

Soluciones

M3

1. Respuesta sugerida

1. (A Sofía) le gusta/le encanta leer
2. (A Pablo) le gusta/le encanta el voleibol/jugar al voleibol
3. (A Sofía) no le gusta su pelo por las mañanas/cuando se levanta
4. (A Sofía) le gustan/le encantan los gatos (pero a los gatos no les gusta Sofía)
5. (A Pablo) no le gusta esperar
6. (A Pablo) le encanta el campo a veces, otras veces no le gusta

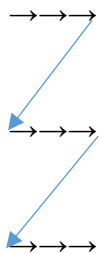
4. Los elementos del cómic

A. Elementos del lenguaje visual

Las imágenes 1 a 5 son viñetas porque son imágenes aisladas.

La imagen 6 es una secuencia que consta de 6 dibujos porque se describe una acción o situación concreta. Esta acción se presenta en sus distintas fases.

En la imagen 6 la lectura sigue el orden de lectura convencional en la tradición occidental: de izquierda a derecha y de arriba abajo:



2. El encuadre

Imagen 1: Plano general, angulación picada

Imagen 2: Plano general, angulación frontal

Imagen 3: Plano detalle, angulación frontal

Imágenes 4 y 5: Plano general, angulación frontal

Imagen 6: Plano medio, angulación frontal

El plano general aporta más información al lector, lo que tiene sentido cuando se trata de conocer más a los personajes y su mundo, especialmente en el caso de sus gustos.

El plano detalle le da al lector una imagen más concreta de la expresión y sentimientos de los personajes. Pero sin más información de fondo, es más difícil saber qué le gusta (o no) a Sofía (imagen 3)

El plano medio permite a la autora centrarse en los elementos más importantes aquí, como son el personaje y su entorno, los elementos positivos del campo (naturaleza, tranquilidad) y los negativos (insectos, picaduras).

La angulación picada en la imagen 1 permite al lector ver a Sofía desde la perspectiva realista de alguien que está de pie junto a la cama.

Efectos especiales de movimiento

Imagen 2: la estrella alrededor del balón representa el impacto de la mano contra el balón

Imagen 4: las líneas junto al cuerpo de uno de los gatos representan el movimiento; las gotas de sudor alrededor de la cabeza del otro gato y su cola erizada representan su miedo

Imagen 6: las líneas continuas y discontinuas representan la trayectoria del vuelo de las abejas y el pájaro; las líneas alargadas junto a la imagen de Pablo en la última viñeta representan sus movimientos tras la picadura

B. Elementos del lenguaje verbal

Imagen 2: la onomatopeya “Plaff” reproduce el impacto de la mano de Pablo contra el balón

Imagen 6: un bocadillo, el globo representa lo que dice Pablo; la onomatopeya BZZ representa el sonido que produce el vuelo de la abeja; el símbolo musical representa que Pablo está silbando

M4

4. Las imágenes representan a Sofía sentada a la mesa de su habitación (descripción de la habitación). Sofía quiere empezar a hacer sus deberes (estudiar) a las 18:00, hasta ese momento juega con su ordenador. Unos minutos después de las 18:00 se da cuenta de que esa hora ya ha pasado, así que ya no puede hacer los deberes, tiene que esperar hasta las 19:00.

Sofía busca excusas para no hacer sus deberes.

5. Se trata de una secuencia que consta de cuatro viñetas.

La autora crea sensación de movimiento y tiempo:

- al situar al sol en distintos lugares, desde lo más alto en la primera viñeta y muy bajo (la puesta de sol) en la cuarta viñeta
- por medio del uso del color: los colores del cielo y la luz en la habitación van cambiando a medida que avanza el día; en la última viñeta la luz artificial está encendida, porque ya no hay luz natural

6. En esta secuencia la transición es **de momento a momento**: los cambios son pequeños, se mantiene la imagen y sólo cambian elementos (el sol, los colores) para indicar el paso del tiempo.

7. Sofía se levanta sobresaltada por el sonido del despertador. Cuando va a desayunar se da cuenta de que no quedan cereales, así que decide salir a comprar una caja. El supermercado está muy cerca, así que cree que no es necesario arreglarse mucho. En el supermercado se encuentra de manera inesperada con el chico que le gusta: su aspecto aliñado no es la situación más agradable para ella.

-Se trata de una secuencia que consta de cuatro viñetas

-Predominan los planos generales, necesarios para crear el significado de la historia a partir del contexto situacional.

-La angulación es frontal

-Efectos especiales/elementos del paralenguaje:

Imagen 1: El sonido del despertador se reproduce por medio de la onomatopeya "Riiiiing", las nubes alrededor del despertador crean sensación de movimiento, lo que intensifica el ruido.

Las líneas junto a la cabeza de Sofía crean sensación de movimiento, es decir, del sobresalto de Sofía cuando se incorpora de la cama

Imagen 2: las líneas en la caja de cereales intensifican el movimiento de Sofía que intenta sacar de la caja unos cereales que no existen

Imagen 4: las gotas de sudor junto a la cabeza de Sofía representan la vergüenza que está pasando en ese momento

-La transición es de **tema a tema**: las viñetas muestran distintas escenas que siguen el desarrollo de diferentes acciones en la secuencia

-Aparecen dos tipos de bocadillos: los que reproducen lo que dice un personaje (imágenes 2 y 4) y los que reproducen lo que piensa un personaje (imagen 3), en el que el delta es una línea discontinua de puntos