

El gust per la lectura
Educació secundària

SAKURA, LA CAÇADORA DE CARTES

GUIA PER AL PROFESSORAT



Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació

SEMINARI
“El gust per la lectura”
2008-2009
Educació secundària

Direcció General d’Innovació
Subdirecció General de Llengües i Entorn
Servei d’Immersion i Ús de la Llengua

SAKURA, LA CAÇADORA DE CARTES

GUIA PER AL PROFESSORAT

ROSA APARICIO BELTRAN

Índex

Introducció	5
1. Objectius	7
2. Continguts	8
3. Criteris per a l'avaluació	10
4. Orientacions didàctiques i solucionari	11
Abans de llegir	11
Després de llegir	13
Bibliografia	39
Annex. Diccionari de manga	41

Introducció

En els últims anys hem vist com el manga ha envaït el mercat del còmic occidental i com el jovent llegeix cada vegada més aquest tipus de lectura. D'altra banda, els estudis més recents assenyalen la conveniència de la lectura conjunta de textos i imatges per reforçar la comprensió lectora de l'alumnat. És així com el còmic, en general, i el manga, en particular, es converteixen en uns bons aliats per a l'adquisició de les competències comunicatives de l'alumnat.

L'obra que proposem de treballar en aquesta proposta didàctica, *Sakura, la caçadora de cartes*, creada pel col·lectiu femení CLAMP, és un manga adreçat sobretot a noies adolescents, però que ha aconseguit una bona acceptació també entre els nois. És una història fantàstica que presenta alhora elements de la vida quotidiana: l'escola, l'amistat, l'amor...

La proposta es presenta en dos dossiers separats: un quadern amb activitats adreçades a l'alumnat i un dossier per al professorat.

El **quadern per a l'alumnat** vol ser una eina de suport per facilitar la comprensió lectora i del llenguatge del còmic, i potenciar la capacitat de l'alumnat per a produir textos i creacions plàstiques. Les activitats permeten treballar de forma paral·lela o conjunta els continguts que formen part del currículum de l'àrea de Llengües i de l'àrea d'Educació Visual i Plàstica.

El repertori d'activitats és bastant extens i serà tasca del professorat valorar quines considera més adients per al grup. Abans de dur-les a la pràctica, haurà de tenir en compte els coneixements previs de l'alumnat sobre el llenguatge del còmic i, més específicament, sobre el manga.

Les aptituds de l'alumnat condicionaran la metodologia emprada pel professorat. Hi ha activitats individuals i de grup, que poden variar en funció de la diagnosi prèvia del professorat. Les proposades per dur a terme en parelles o en grups facilitaran l'aprenentatge entre iguals i la gestió de les activitats a l'aula. D'altra banda, el treball combinat de text i imatges pot facilitar-ne l'adequació a l'alumnat nouvingut.

El **dossier** que teniu a les mans, **adreçat al professorat**, s'estructura en quatre apartats. Els tres primers presenten la programació dels objectius i els continguts, i els criteris d'avaluació de la proposta. El quart apartat conté teoria sobre els diversos elements del llenguatge del còmic, orientacions didàctiques per desenvolupar les activitats i el solucionari.

Finalment, el dossier es complementa amb una bibliografia de referència i un annex amb un petit diccionari de manga, que hem reproduït també en el quadern per a l'alumnat.

1. OBJECTIUS

Objectius generals

- Desenvolupar la capacitat de comprensió i anàlisi, a partir de la lectura, dels aspectes relacionats amb l'estructura narrativa de les històries de ficció i del llenguatge i la tècnica del còmic.
- Desenvolupar activitats i projectes que potenciïn les possibilitats expressives i comunicatives.
- Afavorir la producció de textos i creacions plàstiques.

Hi ha propostes d'anàlisi, per tal de facilitar a l'alumnat la formulació de conclusions; propostes de síntesi, per tal d'aplicar aquesta habilitat a partir de la producció de textos i creacions plàstiques, i propostes de reflexió, per ajudar a emetre judicis argumentats.

En aquest sentit, hem intentat potenciar:

- La comprensió de discursos orals, escrits i audiovisuals, valorant la lectura com a font de plaer, d'enriquiment personal i de coneixement d'un mateix, i consolidant hàbits lectors.
- La competència comunicativa oral, escrita i audiovisual per comunicar-se amb els altres, per aprendre (en la cerca i elaboració d'informació) i per expressar les opinions personals.
- La utilització autònoma de les tecnologies de la informació i la comunicació per obtenir, interpretar i presentar diferents informacions i opinions.

Objectius referits al llenguatge del còmic

- Utilitzar les convencions icòniques i lingüístiques pròpies del còmic.
- Analitzar i aplicar les expressions facials dels personatges.
- Entendre la representació de personatges, objectes i espais sota diversos enquadraments, plans i angles de visió.
- Interpretar vinyetes amb eficàcia i identificar la varietat de recursos que contenen.
- Utilitzar processos i tècniques de dibuix implicats en l'elaboració d'un còmic.
- Produir textos dialogals i narratius.
- Produir onomatopeies i comprendre les metàfores visuals i els símbols gràfics adequats a les imatges.
- Conèixer alguns elements narratius i de muntatge específics del còmic.
- Reconèixer les seqüències en la narració espaciotemporal.

2. CONTINGUTS

Dimensió estètica i literària

- Reconeixement del còmic com a font de plaer i d'enriquiment personal per tal de consolidar l'hàbit de lectura en les seves funcions utilitàries i de lleure.
- Ús d'estratègies i tècniques que ajudin a analitzar i a interpretar el text literari i audiovisual.
- Identificació dels elements d'un còmic: personatges, argument, espai, temps, planificació, expressions facials, etc.
- Utilització de la biblioteca del centre així com dels recursos TAC com a font d'informació sobre la lectura.
- Lectura i interpretació d'obres artístiques i d'imatges, identificant i relacionant els aspectes formals, de contingut i contextuals.
- Exploració dels possibles significats de les formes i les imatges segons el seu context expressiu i simbòlic.

Dimensió comunicativa

- Producció i composició de textos narratius, descriptius i expositius de forma oral i escrita, especialment exposicions senzilles i conclusions sobre les activitats i aprenentatges fets.
- Participació en interaccions orals, escrites i audiovisuals.
- Ús de la comunicació no verbal en la producció de creacions plàstiques.
- Organització i valoració del treball individual per progressar en l'aprenentatge de manera autònoma i per a la millora personal, i del treball en equip per a la construcció col·lectiva del coneixement.

Dimensió plurilingüe i intercultural

- Comprendre i valorar l'especificitat de la cultura japonesa.

Dimensió social i cultural

- Anàlisi d'obres artístiques del patrimoni cultural, situant-les en el context social i territorial d'on provenen i detectant similituds i diferències respecte a altres societats i cultures.
- Coneixement i utilització de la terminologia específica del llenguatge i la tècnica del còmic.

Conceptes específics del llenguatge i la tècnica del còmic

- Els trets específics del llenguatge del còmic.
- El contingut de la vinyeta: elements icònics i elements verbals.
- La comunicació no verbal.
- La vinyeta com a unitat de comunicació.
- L'enquadrament.

- La parcialització de les imatges.
- L'aspecte extern de la vinyeta: línia de demarcació, forma i grandària.
- Els formats de la vinyeta: vinyetes regulars, irregulars, verticals i horitzontals.
- La planificació i l'angulació: tipus de plans i d'angles de visió.
- Les expressions facials.
- L'expressió del moviment: els símbols cinètics.
- Els textos dialogals i els textos narratius.
- Els globus: tipus de globus, l'ordre de lectura.
- Les onomatopeies.
- Els símbols gràfics.
- La retolació expressiva.
- La seqüència com a unitat narrativa.
- Els canvis de temps i d'espai en les vinyetes.
- Les el·lipsis narratives.



3. CRITERIS PER A L'AVALUACIÓ

Es valorarà el grau d'esforç personal per a superar les activitats i per superar-se a sí mateix. Es tindran en compte els registres d'avaluació següents:

- avaluació inicial de les activitats prèvies
- avaluació sumativa de les activitats
- el contingut i la qualitat del quadern de l'alumnat
- l'aplicació dels procediments en la realització de les activitats
- la qualitat de la historieta
- l'assistència a classe i la puntualitat
- la cura dels materials
- el grau de motivació
- el respecte a les normes de convivència
- la puntualitat a lliurar els treballs
- les anotacions diàries del professorat

Per realitzar l'avaluació inicial, servirà la primera de les activitats prèvies, on es podran copsar els coneixements previs de l'alumnat sobre el llenguatge del còmic i preveure dificultats i ritmes de lectura i d'anàlisi diversos.

La realització de les activitats *Després de llegir* del quadern pot servir de pauta per fer una avaluació continuada i un seguiment del procés d'aprenentatge de l'alumnat.

Per a l'avaluació final dels aprenentatges es tindran en compte les exposicions orals realitzades sobre aspectes vinculats a la lectura i el lliurament del quadern amb les activitats escrites, prèviament seleccionades pel professorat. (A continuació hi ha el solucionari.)

Cal planificar amb l'alumnat els objectius finals que es valoraran i la pauta per obtenir tant una autoavaluació com l'avaluació que realitzarà el professorat.

