

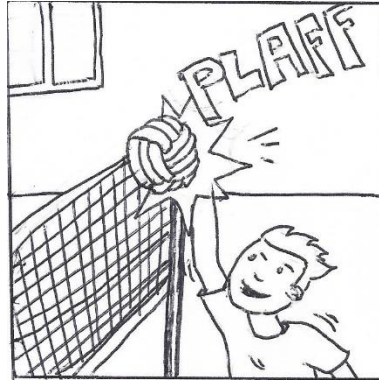
Los gustos de Pablo y Sofía

En estas imágenes* puedes ver cosas que les gustan a Pablo y a Sofía y cosas que no les gustan:

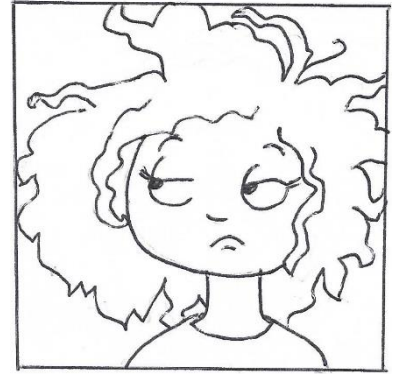
1. Escribe debajo de cada imagen lo que representa. Si necesitas ayuda, en la página siguiente tienes algunas frases. Relaciónalas con los dibujos.



1. _____



2. _____



3. _____



4. _____



5. _____



6. _____

*eigene Bilder

los gatos	jugar al voleibol	leer
el campo	esperar	mi pelo cuando me levanto

2. Imagina que eres Pablo o Sofía. Para un intercambio con otro instituto tienes que escribir sobre tus gustos.

a. Escribe esas frases en primera persona:

Me gusta(n): _____

No me gusta (n): _____

b. Ahora informa a un@ compañer@ sobre los gustos de Pablo y Sofía.

c. Reformula la regla del uso de *gustar*/encantar

Encuentros 1, p. 81

3. ¿Qué (no) te gusta a ti? Usa frases con infinitivos y con construcciones de sustantivo en singular y plural, como en las imágenes de arriba. Usa un diccionario si es necesario.

+

-

4. Los elementos del cómic

Hay dos tipos de elementos del cómic o novela gráfica: los elementos del lenguaje *visual* (las imágenes) y los elementos del lenguaje *verbal*.

A. El lenguaje visual

1. Los elementos del lenguaje visual más importantes son:

la viñeta	<i>das einzelne Bild/das Panel</i>
la secuencia	<i>eine bestimmte Reihe von Bilder</i>
la lectura	<i>der Lesefluss (von links nach rechts und von oben nach unten)</i>

- Busca en las imágenes de arriba ejemplos de estos tres elementos y describe sus características (lo puedes hacer en alemán)

2. Otro elemento importante es el **encuadre**. Aquí distinguimos:

-el plano (*Bildausschnitt*): cerca o lejos de la acción

1. Plano general: enfoca el entorno	<i>Totale</i>
2. Plano medio/americano: la cara de las figuras hasta la cintura o rodilla	<i>Amerikanische Einstellung</i>
3. Plano entero: los personajes salen de cuerpo entero	<i>Halbtotale</i>
4. El primer plano: presenta la cabeza de los personajes	<i>Großaufnahme</i>
5. Plano detalle: muestra la cara o un objeto a una distancia muy corta	<i>Detailaufnahme</i>

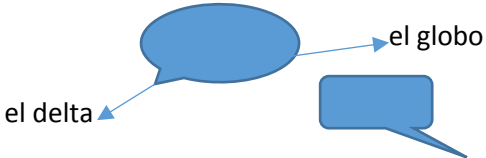
- La angulación (*der Blickwinkel*): representa la perspectiva

1. la angulación frontal: a la altura de la cabeza de los personajes	<i>Normalperspektive</i>
2. la angulación picada: desde arriba	<i>Vogelperspektive</i>
3. la angulación contrapicada	<i>Froschperspektive</i>

- ¿Cuántos de estos encuadres puedes ver en las imágenes de arriba? ¿Qué efecto tienen estos encuadres en ti como espectador/lector? Esto puedes explicarlo en alemán.
- Busca en las imágenes los efectos de **movimiento**. ¿Cómo crea la autora el efecto de movimiento? Esto puedes explicarlo en alemán.

B. El lenguaje verbal

Los elementos del lenguaje verbal más importantes son

<p>1. El bocadillo o globo (Sprech- oder Gedankenblasen):</p> 	<p><i>Puede representar fenómenos del paralenguaje: si alguien llora, susurra, grita, piensa....</i></p>
<p>2. La onomatopeya: es la imitación de un sonido, ruido o de un fenómeno visual. Puede estar dentro o fuera de un bocadillo.</p>	
<p>3. La cartela o el cartucho: es un espacio rectangular o cuadrado que tiene texto dentro del cómic</p>	

- ¿Qué ejemplos de bocadillos y onomatopeyas encuentras en las imágenes?

- Dibuja dos viñetas: una con algo que te gusta y otra con algo que no te gusta. Piensa en el encuadre, en un bocadillo y en algún efecto de movimiento o sonido.

- Intercambiad vuestras viñetas y comentadlas. Usad preguntas y respuestas como en el ejemplo:
 - ❖ **A:** A mí (no) me gusta leer. ¿Y a ti?

 - ❖ **B:** A mí (también/tampoco) me gusta leer, además/pero ...