

# PASOS PARA HACER UNA **FOTONOVELA**

## **1. ¿Qué es una fotonovela?**

Podemos contar una historia de diversas maneras: con textos exclusivamente literarios (es el caso de las novelas, los cuentos, las fábulas); mezclando imágenes en movimiento y sonidos (por ejemplo, las películas); mediante la suma de dibujos y pequeños diálogos (el cómic). Pues bien, la fotonovela aporta un formato original que consiste en la unión de imágenes y textos relacionados con cada una de ellas, ya sean pies de foto, 'bocadillos' o carteles explicativos.

## **2. Aspectos comunes del cómic y la fotonovela**

Ambos son dos géneros audiovisuales que poseen muchos elementos compartidos:

- Narración de historias a través de la sucesión de imágenes fijas:
  - viñetas en el cómic
  - fotogramas en la fotonovela
- Combinación de imagen y texto, es decir, dos tipos de lenguajes: el verbal y el visual.
- Dirigidos exclusivamente al sentido de la vista, el sonido se sustituye por códigos visuales específicos como son las onomatopeyas en el cómic.

La historia de ambas técnicas es muy diferente.

- El cómic, tebeo o historieta nace al mismo tiempo que el cine (finales siglo XIX) y evoluciona desarrollando un lenguaje propio de códigos y recursos expresivos que le permiten superar sus limitaciones técnicas.
- La fotonovela es posterior al cine y no evoluciona, quedándose estancada en sus planteamientos iniciales poco imaginativos, tanto en el tratamiento de las historias como en su utilización de recursos expresivos.

### 3. El lenguaje de la fotonovela

Las características más importantes de este género narrativo son:

- El **fotograma** (la imagen) como unidad básica.
- El **tamaño y formato** son elementos visuales importantes utilizados para romper la monotonía en la composición de la página.
- El **mensaje verbal** se realiza en forma de textos que pueden aparecer de dos maneras: carteles y bocadillos o globos.
- El texto conserva en la imagen secuenciada el mismo tipo de relación que tenía en la imagen fija y aislada: sirve para enlazar la historia y, de ese modo, orientar al lector.

### 4. Fases en la realización de una fotonovela

Es importante seguir estos consejos, pero no sólo en la elaboración de una fotonovela, sino también para la realización de un pequeño vídeo o filmación.

No se puede empezar un proyecto sin antes haber realizado cada uno de estos pasos, porque el resultado no será bueno.

Veamos cuáles son:

- A. La **idea o tema**. Debe ser fácilmente visualizable.
- B. El **argumento o sinopsis**: resume los aspectos fundamentales de la historia (localización, personajes, acción y desenlace).
- C. **Guión literario**: se cuenta la historia de forma completa teniendo en cuenta las posibilidades visuales del relato.
- D. **Guión técnico**: se organiza por imagen o fotograma especificando los aspectos de la imagen y del texto en cada uno de ellos.
- E. Es importante distinguir entre guión literario y guión técnico. El guión técnico traduce el guión literario al lenguaje visual de la fotonovela, cómic, etc....

### 5. La fotonovela, paso a paso

- Acordar un tema concreto en torno al que girará todo el guión;
- Decidir el planteamiento, el nudo y el desenlace provisionales de la historia (es preferible que trabajemos con una historia creada por los propios alumnos, para fomentar así su creatividad y lograr una mayor identificación con la actividad –de todas formas, también podemos recurrir catálogos de argumentos ya presentes en la Red o en las bibliotecas- );

- Elegir el número de personajes, los escenarios, el vestuario y la evolución temporal;
- Inventar un título atractivo para el proyecto;
- Escribir el desarrollo de la idea original en forma de relato (mínimo de 300 palabras: se reparte entre los miembros cada una de las tres partes, es decir, el planteamiento, el nudo y el desenlace);
- Corregir los aspectos fallidos y debatir sobre la mejor forma de poner en imágenes el resultado (no olvidar la exigencia de reflejar los momentos de transición -por ejemplo, fotografiar la entrada de los personajes en la escena, su salida, etcétera-).
- Empezar el dibujo de cada escena, de forma que los autores puedan imaginar los encuadres y contenidos de las futuras fotografías;
- Redactar los pies de foto a partir del relato ya elaborado;
- Comenzar el trabajo de fotografía en los decorados y escenarios elegidos;
- Pensar en la presentación final del proyecto: colores de las cartulinas, portada, tipos de letra, disposición de los bocadillos, recortes de la fotos, etcétera;
- Componer la fotonovela con los materiales acumulados: fotos, textos y cartulinas.
- Presentarla en clase ante los compañeros, distribuir copias y explicar el proceso;
- Puesta en común de los resultados y de la experiencia.