4. ORIENTACIONS DIDÀCTIQUES I SOLUCIONARI

ABANS DE LLEGIR

1. ELEMENTS DEL CÒMIC

Parlar sobre els elements que hi ha en un còmic¹ i en un manga,² que són bàsicament els mateixos, amb variacions que es van explicant al llarg de la proposta. Demanar a l'alumnat si ha llegit còmics occidentals i mangues, i quins. Fer-ne una llista col·lectiva. Demanar que portin a l'aula els seus còmics i, observant-los, que diguin tot el que hi veuen; mentre ho van dient, apunteu-ho a la pissarra, fins que surti el màxim d'elements. Els que no surtin, els podeu anar suggerint o evidenciant. Feu-ne un resum escrit, en un full gran, i pengeu-lo a l'aula mentre duri l'activitat.

Elements bàsics del llenguatge del còmic: *vinyeta, planificació, angulació, personatges, objectes, escenaris, globus³ o bafarades, onomatopeies, línies de moviment (o cinètiques), metàfores visuals i signes gràfics, text dialogal, text narratiu.*

2. EL MANGA PER FORA

	<i>Textos (lletres i números)</i>	<i>Imatges</i>
<i>Coberta</i>	CLAMP 1 SAKURA LA CAÇADORA DE CARTES Glénat.	Una nena amb un vestit blanc i rosa del qual surten unes ales. Es veu una carta vermella i daurada, i una vara alada de color rosa fort.
<i>Llom</i>	Shôjo Manga. CLAMP. 1 SAKURA LA CAÇADORA DE CARTES Glénat.	
<i>Contracoberta</i>	Números. Edició en català. SAKURA LA CAÇADORA DE CARTES. Les cartes màgiques de Clow s'han escapat, convertint-se en éssers reals. Kero-chan, el "guardià del segell", demana a la Sakura Kinomoto, estudiant de primària, que l'ajudi a reunir-les de nou. Ànim Sakura!!	Codi de barres. Senyera. Dibuix de Sakura amb uniforme de marinera, un animaló alat, una vara i estrelles.

¹ Al llarg de la proposta didàctica utilitzem *còmic* o *historieta* indistintament. Són paraules sinònimes. També podríem utilitzar *tebeos*.

² Manga: còmic japonès.

³ Tot i que bafarades és el nom que s'ha usat tradicionalment en català, la traducció de la paraula castellana (*globo*) és la nomenclatura que s'ha imposat.

3. LES DADES BIBLIOGRÀFIQUES

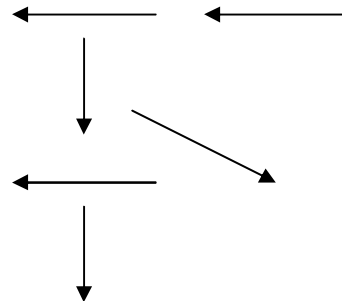
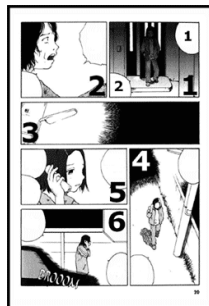
3.1.

Títol	<i>Sakura, la caçadora de cartes</i>
Autoria	CLAMP
Editorial	Glénat
Data edició en català	2007
Data edició original	1996
Direcció editorial	Joan Navarro
Traducció	Laura Casanovas (Daruma Serveis Lingüístics, SL)
Disseny gràfic	Gustavo López

3.2. Resposta oberta.

4. L'ORDRE DE LECTURA ORIENTAL

Durant un temps, l'edició del manga a occident canviava l'original per tal de poder llegir d'esquerra a dreta. Aquesta operació es coneix amb el nom anglès *flipping* i causava problemes de composició o d'escriptura, com quan un personatge duu escrita una paraula a la samarreta, que apareixia al revés (ANIMELLIURE—ERUILLEMINA).



5. LES AUTORES

- Quan es va crear, al col·lectiu CLAMP hi havia 11 autores.
- Es van conèixer a l'institut de secundària.
- Actualment són 4 autores.
- Tres d'elles tenen 40 anys i una en té 39.
- Nanase Ôkawa s'ocupa dels guions i les portades. Mokona Apapa és la dibuixant principal. Satsuki Igarashi participa en els guions i fa de coordinadora de producció. Mick Nekoï s'ocupa de les il·lustracions secundàries i del disseny de les vinyetes. També és la directora artística de l'equip.
- *Shôjo manga* és manga per a noies adolescents.
- *Sakura, la caçadora de cartes* es va publicar al Japó l'any 1996.
- Resposta oberta.
- Resposta oberta.

DESPRÉS DE LLEGIR

1. COMPRESIÓ LECTORA

1.1.

- Resposta oberta.
- La protagonista de la història és Sakura Kinomoto
- Els altres personatges són Kero (Keroberos), el guardià de la tanca que encomana a Sakura la seva missió; Tomoyo Daidôji, amiga de la Sakura; Tôya Kinomoto, el seu germà; Yukito Tsukishiro, amic de Tôya; Fujitaka, pare de Sakura, i la mare de Sakura, que és morta.
- La missió de la Sakura és recuperar les cartes de Clow que estan escampades pel món. El Kero l'ajuda en la recuperació de les cartes.
- Les cartes de Clow les va crear el mag Clow Reed.
- La Tomoyo li confecciona un vestit diferent per cada carta que ha d'anar a caçar.
- Abans d'escampar-se pel món, les cartes estaven guardades en una capsa.
- Les vetllava Keroberos, el guardià de la tanca.
- Van sortir de la capsa perquè la Sakura va obrir el llibre i Keroberos no ho va poder evitar perquè estava dormint.
- Si les cartes no són dins la capsa, poden causar mals terribles a la humanitat.
- Per caçar les cartes, Sakura utilitza el poder de la clau de la tanca del llibre, que es transforma en vara. També utilitza el poder de les cartes que va caçant.
- La millor amiga de la Sakura és la Tomoyo, que la grava en vídeo cada vegada que la Sakura caça una carta.
- La Sakura està enamorada de Yukito, l'amic del seu germà.
- Quan comença la història, la Sakura té en el seu poder tres cartes: The Windy (vent), The Jump (salt) i The Wood (fusta).
- En el capítol 3, la Sakura recupera The Watery (aigua). En el capítol 5, recupera The Illusion (miratge).
- Dins de la piscina se li apareix la mare morta. És un efecte de la carta miratge.
- La Sakura, a l'última pàgina, s'acomiada de la seva mare i de les seves lectores i lectors.

1.2. Es narra la història de la Sakura Kinomoto, una nena de deu anys, estudiant de primària, que viu amb el seu pare, en Fujitaka, i el seu germà Tôya, a la ciutat de Tomoeda, al Japó.

Un dia que Sakura està sola a casa seva, sent uns sorolls estranys a la biblioteca del seu pare i es troba un llibre vell titulat *The Clow*. El llibre conté unes cartes que el vent escampa per Tòquio. Del llibre apareix Keroberos (小夜), un petit animaló alat que li explica que les cartes perdudes tenen poders especials i que les va crear, segles enrere, un poderós mag anomenat Clow Reed. Kero, que és el guardià de les cartes, li encomana a la Sakura la missió de recuperar-les. La recuperació de les cartes és molt important, ja que, si despleguen els seus poders, una terrible desgràcia pot caure sobre la terra. Des d'aleshores, quan es presenta l'ocasió de recuperar una carta, Sakura es converteix màgicament en la caçadora de cartes. Cada carta perduda es manifesta d'una forma diferent i, a mida que les va recuperant, pot utilitzar les noves habilitats que li proporciona cada carta.

2. ELS ESPAIS

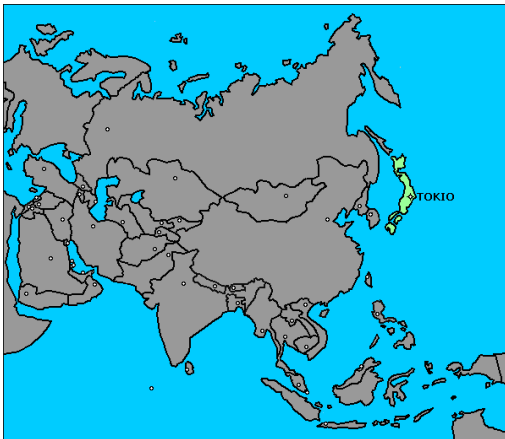
2.1.

	<i>Espais</i>	<i>Algunes pàgines on apareixen aquests espais</i>
<i>Interiors</i>	La casa de Sakura.	12, 49, 62, 63, 134, 135, 165
	L'escola.	22
	La piscina.	92
	La casa de Tomoyo.	128, 129
	La casa de Yukito.	158, 162
<i>Exteriors</i>	Tokio.	4, 5
	Tomoeda.	Tot el còmic transcorre a Tomoeda. Apareix un rètol a la pàgina 89.
	El pati de l'escola.	43
	El camp de futbol.	43
	El parc i l'estany.	113-116, 121, 125-127, 130
	La fira	142, 143

Feu notar a l'alumnat que, en les escenes d'acció en què Sakura atrapa les cartes de Clow, els espais perden el seu rang geogràfic i es transformen en acció i moviment.

