

VALORACIONES GENERALES Y PRESENTACIÓN DEL TEXTO

Presentar un proyecto en un documento organizado es primordial. Si se usa un orden adecuado el editor podrá valorar los diferentes aspectos de forma individual.

Además, una presentación formal es sinónimo de profesionalidad y hará que el editor abandone posibles prejuicios previos que pudiera tener sobre ti. Como dice la máxima, “la mujer del Cesar no sólo debe ser honesta, sino parecerlo”.

Conviene también usar una fuente legible, un lenguaje sin florituras y ser claros en los conceptos. Desechar también todo texto que no aporte algo esencial al proyecto. La frase ‘si breve, dos veces bueno’ es aplicable al cien por cien en este caso.

Por último cuidar la maquetación y en el caso de presentarlo impreso, encuadernarlo.

LAS SECCIONES

1. Portada.

Usa una página de portada donde vaya el título del proyecto a buen tamaño, el nombre de los autores a pie de página, el símbolo de © copyright (ponerlo siempre, aunque no se tenga registrado el proyecto (lo recomiendo encarecidamente)), y poca cosa más.

Imagen: puedes usar una pequeña imagen para embellecer la portada y que sirva de referencia sobre su contenido (así el editor podrá identificar mejor el proyecto suponiendo que esté valorando diferentes dossiers). Puede ser también una marca de agua.

2. Sinopsis.

Es un breve resumen de media página aproximadamente donde se explica grosso modo de qué va la historia. Han de salir los personajes principales, la trama argumental principal y has de dejar entrever que hay subtramas y personajes secundarios. Imagina que ese texto es como uno de esos pequeños resúmenes que van en la contraportada de muchos libros. Se trata de hacer que el que lo lea se muestre interesado en saber más de tu proyecto.

Imagen: sin imágenes. Aquí lo que conviene es centrar su atención en el texto.

3. Información adicional.

Es posible que antes de ir al siguiente punto (el del argumento) necesites explicar algunos conceptos. Si por ejemplo el cómic es histórico o está ambientado en una época determinada, es posible que para entender el argumento tengas que dar alguna información previa.

En ese supuesto, utiliza la media página restante de la sinopsis para ello. Tampoco se trata de abrumarlo con datos ni que pierda el interés suscitado en la sinopsis.

4. Argumento.

Aquí viene la parte más densa. Has de desglosar tu historia en dos o tres páginas y si es posible de forma secuenciada. Se trata de que el editor pueda ver qué sucede a ‘tiempo real’.

Eso no sólo le mostrará de qué va la historia, sino también tu forma de repartir la acción, el tiempo, la información, etc.

Además, permitirá que pueda seguir la trama tal y como la va a seguir el lector. Si consigues mantener su atención se leerá el argumento completo y ya tendrás mucho camino andado.

Imagen: aquí tampoco incluiría imágenes (tiempo habrá).

5. Personajes.

Toda historia la protagoniza uno o varios personajes. Aquí lo que toca es hacer una descripción psicológica de los personajes (no incluir descripción física porque eso ya lo verá en imágenes): su carácter, sus motivaciones en la historia, su posicionamiento, su relación con otros personajes (si son amigos, amantes, antagonistas...), etc. Bastará con cinco o diez líneas para los personajes principales y algo menos para los secundarios. Todo dependerá de su profundidad psicológica y su importancia en la historia.

Imagen: poner varias imágenes de cada personaje. Un primer plano del rostro es básico y alguna de cuerpo completo también. Que no te preocupe poner al personaje en situaciones de acción (eso ya lo verá más adelante). Ahora lo interesante es que pueda valorar su aspecto al completo y eso se ve mejor en imágenes estáticas.

6. Storyboard.

Interesa poner el boceto de unas pocas páginas a lápiz. A los editores les interesa ver las páginas acabadas (ya se las mostraremos, a su tiempo) pero también ver el lápiz del dibujante. Ello es debido a que muchas veces la tinta o el color pueden mejorar o empeorar un lápiz y les interesa ver la base sobre la que va todo lo demás. Además, es posible que el acabado final, ya sea a tinta o a color, no le interese al editor y te sugiera usar otro entintador o colorista o incluso ofrecerte alguien en plantilla de la editorial para hacerlo. No sería el primer proyecto que se contrata de forma 'parcial'.

No hace falta que sean las primeras páginas, pero sí interesa que sean secuenciadas. Lo interesante sería que pudiese ver páginas con acción, sin ella y con diálogos, aunque en ocasiones es difícil aglutinar todo eso. Si el proyecto es de acción, mira de poner páginas con acción, si es de misterio, alguna que muestre un ambiente misterioso, etc. Las imágenes que muestres han de ir en consonancia con la línea del proyecto. Cuanto más uniforme, mejor.

7. Páginas acabadas.

Las mismas páginas abocetadas presentarlas tal y como serán llevadas a imprenta. Esto es vital, ya que si no en ningún momento el editor puede hacerse una idea de cual va a ser el resultado final. A ser posible, estas páginas convendría que ya llevasen el contorno de las viñetas, los bocadillos y cartuchos y los textos insertos. Tal cual lo va a leer el lector en caso de editarse. En cualquier caso, que como mínimo el resultado gráfico sí sea el definitivo.

8. Guión técnico.

Sería conveniente incluir unas páginas de guión técnico para que el editor pueda ver que tu trabajo tiene un formato profesional. Es posible que ni se lo lea en un principio (le conviene si quiere saber cómo narras), pero reforzará esa imagen que comentaba de profesionalidad.

9. Cajón de sastre.

En este penúltimo apartado pon todas aquellas imágenes que te resulten interesantes. Puedes usar el título 'Escenarios' o 'Armamento' o simplemente 'Más imágenes'. Poner de todo tipo: a lápiz, tinta o a color, detalles, objetos, gestos, personajes de relleno, etc.

10. Curriculum Vitae

La última página, para una breve biografía de los autores: estudios, publicaciones, intereses, etc. No olvidar poner todos los datos de contacto como teléfonos, direcciones postales y electrónicas, etc., o todo el trabajo habrá sido en vano. :)

Naturalmente, cada uno tiene su forma de presentar un proyecto, así que estas valoraciones son a título personal. Y claro está, pueden sufrir variaciones en su tratamiento. Esto no es una ciencia.

En cualquier caso, espero que te sirvan de orientación.

Óscar Camarero
oscar_camarero@yahoo.es