, si se trabaja en contextos diferentes. En efecto, la difusión depende tanto más del contexto cuanto que las ideas que pueden aplicarse en una región del mundo no son necesariamente viables en otra.

Hemos subrayado dos puntos esenciales que deben tenerse en cuenta al reflexionar sobre la difusión de una fotonovela: su alto costo de fabricación y sus cualidades como instrumento de aprendizaje del placer de la lectura. El costo entraña la necesidad de una distribución muy amplia o de un precio de venta exorbitante. En el

contexto africano, en el que la población alfabetizada en lenguas vernáculas dispone de un poder adquisitivo muy limitado, es casi imposible aplicar la solución de la venta directa.

No obstante, las ONG que se dedican a la alfabetización pueden resultar asociados a la vez auténticamente eficaces y muy interesados por este tipo de documento, en particular como instrumento de post-alfabetización. No sólo pueden estar dispuestas a comprar cantidades bastante importantes, sino que además disponen de los intermediarios necesarios para ocuparse ellas mismas de la distribución, a menudo gracias a su red de formadores, que están en contacto directo con la población. Además, es preciso alentar a las ONG a que no regalen los folletos, sino que los vendan a un precio simbólico, adaptado al poder adquisitivo de su público, pues de otro modo se deprecia el valor del libro y se crea la impresión de que éste siempre ha de ser gratuito.

Otra pista posible, si el tema de la novela pudiera interesarles a los niños, los adolescentes o los adultos jóvenes: las bibliotecas escolares, tanto si dependen del presupuesto estatal como si disponen de su propio presupuesto autónomo, administrado en el ámbito del distrito o en el mismo plantel.

Una salida secundaria puede buscarse también en los periódicos publicados en lenguas vernáculas, que pueden adquirir los derechos de publicación de la fotonovela por entregas (una página al día o a la semana) y fidelizar a sus lectores.

Por último, ¿por qué no establecer un acuerdo de tipo publicitario, cediendo el espacio de contraportada a uno o varios anunciantes que estén interesados en ver cómo sus productos adquieren realce en una publicación que va a permanecer en los hogares? A cambio del espacio cedido, se puede obtener una parte de la financiación del proyecto o una ayuda logística en materia de distribución.

Una cosa es cierta: ¡para lanzarse en el negocio de editar fotonovelas hay que tener inventiva!

ANEXOS: CONTRATOS, ETC.

Contratos y remuneraciones

Hemos visto que, en determinados casos, era posible convenir con el autor en que la publicación no fuese objeto de una remuneración. Así ocurre, por ejemplo, si la participación en el taller de escritura puede considerarse una formación y, por consiguiente, una forma de remuneración en especie.

Otro tanto ocurre cuando la publicación constituye el primer premio de un concurso literario. Eso no cambia en modo alguno la necesidad de establecer un contrato de autor.

Dicho contrato estipulará, entre otros aspectos:

- Las características de la obra objeto del contrato.
- La duración y las condiciones de la cesión de los derechos, en particular la posibilidad de que el editor haga traducir la obra, venderla en el extranjero o ceder los derechos a otro editor, etc.
- La presencia o ausencia de remuneración, global o proporcional

a las ventas, y, en este último caso, en qué porcentaje y con qué frecuencia de pago. El derecho de autor internacional estipula que los derechos de los autores deben ser proporcionales, pero en el caso de las lenguas vernáculas esa opción les resultaría tan desfavorable que es preferible aplicar la remuneración global.

- El tribunal competente, en caso de litigio.
- El contrato del fotógrafo será similar al del autor, pero la remuneración será más importante y con toda seguridad, global. En este contrato es preciso especificar que el editor tiene derecho a reproducir las fotos con el fin de hacerle publicidad a la obra, sin tener que abonar una remuneración adicional.

Las cartas de contratación

Los demás participantes no pueden aspirar a recibir una remuneración proporcional, pero antes de comenzar las sesiones de fotografía, es conveniente establecer con cada uno de ellos una carta de contratación, firmada por ambas partes, en las que se detallen las condiciones y las prestaciones, la remuneración y el calendario de trabajo.

El visto bueno para la publicación

Es necesario redactar un documento, que firmarán todos los actores y, cuando proceda, los figurantes o, en todo caso, su representante, que estipule su aceptación de que las fotos en las que figuran serán objeto de una publicación en una fotonovela y en la correspondiente publicidad.