2.2. i 2.3. Us proporcionem dos mapes que situen el Japó en un mapa del món i Tòquio i Osaka en un mapa de Japó, per si voleu ensenyar-los a l'alumnat.

Distància en quilòmetres entre Catalunya i el Japó: 25.000 km. Hores de vol en avió: 15.



<i>Significat del nom</i>	Nihon o Nippon (País del sol naixent).
<i>Capital</i>	Tòquio
<i>Superfície</i>	378.000 km ²
<i>Número d'illes</i>	6800 illes
<i>Número d'habitants</i>	127 milions
<i>Principals ciutats</i>	Kanazawa, Okazaki, Tòquio, Kyoto, Osaka, Nagasaki, Nagoya, Hiroshima, Kobe, Fukuoka, Sapporo, Sendai.
<i>Govern</i>	Monarquia constitucional amb un emperador i un Parlament escollit en eleccions generals.
<i>Llengua</i>	Japonès

2.4. La torre de Tòquio és una imitació de la Torre Eiffel de París.

2.5. Descripció

La torre de Tòquio és un dels símbols de la capital del Japó modern. Té 333 metres d'altura i va ser construïda l'any 1958. En aquell moment era la torre més alta del món, que superava fins i tot la torre Eiffel de París (320 metres). Segons les estacions, la il·luminació de la torre alterna els colors: platejats a les nits d'estiu i ataronjats en altres èpoques. Des del mirador, que està instal·lat a 150 metres de la base de la torre, es pot veure el panorama de tota la ciutat de Tòquio. En aquest mirador hi ha instal·lat un petit temple sintoista on es poden dipositar almoines i demanar desitjos d'èxit en els estudis, el treball o la vida amorosa. En les sales de sota el mirador hi ha un museu, un aquari, cafès, restaurants i botigues.

2.6. Tomoeda és una ciutat fictícia que han inventat les autores. Les CLAMP han seguit el costum de diversos autors i autores i han desenvolupat les trames de les seves obres en ciutats que no existeixen geogràficament.

Tot i així, els afeccionats al manga de Sakura han recreat a Internet les característiques d'aquesta ciutat, que podeu mostrar al vostre alumnat a la pàgina web <<http://rolintoplay.foroactivo.com/cazadores-de-cartas-off-topic-f32/la-ciudad-de-tomoeda-t57.htm>>

Pot ser interessant tractar amb l'alumnat la veracitat de les informacions a Internet. Jo mateixa, quan buscava informació d'aquesta ciutat i en vaig trobar a la pàgina ressenyada, em vaig creure que existia. Ho seguiria creient si m'hagués conformat amb la primera informació. Indagant una mica més, vaig saber que només era una recreació fictícia.

2.7. Resposta oberta

3. LES CARTES DE CLOW

3.1.

Pàgina	Text
30	Cadascuna de les cartes té vida pròpia... i totes tenen un nom, una forma i un poder màgic diferents. Per exemple, la carta del vent pot fer servir la màgia del vent... i la carta del foc pot fer servir la màgia del foc. Les cartes que va fer en Clow... tenen un poder enorme. Si s'escampen pel món lliurement, seran uns enemics molt perillosos. Per això, en Clow va fabricar aquest llibre. Per tancar-hi les cartes. I em va nomenar "Guardià de la tanca" de la tapa del llibre, per tal que les vigiléssis i en tinguéssis cura.
64 i 65	Hi ha diferents tipus de cartes. N'hi ha de pacífiques i d'agressives. De temperamentals. De fortes. De febles. D'entre totes les cartes, la del vent és la més amigable... El mateix podem dir de l'altra que tens, la de fusta. A la carta de salt li agrada la brega. Però és curta de gambals.
66	Amb les cartes de Clow es pot predir el futur. En Clow Reed, el mag que va fer les cartes, no era un simple mag... també era molt famós perquè podia predir el futur.

3.2. A la pàgina 31 veiem com Kero arriba a la conclusió que la Sakura té poders, ja que ha pogut obrir la capsula. Aleshores decideix convertir-la en caçadora de cartes amb el poder màgic de la tanca. Les paraules que utilitza són: *Oh, clau, concedeix-li el teu poder. Transformació!* La clau es transforma en la vara màgica i Sakura es transforma en caçadora de cartes.

3.3. A la pàgina 7 veiem per primera vegada el conjur que transforma la clau en vara: *Oh, clau que ocultes les formes de la foscor! Revela't en la teva forma veritable. Transformació!* Les paraules per utilitzar el poder d'una carta són: *Oh, vent! Transforma't en una cadena de càstig! Transformació!*

3.4. La resposta és oberta. Es poden fixar en algunes pàgines com ara la pàgina 32 (vinyeta 4); la pàgina 33, on veiem la clau que es transforma en vara, o la pàgina 39, on hi ha un pla detall de la vara.

3.5. En els últims capítols de la sèrie, Sakura utilitza la clau de l'estrella, que es transforma en la Vara de l'Estrella. Amb aquesta vara transforma les últimes dues cartes: la de la Foscor i la de la Llum.

3.6. Aquesta activitat la podeu organitzar en grups. Cada grup s'encarrega d'una carta.

Nom en anglès	Nom en català	Descripció física de la carta
The Windy	Carta del vent	Resposta oberta
The Jump	Carta del salt	
The Wood	Carta de la fusta	
The Fly	Carta del vol	
The Watery	Carta de l'aigua	
The Illusion	Carta del miratge	

Les cartes de Clow que apareixen a Sakura 1



3.7. Hi ha 53 cartes. A la pàgina web proposada hi ha les imatges de totes les cartes.

4. LES VINYETES

La vinyeta és la icona principal del còmic i conté totes les icones que formen el vocabulari dels còmics. És la unitat mínima de significació i, a més, és la unitat de base –espacial i temporal– que permet articular el relat segons una lògica seqüencial. Actua com un indicador que ens informa que el temps i l'espai estan sent dividits. També és una unitat de muntatge respecte a la resta de les vinyetes.

Una vinyeta és cada un dels quadres en que es divideix un còmic. De la vinyeta podem distingir l'**aspecte formal o extern** –la forma i la grandària– i l'**aspecte intern** –el contingut–, és a dir, tots els elements que poden aparèixer dins seu.

La planificació d'una pàgina de manga té una personalitat pròpia respecte al còmic occidental, ja que es disposa d'un número més gran de pàgines per relatar una història. La disposició horitzontal de les vinyetes a l'occident, que pot ocupar 3 o 4 pàgines, contrasta amb la innovadora disposició de les vinyetes del manga: vinyetes verticals que ocupen una sola pàgina, vinyetes encadenades entre sí sense espais de separació entre elles, vinyetes tallades a sang (ocupant tota la pàgina sense deixar marc), etc. També es fan servir moltes tècniques de collage en la composició de les vinyetes.

Les **vinyetes impreses a sang** creen una sensació de temps infinit, una atmosfera, una sensació de lloc. Tenen una presència constant al llarg de seqüències senceres. Una altra característica del còmic japonès és el tractament expressionista del segon pla del dibuix.

4.1. L'alumnat trobarà molts exemples de cada tipus de vinyeta al llarg del manga.

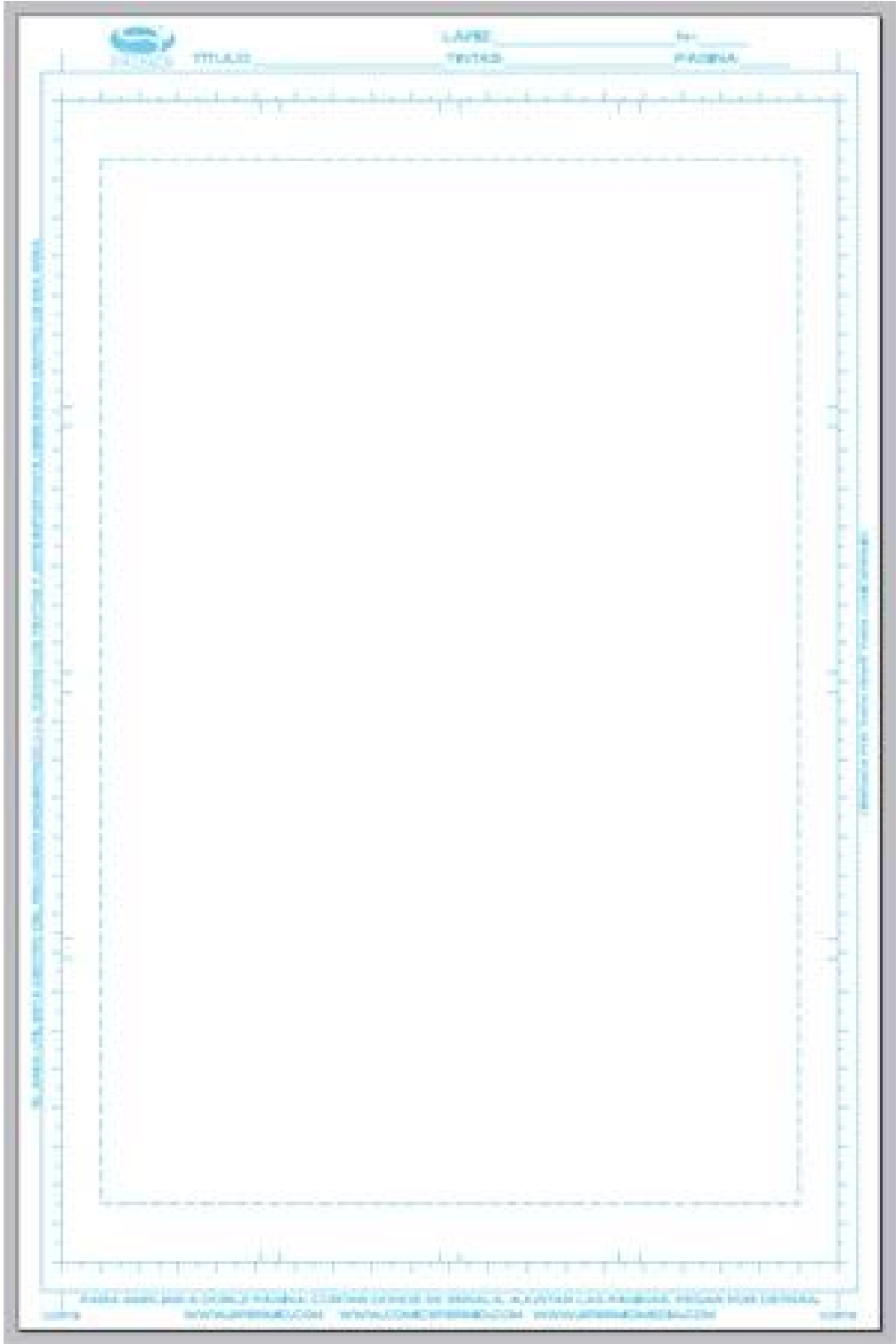
4.2. Les petites vinyetes inserides en una vinyeta més gran mostren un detall de l'acció.