## **6. El equipo de realización de una fotonovela**

Una fotonovela es un proyecto complejo, que es mejor realizar en grupo. De esta forma se pueden repartir las tareas, coordinándose entre los diferentes miembros del grupo.

Cada persona del grupo elegirá aquello que se le dé mejor, o lo que se sienta más capaz de realizar (hay que llegar a acuerdos democráticos en la asignación de tareas). Por tanto, las personas que dibujen bien se harán cargo de diseñar las imágenes y la maquetación (es decir, la organización de las páginas, los colores, etcétera); las que tengan facilidad para inventarse historias o para narrar, se dedicarán al guión literario...

## **7. Recomendaciones**

- Guión literario.** Evitar estereotipos y realizarlo entre todos.
- Guión técnico.** Dibujar un boceto gráfico antes de realizar las imágenes.
- La **maquetación.** Decidir previamente la forma de difusión: revista, mural, edición en Power Point, Flash, programas de edición Studio, Adobe Première....

## **8. Más opciones creativas con secuencias de fotos**

Dos son las propuestas para hacer la fotonovela de forma individual: con ellas se evitan hacer las fotografías usando periódicos, revistas....

- A. **Fotonovelas con fotografías ajenas y otros recursos:** Se puede trabajar con las fotos de diarios, revistas, periódicos, a partir de fotos de personajes conocidos (políticos, artistas, etc.); éstas pueden utilizarse tal cual o realizar algún fotomontaje, introduciendo imágenes y recursos del cómic.
- B. **Fotonovela a partir de una fotonovela comercial;** cambiando el orden de los fotogramas, inventando los diálogos y cartelas... Se podría realizar una fotonovela completamente nueva, inventando otra historia a partir de los mismos personajes, sustituyendo cartelas y globos, con un montaje nuevo. Ejercicio muy interesante que podría utilizarse para poner en cuestión los estereotipos sociales presentes en estas publicaciones.

## **9. Ejemplos de fotonovelas publicados en Internet**

- <http://www.gratisweb.com/mcazaurhcp/f-index.htm>

- <http://www.ctv.es/USERS/juanc/heduca/fotnovi.htm>

# ANEXO

# TIPOS DE PLANOS

**1. Planos lejanos.** Son descriptivos, suelen servir para situar la acción.

- **Gran plano general.** Abarca un conjunto general, tal como un paisaje o una muchedumbre, donde los personajes apenas se distinguen. Trata de ambientar el escenario de los hechos y, en otros casos, suele emplearse en las acciones épicas. Es, por eso, muy frecuente en las películas del oeste.



- **Plano General o de conjunto:** Aquí, los personajes aparecen de cuerpo entero, integrados en el escenario.



**2. Planos medios.** Son funcionales: “narran” la acción, sitúan los diálogos...

- **Plano americano:** Recorta a uno o varios personajes desde las rodillas. Sirve para acercar la imagen al espectador.



- **Plano medio o plano corto:** El personaje aparece desde la cintura. Suele ser el habitual en los diálogos.



**3. Planos próximos.** Son expresivos. Buscan resaltar un detalle o una emoción.

- **Primer plano:** Destaca el rostro, que ocupa toda la pantalla y adquiere así una gran fuerza dramática. Más expresivo aún es el **gran primer plano** que trata de comunicar el estado emocional del personaje destacando su expresión o determinado elemento.



- **Plano de detalle.** Se muestra un objeto o una parte pequeña del cuerpo del personaje. Su función es dirigir y centrar la atención del espectador



# TIPOS DE ÁNGULOS

1. El **ángulo** es el punto de vista físico desde el que se registra la escena. Puede ser:

- **Normal:** La cámara se sitúa a la altura de los ojos del personaje.
- **Picado:** La cámara se eleva por encima del personaje y la escena se registra de arriba hacia abajo. Consecuentemente, el personaje aparece empequeñecido, como abrumado por las circunstancias.
- **Contrapicado:** La cámara se coloca más baja y, por tanto, la escena se filma de abajo hacia arriba. Suele buscar “engrandecer” al personaje.
- **Aberrante:** La cámara se inclina lateralmente. Es un tipo de angulación muy poco habitual y, por ello, muy expresiva; se utiliza buscando la sorpresa del espectador, y señala el desequilibrio de una situación fuera de lo normal.