

1º Eso (Educación Plástica Visual y audiovisual)

Profesor: Job Sánchez Julián

a. Lee detenidamente esta información sobre los elementos del cómic. Define con tus palabras los conceptos marcados en **negrita** y busca en tus libros o en Internet ejemplos de cada uno de ellos.

Los planos en el cómic

Al igual que ocurre con los **planos** de las películas cinematográficas, cada **viñeta** delimita una porción de espacio, de extensión y escala<sup>1</sup> variable. Y siguiendo la misma tradición y nomenclatura<sup>2</sup> que el cine, que toma al cuerpo humano como referencia, los **encuadres** de las viñetas se denominan **Plano General**, **Plano Americano**, **Plano Medio**, **Primer Plano** y **Plano Detalle**. El Plano General abarca toda la figura, el Plano Americano la corta hasta las rodillas, el Plano Medio la corta a la altura de la cintura y el Primer Plano centra su interés en una parte precisa del cuerpo, lo que otorga a esta parte aislada un enfático<sup>3</sup> **protagonismo**. Pero, por ejemplo, un insecto ocupando toda una viñeta no constituye un Plano General del mismo, sino un Plano Detalle. Además de estas diferentes escalas, los encuadres pueden caracterizarse por la incidencia angular del **punto de vista**, que da lugar a encuadres vistos en **picado** (desde arriba) o en **contrapicado** (desde abajo), elección óptica que puede influir en la expresividad de la viñeta.

Globos o bocadillos

El **bocadillo** o **globo** se define como el elemento de la viñeta de un cómic que contiene las intervenciones de los personajes. Durante años, las personas que dibujan cómics han ideado diversos métodos para representar las conversaciones o los pensamientos de sus personajes en un medio visual. Es frecuente el uso de **onomatopeyas** (representación escrita de un sonido) en combinación con globos especiales.

b. Realiza los bocetos necesarios para elaborar un cómic protagonizado por el personaje que has diseñado en clase. Intenta emplear diferentes tipos de planos y de globos.

---

<sup>1</sup> Relación de proporción entre las dimensiones de algo y su representación gráfica o dibujo.

<sup>2</sup> Conjunto o sistema de nombres o términos empleados en alguna disciplina u oficio.

<sup>3</sup> Merecedor de importancia o relieve mediante la expresividad.