4.3. Vinyetes amb trames: vinyetes 1, 3 i 5 de la pàgina 25. Vinyetes amb flors: vinyeta 1 de la pàgina 14; vinyeta 2 de la pàgina 39.

4.4. Les vinyetes inserides són les més petites. Les més grans ocupen una pàgina o una doble pàgina, com ara les de les pàgines, 34, 35, 36 i 37. Tal com hem dit a l'activitat 5.2, les inserides mostren un detall de la vinyeta en la qual s'insereixen. Les més grans mostren la Sakura recuperant les cartes de Clow.

4.5. La pàgina està composada sobre una gran vinyeta on hi ha el Tôya, germà de la Sakura, envoltat de flors. Les vinyetes 1, 2 i 3 son de formes irregulars. Podem considerar que on apareix Tôya és la vinyeta 4. La vinyeta 5 és una vinyeta inserida en la 4.

4.6. Model de pàgina per fer l'activitat de composició de vinyetes.



5. ELS PLANS I ELS ANGLES DE VISIÓ

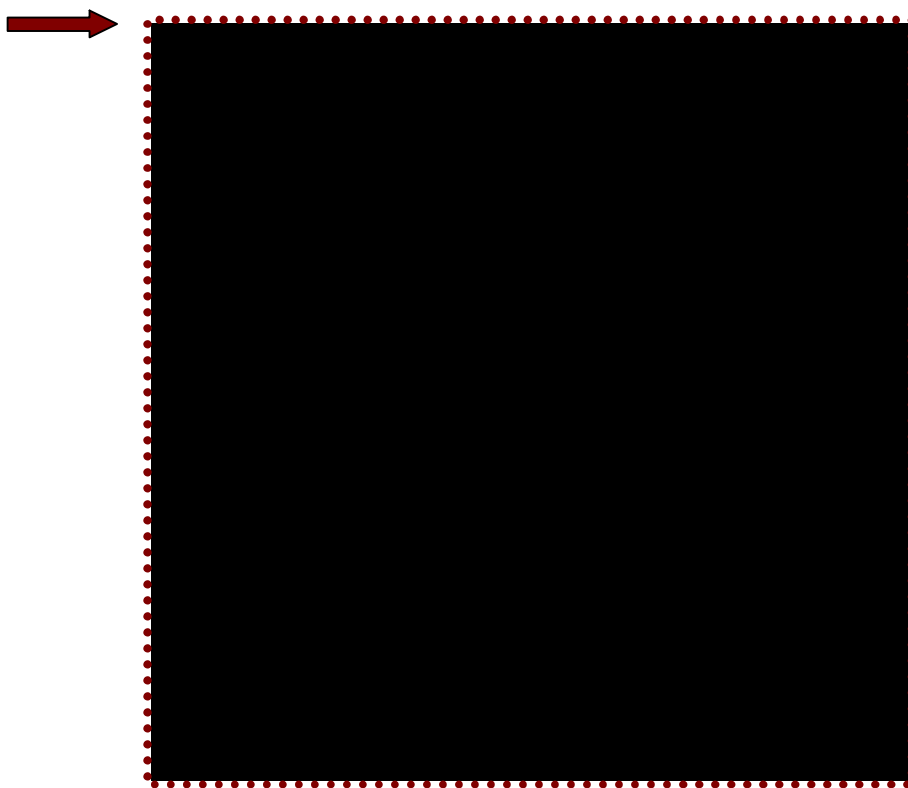
El pla és la representació d'un objecte, un personatge o un espai, en una vinyeta, segons la distància entre l'ull del lector i la posició en què aquests es trobin. El pla defineix el grau d'allunyament o aproximació que el lector té respecte a l'enquadrament seleccionat. Els plans tenen una funció visual o estètica i, alhora, ens ofereixen possibilitats dramàtiques importants si s'utilitzen adequadament.

5.1. Aquesta activitat pot ser col·lectiva o individual. Es treballen els conceptes següents: la vinyeta com a unitat de comunicació; l'enquadrament; la parcialització de les imatges; introducció a la planificació; la fragmentació de la realitat de l'entorn; la identificació de plans llunyans i de plans propers.

Quan els nois i les noies tinguin la finestra retallada, han de fer a l'aula diversos enquadraments, comprovant com canvia allò que veuen quan s'apropen o s'allunyen el visor de l'ull. També han de practicar els angles de visió, mirant cap a baix i cap a dalt. Després, han de contestar preguntes que els ajudin a reflexionar sobre com estan veient les coses: si les veuen lluny o a prop, què passa si s'allunyen la finestra de l'ull, si se l'apropen, si miren les coses des de dalt d'una cadira, si les miren asseguts a terra...

Plantilla per construir la finestra

Retalleu-ne el contorn:



5.2. A *Sakura* predominen els plans narratius i els expressius. Hi ha pocs plans descriptius. Això és lògic ja que és un còmic d'acció.

5.3. La classificació dels plans és subjectiva. En diversos llibres sobre el tema podem trobar diferents formes de classificar els plans. De vegades, un pla es defineix en funció de l'existència d'un altre, com és el cas del gran pla general i el pla general. Hi ha autors que diversifiquen la classificació d'un pla, com ara el pla de detall i el primeríssim primer pla; en canvi, d'altres parlen només de pla de detall. De fet, més que aprendre el nom de cada pla, allò que és essencial és comprendre i saber utilitzar les seves possibilitats d'expressió: descriptives (plans generals), narratives (plans intermedis), expressives dels personatges i els objectes

(primers plans i plans de detall).

Tot i la proposta de treballar tots els tipus de plans, d'acord amb la maduresa del vostre grup, haureu de decidir quins voleu treballar amb l'alumnat.

1. Pla mitjà. Angle picat.	2. Primer pla.	3. Pla mitjà curt.	4. Pla mitjà curt.
5. Pla mitjà curt.	6. Pla mitjà curt.	7. Primer pla.	8. Pla americà conjunt.
9. Pla sencer conjunt.	10. Pla sencer conjunt.	11. Pla mitjà curt.	12. Primer pla. Angle contrapicat.
13. Pla mitjà llarg.	14. Pla mitjà.	15. Pla americà.	
16. Pla general.	17. Pla mitjà llarg lleugerament contrapicat amb un primer pla inserit.	18. Pla conjunt picat.	19. Pla mitjà curt.
20. Pla mitjà.	21. Pla general.		

5.4. 3 exemples de vinyetes amb plans de detall: pàgina 39, PD de la vara; pàgina 15, PD del peu de Sakura pujant les escales; pàgina 18, PD del patí de Sakura.

5.5. 3 exemples de vinyetes amb angle picat: pàgina 18, última vinyeta; pàgina 19, vinyeta 2; pàgina 39, vinyeta 3; pàgina 121, vinyeta 1.

3 exemples amb angle contrapicat: pàgina 5, vinyetes 1 i 2 ; pàgina 6, vinyeta 1; pàgina 28, vinyeta 1.

6. ELS PERSONATGES

En molts còmics els personatges són arquetips 100% perfectes; en canvi en el manga els personatges tenen defectes i sentiments, aprenen dels errors i la història té un final definitiu quan l'autor conclou la sèrie.

En els mangues d'humor o en els del públic infantil, els personatges sempre tenen la mateixa edat, però en els d'adolescents o d'adults, els personatges van creixent juntament amb la sèrie, com ho fa Sakura al llarg dels 12 volums.

6.1. Dibuix dels pares de la Sakura.

6.2. Pot ser interessant intercanviar les taules quan estiguin fetes i que l'alumnat llegeixi les respostes de l'última columna. La resta hauran d'endevinar de qui es tracta.

6.3. Pel que fa a l'entrevista imaginària, les preguntes que ha preparat un grup les pot respondre un altre grup.

LES EXPRESSIONS FACIALS

El rostre és la part del cos on més s'evidencia l'expressivitat humana. De fet, moltes vegades el rostre es converteix en el substitut del cos del personatge, com ara, en els retrats, tant pintats com fotogràfics, o en els primers plans del cinema, la televisió i el còmic.

Els dibuixants, moltes vegades, solen servir-se de la cara per a transmetre el missatge sencer del moviment corporal, donat que els gestos de la cara, tot i ser més subtils que els del cos, són més fàcils d'entendre. També és la part més individual del cos i la que recolza la paraula parlada.

El còmic, més que qualsevol altra manifestació artística, ha necessitat desenvolupar les expressions facials per donar credibilitat als personatges i a la narració.

Característiques específiques de les expressions facials del manga

Els ulls grans, de pupil·les dilatades i brillants, són característics del manga. L'any 1946 va aparèixer l'obra *Shin Takarajima* (Nova Illa del Tresor) de l'autor debutant Osamu Tezuka. Aquest còmic de 200 pàgines va vendre centenars de milers d'exemplars i va implantar un dinamisme, un ritme i una posada en escena poc habituals fins aleshores.

Aquestes innovacions eren fruit de la influència del cinema i el còmic nord-americans. L'admiració que sentia pels *cartoons*⁴ de Disney i altres autors es va reflectir en el fet que gairebé tots els seus personatges apareixien dibuixats amb els ulls grans, com a homenatge al cinema d'animació dels Estats Units. Aquest detall ocular va ser imitat per la majoria d'autors de manga que el van succeir i s'ha transformat en un senyal d'identitat del còmic i l'animació japonesos.

S'han buscat altres motius per a aquest fet. Un d'ells és la voluntat, per part dels autors, d'aconseguir que els seus personatges resultin sincers i psicològicament profunds a través dels seus ulls.⁵ En alguns personatges *chibis*⁶ l'alegria s'expressa dibuixant els ulls com una U invertida. També és corrent substituir els ulls per aspes per mostrar que el personatge està atordit.

Altres característiques estan explicades al dossier de l'alumnat.

6.4.

	Com són els ulls? Cap on miren?	Com és el nas?	Com és la boca?	Quin estat d'ànim expressa?
1	Els ulls estan tancats i inclinats cap a dalt.	El nas és un petit punt a la cara.	La boca és una estreta línia recta.	Vergonya, pena, cansament, abatiment. L'expressió es reforça per les línies sota els ulls (un símbol gràfic), que poden significar que està enrojolada.
2	Els ulls no estan del tot oberts. Miren al davant i una mica de reüll.	El nas és un petit punt a la cara.	La boca està molt oberta i es veuen les dents.	Ràbia, desafiament. L'expressió es reforça per les celles arquejades.
3	Els ulls estan molt oberts i són lluminosos. Miren cap a dalt i una mica de reüll.	El nas és un petit punt a la cara.	La boca està molt oberta i es veuen les dents.	Desafiament.
4	Els ulls estan una mica tancats i són lluminosos. Miren cap avall.	El nas és un petit punt a la cara.	La boca està mig oberta.	Vergonya, prudència, cansament.
5	Els ulls estan molt oberts i miren cap amunt.	El nas és un petit punt a la cara.	La boca és una línia recta.	Sorpresa, observació detallada.

⁴ *Cartoons*: còmics; dibuixos animats.

⁵ Luca Rafaelli, en el llibre *Le anime disegnat*, opina: "A través de la representació dels ulls (grans miralls de l'ànima), els dibuixants japonesos volen comunicar el seu desig de mirar-se per dins, de descobrir les seves pròpies veritats secretes."

⁶ Personatges caricaturescos amb una proporció de 3 caps.













6.5. Hi ha moltíssimes vinyetes en què Sakura i la resta de personatges apareixen sense nas. A les vinyetes 1 i 6 de la pàgina 28 no té nas. Sakura expressa perplexitat i enuig.

6.6. Us facilitem la localització d'alguns exemples de les expressions facials:

1. Ulls tancats corbats cap amunt: pàgina 24.
2. Ulls tancats corbats cap avall: pàgina 24.
3. Ulls amb cors: pàgina 20.
4. Ulls tancats amb ratlles verticals: pàgina 23.
5. Ulls amb espirals: pàgines 18 i 19.
6. Cara plena de ratlles: pàgina 22.
7. Boca en forma d'X: pàgina 27.
8. Ulls molt oberts: pàgina 23, Tomoyo; pàgines 27 i 66, Sakura.
9. Resposta lliure.

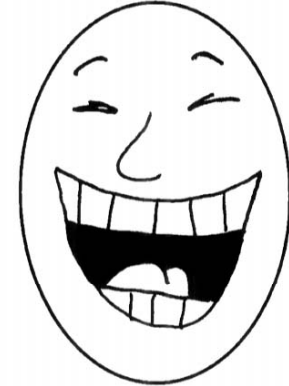
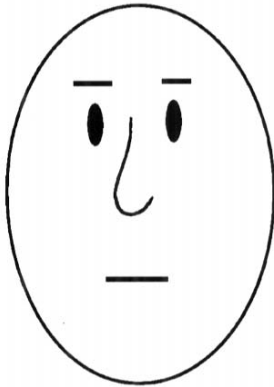
Si voleu fer més activitats sobre les expressions facials, podeu donar a l'alumnat un codi acceptat universalment per representar-les, que us oferim a continuació, juntament amb exemples d'expressions facials que apliquen aquest codi i un full de cares buides per fer pràctiques.

Expressions facials

Celles rectes	Serenitat, neutralitat	
Celles arrodonides	Satisfacció	
Celles arrodonides i molt altes	Sorpresa, esglai	
Celles arquejades cap avall	Decepció	
Celles arquejades cap amunt	Empipament	
Ulls tancats	Plor, riure, somni	
Ulls molt oberts	Sorpresa, esglai	
Boca cap amunt	Satisfacció, riure	
Boca cap avall	Empipament, còlera	
Boca molt oberta	Sorpresa	
Boca en ziga-zaga	Por	
Boca recta	Serenitat, neutralitat	

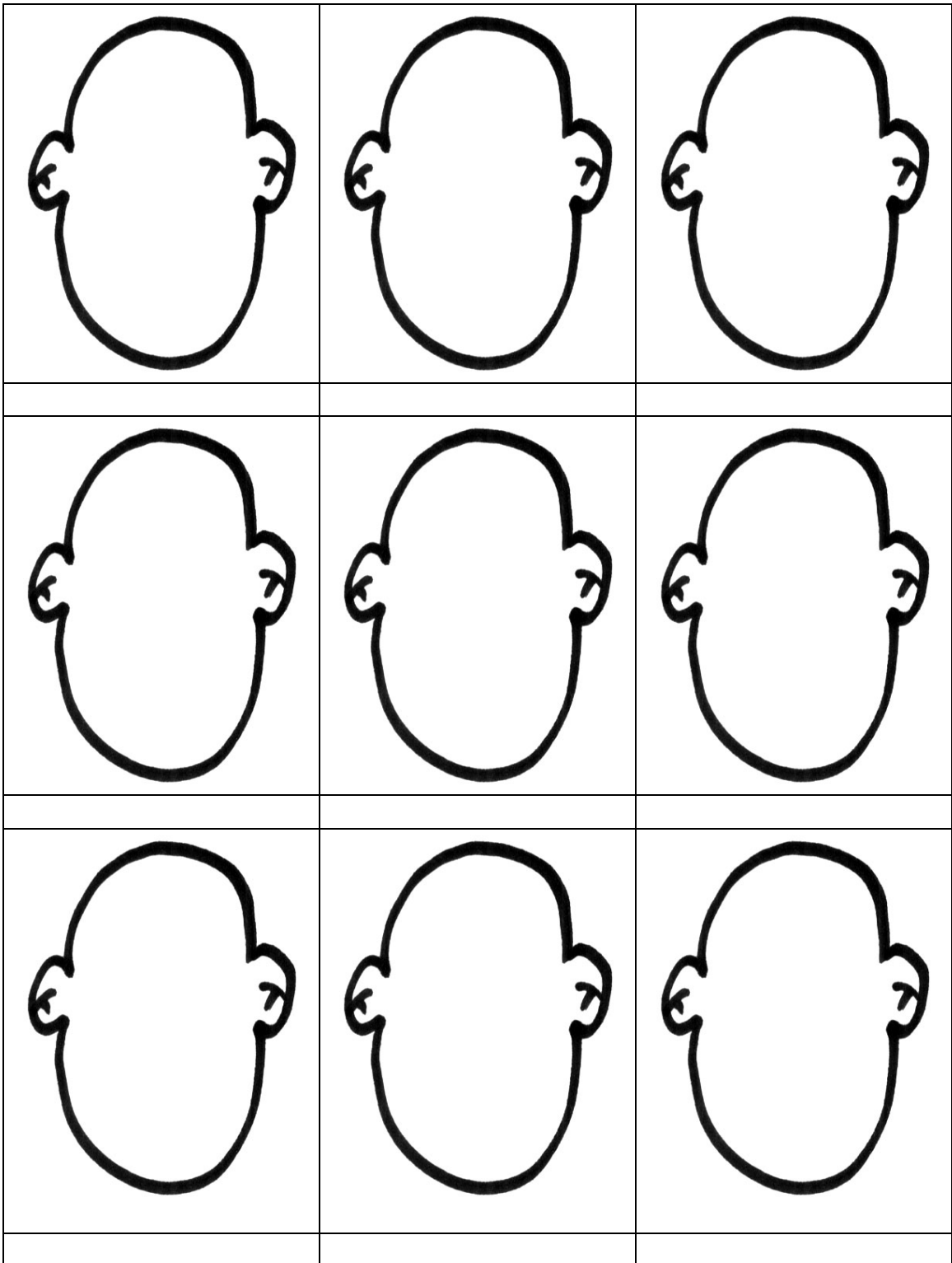
© Reyes

Expressions facials



Dibuixos: Reyes

Expressions facials



Dibuixos: Reyes

ELS GESTOS I LES POSTURES DEL COS

La gestualitat és una tècnica de comunicació molt antiga. La pintura, de seguida, va recórrer a un gestuari estereotipat per expressar els estats d'ànim i les característiques psicològiques o intel·lectuals dels personatges. Aquests gestuaris els trobem ja a la pintura egípcia i grega, així com en els frescos romans.

Alguns etòlegs diuen que hi ha gestos estereotipats universals, que fins i tot els fan els primats, com ara estendre la mà per demanar alguna cosa. El cas és que la lectura de les postures i els gestos és una habilitat adquirida que posseïm la majoria d'éssers humans en major grau del que creiem. És un aspecte relacionat amb la supervivència; per tant, l'aprenem des de la infància.

Totes les persones disposem d'un vocabulari no verbal de gestualitat. És part de l'inventari que el dibuixant reté, basat en l'observació. Podem dir que el dibuixant de còmics treballa amb un "diccionari" de gestos humans; aprofita aquests codis gestuals i, de vegades, els desenvolupa fins a la distorsió caricaturesca.

Podem distingir entre gest i postura. El **gest** és un moviment limitat a una estreta gamma de moviments, l'última posició dels quals és la clau del seu significat, com ara quan ens acomiadem i agitem la mà. Fem gestos, sobretot, amb les extremitats: braços, mans, cames i peus. **La postura** és un moviment seleccionat d'una sèrie de moviments relacionats amb una sola acció; la postura és el moviment congelat en qualsevol moment d'aquesta sèrie. Per exemple, quan ens posem les mans a la cintura.

6.7. Els exemples de la taula són gestos. Les postures apareixen en moltes de les posicions dels personatges. Aquesta diferència de vegades és molt difícil de copsar. Podeu o no treballar-la, segons les característiques del vostre grup.

<i>Pàgina</i>	<i>Vinyeta</i>	<i>Personatge</i>	<i>Gest - Significat</i>
11	3	Sakura	Obrir només dos dits d'una mà: victòria.
12	2	Sakura	Fregament de l'ull en acabar-se de despertar: son.
14	3	Sakura	Un dit assenyala el Kero: reclamar atenció.
16	4	Tôya	Mà a la barbata amb els dits gros i índex encerclant-la: superioritat.
17	3	Sakura	Les dues mans a les galtes: enamorament.
67	1		
20	2	Yukito	Mà alçada amb el palmell cap a fora: salutació.
21	3	Sakura	Una mà a la galta: enamorament.
23	3	Tomoyo	Gairebé el mateix gest que l'anterior: pensativa. L'expressió de la cara és molt diferent de la de Tôya a la pàgina 16.
31	5	Sakura	Un dit a la barbata: pensativa.
49	4		
39	4	Tomoyo i Sakura	Mans enllaçades: amistat, afecte, amor.

43	4	Tomoyo	Mans enllaçades en una galta: afecte, amor.
54	4	Sakura i les guardaespalles de Tomoyo	Esquenes i caps inclinats: salutació japonesa.
142	2	Tôya	Braços darrere el clatell: superioritat.

6.8. Winston Churchill va popularitzar el signe de la V com a senyal de la victòria durant la Segona Guerra Mundial. El signe era amb els dits índex i del cor aixecats amb el palmell cap a fora. Aquest gest ja era popular a Austràlia i la Gran Bretanya, i s'interpretava com *amunt*. Amb el palmell cap a dins simbolitza un insult obscè, tal com es veu en el dibuix.



6.9. Resposta oberta

7. LES LÍNIES CINÈTIQUES O DE MOVIMENT

Les línies cinètiques són convencions gràfiques que assenyalen la trajectòria dels objectes o els personatges. Són una senyalització gràfica de l'espai que recorre un objecte en un breu període de temps. La trajectòria del moviment pot ser dels objectes, dels personatges o de la seva mirada. Són representacions abstractes que el lector entén molt bé.

En els inicis, eren intents desesperats per a representar el pas dels objectes mòbils per l'espai. Amb el temps es van tornar més refinades i estilitzades; fins i tot esquemàtiques. A les mans de dibuixants de fantasia heroica com Bill Everett i Jack Kirby, les línies es van tornar tan estilitzades que es diria que tenien vida i presència pròpia per sí mateixes.

Les situacions que es representen mitjançant línies cinètiques són moltes. Algunes de les més usuals són les persecucions entre els personatges, el desplaçament dels vehicles, les baralles i els trets, els balls...

Efectes borrosos de la figura o del segon pla

Partint del descobriment d'una deficiència tècnica fotogràfica: "la foto moguda", es van incorporar a les vinyetes els efectes borrosos, que es van reforçar per la utilització que en va fer el cinema: quan la càmera no aconsegueix fixar amb precisió una figura o objecte en moviment, es produeix un efecte borrós i, si la càmera es mou amb l'objecte mòbil, l'objecte queda enfocat i el segon pla borrós.

Els còmics nord-americans no van mostrar interès per aquest efecte. Els autors d'històries europees tampoc s'hi van interessar, perquè a Europa s'usaven poc els símbols cinètics. En canvi, els dibuixants japonesos es van entusiasmar amb aquest concepte del moviment.

A partir dels anys seixanta i setanta, s'incorporen a les històries els efectes borrosos amb

resultats curiosos. Actualment, són recursos incorporats plenament al llenguatge del mitjà.

Moviment subjectiu

Els autors d'histories japoneses també van ser els primers a utilitzar, de forma generalitzada, el **moviment subjectiu**. Aquesta representació del moviment opera sota la suposició que, si en veure un objecte mòbil t'hi sents involucrat, més t'hi sents si tu ets aquest objecte. Els dibuixants japonesos de final dels seixanta van posar els lectors en el seient del conductor. A mitjan dels vuitanta, molts dibuixants nord-americans van adoptar aquest efecte en els seus treballs. A principi dels noranta va ser un efecte corrent en el còmic.

7.1. A part dels exemples que us suggerim, al capítol 3, quan la Sakura atrapa la carta de l'aigua, hi ha moltíssimes línies cinètiques.

	<i>Pàgina</i>	<i>Vinyeta</i>	<i>Significat</i>
<i>Trajectòria contínua</i>	5	3, 5	Línies que segueixen el moviment dels peus de la Sakura.
<i>Trajectòria discontinua</i>	5	2	Línia que segueix el saltiró de l'animal que simbolitza la carta del salt.
<i>Trajectòria circular</i>	7 9	4 2	Línies al voltant del cos del mateix animal. Línies al voltant de la vara.
<i>Oscil·lació</i>	59	1	Línies que segueixen l'oscil·lació de la vara.
<i>Pols o núvols</i>	45	1	Volves de pols que segueixen la caiguda de Yukito.
<i>Contacte-impacte</i>	17	1	A la vinyeta inserida hi ha núvols d'impacte del peu de la Sakura aixafant el seu germà Tôya.
<i>Irradiació</i>	58	1, 2	Rajos que es formen quan la clau es transforma en vara.
<i>Estrelles</i>	58	1	Les estrelles acompanyen els moviments de la Sakura.

7.2. Exemples de vinyetes amb efectes borrosos: pàgina 5, vinyeta 2; pàgina 20, vinyeta 1; pàgina 22, vinyetes 1 i 2; pàgina 20, vinyeta 1.

A continuació, us proporcionem diversos models de fondos de vinyeta que expressen efectes borrosos de moviment, per si voleu ampliar l'activitat.

7.3. Exemples de vinyetes amb descomposició de moviment.

<i>Pàgina</i>	<i>Vinyeta</i>	<i>Objecte que es mou</i>
18	5	Els palets de menjar.
52	2	La mà de la Sakura.
94	3	Els braços de la Sakura nedant.

Les línies cinètiques donen una gran expressivitat als dibuixos. Animeu el vostre alumnat que les incorpori en els seus dibuixos i creacions gràfiques!

8. ELS TIPUS DE LLETRES

En els còmics, les lletres són diverses en forma i en grandària. A diferència d'altres mitjans d'expressió que utilitzen el llenguatge escrit, en el còmic la lletra participa del tractament gràfic, transformant-se en un element gràfic més.

El tractament gràfic del text literari pot aportar connotacions decisives per al sentit del text. L'ús de majúscules, minúscules, subratllats, estils cal·ligràfics, signes d'admiració i mides de lletres diversificats es converteix en un eficaç mitjà expressiu i creatiu.

El retolat, tractat gràficament i al servei de la història, funciona com una extensió de la imatge. Proporciona un pont narratiu i la insinuació del so. Reflecteix la naturalesa i l'emoció de la paraula. Reforça el tema, reforça el temps atmosfèric, reforça els efectes expressius: terror, ràbia...

- La lletra d'**impresmta** és la més utilitzada; té una expressió neutra.
- La lletra **molt gran** indica que el to de veu és alt (actitud decidida, vital o autoritària).
- La lletra **gruixuda i tremolosa** sovint indica un crit d'esglai.
- La lletra **petita** indica que el to de veu és baix (actitud tímida, confidencial).
- La lletra **ondulada** indica un ritme visual (pot anar acompanyada de notes musicals).
- La lletra **cal·ligràfica** posa en relleu la psicologia particular del personatge o el seu lloc de procedència.
- L'èmfasi es soluciona utilitzant la lletra **negreta**. El primer que fa qui llegeix és recórrer la pàgina amb la mirada; després, comença a llegir. Si el valor pictòric de les imatges és apassionant o té molts detalls, és fàcil deixar-se portar per la tendència a donar només un cop d'ull al text dels globus. Una estratègia consisteix a utilitzar la negreta per telegrafiar el missatge. Així es podrà deduir el sentit del diàleg llegint només la negreta.

8.1. El còmic està escrit gairebé tot en lletres majúscules de mides diverses. Es nota que estan escrites amb ordinador perquè són molt regulars. A la pàgina 140 hi ha una carta, també escrita amb ordinador, que la Tomoyo envia a la Sakura, que està en lletres minúscules.

8.2. Les lletres més petites són les de la narració i els diàlegs de la Sakura. Les més grans i en negreta són les del diàleg del Keroberos. Les del Kero són més grans perquè parla en un to de veu més alt. A la vinyeta 5 hi ha lletres japoneses que corresponen a una onomatopeia que no està traduïda.

8.3. Hi ha alguns casos en què les lletres presenten una retolació especial. Per exemple, a la pàgina 11 apareix la paraula VICTÒRIA amb lletres majúscules farcides d'una trama de puntets. A la pàgina 29 el sintagma MASTEGOT ESPECIAL també està escrit amb lletres farcides de blanc. El mateix ocorre amb algunes exclamacions, com les de les pàgines 144 i 145.

Convé detenir-nos a entendre alguns detalls de l'escriptura japonesa, que es basa en dos sistemes:

- El sistema KANJI. Els *kanjis* són ideogrames que provenen del xinès i s'utilitzen des del segle IV. Tenen valor conceptual.
- El sistema KANA. El *kana* és un sil·labari que es va desenvolupar 500 anys després del *kanji*. Té valor fonètic. Té dues formes d'escriptura: *katakana* i *hiragana*, que són dos alfabetos sil·làbics.

L'alfabet *hiragana* es fa servir per a les paraules japoneses, les partícules i les desinències verbals. És el primer sil·labari que aprenen els infants japonesos a l'escola. És el sistema més antic.

L'alfabet *katakana* es fa servir per a les paraules estrangeres i les onomatopeies, que són molt nombroses en la llengua japonesa.

La diferència entre aquests dos sistemes d'escriptura és similar a la diferència entre les majúscules i les minúscules del nostre alfabet llatí.

Us facilitem exemples gràfics d'aquests tipus d'escriptura que podeu mostrar a l'alumnat en aquest tema o quan tracteu de les onomatopeies.

Kanji

日本	東京	大阪	北海道			
Japan	Tokyo	Osaka	Hokkaido			
山	川	日	雨	水	火	田
mountain	river	sun	rain	water	fire	rice field
米	魚	寿司	肉	酒	茶	
rice	fish	sushi	meat	alcohol	tea	
車	電気	自転車	飛行機			
car	electricity	bicycle	airplane			
一	二	三	四	五	六	七
one	two	three	four	five	six	seven
男	女	松井秀喜	黒沢明			
man	woman	Matsui Hideki	Kurozawa Akira			
食べる	行く	小	大	多	少	
to eat	to go	small	big	many	few	

Hiragana

あ a	い i	う u	え e	お o
か ka	き ki	く ku	け ke	こ ko
さ sa	し shi	す su	せ se	そ so
た ta	ち chi	つ tsu	て te	と to
な na	に ni	ぬ nu	ね ne	の no
は ha	ひ hi	ふ fu	へ he	ほ ho
ま ma	み mi	む mu	め me	も mo
や ya		ゆ yu		よ yo
ら ra	り ri	る ru	れ re	ろ ro
わ wa				を (w)o
ん n				

Katakana

ア a	イ i	ウ u	エ e	オ o
カ ka	キ ki	ク ku	ケ ke	コ ko
サ sa	シ shi	ス su	セ se	ソ so
タ ta	チ chi	ツ tsu	テ te	ト to
ナ na	ニ ni	ヌ nu	ネ ne	ノ no
ハ ha	ヒ hi	フ fu	ヘ he	ホ ho
マ ma	ミ mi	ム mu	メ me	モ mo
ヤ ya		ユ yu		ヨ yo
ラ ra	リ ri	ル ru	レ re	ロ ro
ワ wa				ヲ (w)o
ン n				

9. LES ONOMATOPEIES

Will Eisner, excel·lent dibuixant i guionista nord-americà i teòric del llenguatge del còmic, va dir que l'onomatopeia és l'intent desesperat de plasmar en el paper el vast univers sonor que ens envolta. En el còmic, les onomatopeies gaudeixen d'un tractament gràfic privilegiat i se n'inventen constantment de noves.

Les onomatopeies són "sons escrits" que serveixen per ajudar la imaginació en el moment en què es produeix algun fet sorollós (com una explosió), així com per ajudar el relat de manera conceptual (només en el manga, no en el còmic occidental); és per això que podem trobar sorolls com el de posar-se alguna persona vermella per la vergonya.

Les onomatopeies japoneses són una de les característiques més curioses i notables de l'idioma japonès. En català, les onomatopeies són un recurs accessori, utilitzat normalment per emfasitzar. En japonès, però, són completament imprescindibles; se n'utilitzen moltes habitualment i les usen tant els nens i les nenes com les persones adultes.

Giongo 擬音語: Els *giongo* són onomatopeies que descriuen i imiten un so. Solen representar-se en el sil·labari *katakana*.

En japonès hi ha moltes més onomatopeies *giongo* que en català o la resta de llengües llatines. Per exemple, quan un objecte dur que punxa xoca amb un altre, sona *gatsun*. Si alguna cosa en travessa una altra mica dura, s'escolta *busu*. Un so metàl·lic de curta durada (com ara *clanc*) sona *kan*, però un de llarga durada sona *kachiri*.

A més, alguns sons tenen significat per sí sols: "tenir gana" és *pekopeko* へこへこ (que se suposa que són els sorolls de la panxa); "estar nerviós" és *dokidoki* ドキドキ, *giongo* que imita els batecs del cor...

Gitaigo 擬態語: Els *gitaigo* són onomatopeies que imiten estats físics o estats de ànim. Com que no es poden sentir, es formen combinacions molt imaginatives. Per exemple, "està molt cansat" és *hetoheto* i "sentir-se fort" és *morimori*. Aquestes paraules poden funcionar com adverbis. Solen representar-se en el sil·labari *hiragana*.

9.1. La gran diferència entre les dues pàgines és que la del exemple està occidentalitzada i les onomatopeies estan traduïdes. Hi ha dues onomatopeies. A *Sakura* hi ha onomatopeies traduïdes i n'hi ha sense traduir. Normalment les onomatopeies traduïdes estan dins de globus. Fora dels globus només estan traduïdes les que no afecten gaire el disseny de la vinyeta.

9.2. En aquesta historieta hi ha onomatopeies a moltes vinyetes. En el manga, l'ús de les onomatopeies és constant i, de vegades, fins i tot decoratiu.

	<i>Traduïdes fora dels globus</i>	<i>Traduïdes dins els globus</i>	<i>Sense traduir</i>
1	<i>FIUM</i> (pàg. 6, vinyeta 1)	<i>TATXAN!</i> (pàg. 14, vinyeta 2)	Pàg. 5, vinyetes 1, 2, 3, 5, 6.
2	<i>RING!</i> (pàg. 11, vinyeta 4)	<i>NYAM</i> (pàg. 18, vinyeta 4)	Pàg. 11, vinyeta 1.
3		<i>GLUPS!</i> (pàg. 19, vinyeta 1)	Pàg. 13, vinyeta 5.

Com podeu comprovar, gairebé no hi ha onomatopeies traduïdes fora dels globus, en canvi se'n poden trobar moltes dins els globus.

9.3. Resposta oberta.

10. ELS GLOBUS

10.1. El manga respecta la forma dels globus originals, que són tots allargats. Feu notar que molts dels globus estan com mig buits, ja que l'escriptura japonesa necessita més espai per expressar els significats.

10.2. Els globus tenen formes molt diverses i irregulars. Hi ha molts globus en forma de serra, en ziga-zaga, punxeguts, dobles. Qualsevol pàgina que s'observi presenta diversos exemples d'aquests globus.

Moltes vegades, el contorn dels globus funciona com una línia cinètica, sobretot en les escenes en què Sakura caça les cartes, com ara a les pàgines 36, 37 o 46.

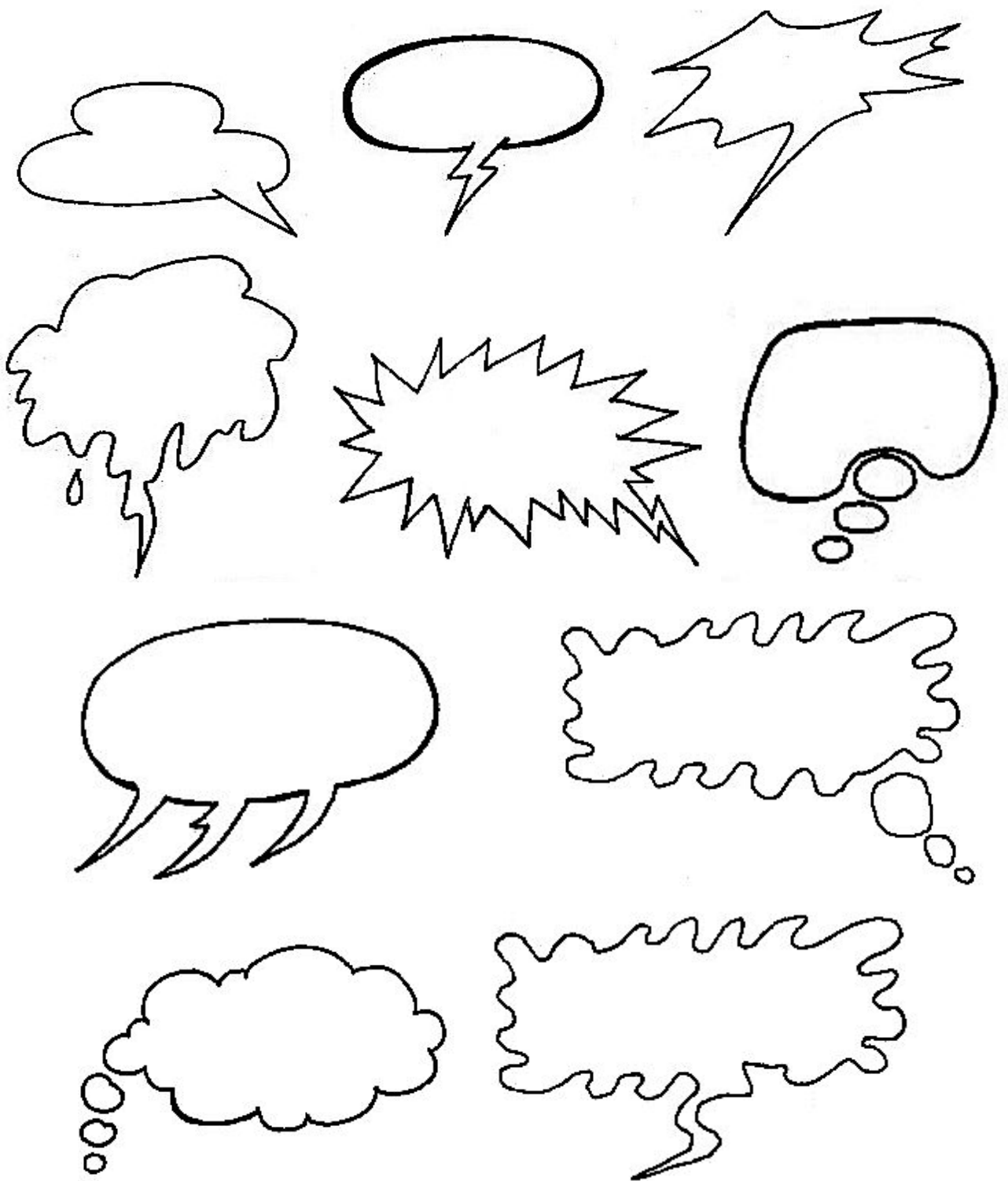
10.3. Els deltes tenen formes molt diverses. N'hi ha de molt petits. També hi ha molts globus sense delta. Per exemple, a la pàgina 18 trobem un globus sense delta a la vinyeta 1; a la vinyeta 2 hi ha un delta amb un doble angle; petits deltes angulats a la vinyeta 3; un gran delta caragolat a la vinyeta 4. A la primera vinyeta de la pàgina següent, el delta acaba en una ratlla.

10.4. Hi ha moltes vinyetes amb textos de pensament de la Sakura. De fet, ella és la narradora de la història. Els podem observar a partir de la pàgina 13. Són quadrangulats i estan emmarcats amb doble línia recta.

Gairebé no hi ha globus de pensament. En podem trobar un a la vinyeta 4 de la pàgina 56.

10.5. Resposta oberta.

Repertori de globus per ampliar l'activitat



11. LES METÀFORES VISUALS I ELS SÍMBOLS GRÀFICS

Les metàfores visuals són dibuixos que expressen estats d'ànim, vivències o situacions en què es troben els personatges. Contribueixen a l'economia de l'espai, perquè poden explicar coses que, si s'haguessin de dibuixar, ocuparien molt d'espai.

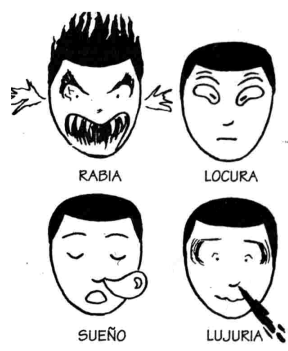
Com en el cas de les onomatopeies, de metàfores visuals se'n poden inventar o reinventar. Quan un dibuixant inventa una nova manera de representar allò que és invisible, els altres ho adopten i, a poc a poc, els símbols s'incorporen al llenguatge del còmic. Com més dura una forma artística o un sistema de comunicació, més símbols acumula. El còmic és un llenguatge jove, però ja té un conjunt impressionant de símbols reconeguts. Aquest vocabulari visual disposa d'un potencial de creixement il·limitat, que varia d'unes cultures a altres.

Al Japó, el tebeo s'ha desenvolupat en un aïllament relatiu respecte els còmics occidentals, fins fa pocs anys. Això es nota també en les metàfores visuals que s'han desenvolupat de forma diferent.

Per exemple, una bombolla que surt del nas representa la son; la sang que surt del nas expressa luxúria, el fum que surt pel nas representa enuig...

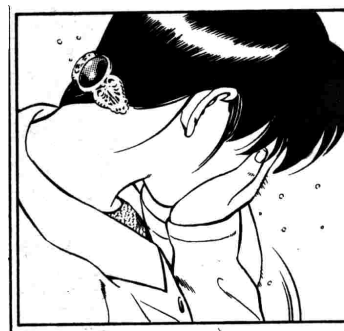


© Shu Akana i Shinji Makaki. *Yugo*. Planeta-De Agostini



© Scott McCloud. *Cómo dibujar cómics. El arte invisible*. Ediciones B

Certs indicadors d'emocions tenen una base visual, com les gotes de suor dibuixades en el rostre dels personatges; però quan aquestes imatges de base visual tendeixen a sortir del seu context visual, per exemple les gotes de suor o les llàgrimes que surten de la cara del personatge i se situen damunt seu, irrompen en el món invisible del símbol. McCloud anomena aquest tipus de símbols metàfores visuals amb una base física.



© Shu Akana i Shinji Makaki. *Yugo*. Planeta De Agostini

11.1.

Pàgina	Vinyeta	Metàfora visual	Significat
6	1	Rodones negres que formen una mena de rajos al voltant de Sakura.	Serveixen per destacar la victòria del personatge, que ha atrapat una carta.
17	3	Un cor amb tres ratlles al damunt.	Amor.

18	3	Ratlles corbes sobre el cap de Sakura.	Pressa.
21	1	Una línia vertical ondulada amb una estrella a baix (dins d'un globus).	Dolor.
26	1	Rodones amb puntets al voltant del cos del Kero. Gotes de suor que surten de la cara de la Sakura.	Destaquen l'aparició del Kero, que acaba de sortir del llibre. Sorpresa, esglai.
38	2	Un cor amb tres ratlles al damunt.	Amor.
43	3	Fum que surt del nas de Sakura.	Empipament.
51	3, 5	Rodones que surten del pastís.	Olors.
164	2	Creus que formen rajos al voltant de Sakura.	Sorpresa, satisfacció.

11.2. Resposta oberta.

12. ELS TEXTOS

L'ús dels textos i els diàlegs té menys importància que en el còmic occidental. Encara que no entenguem el japonès, hi ha molts mangues que els podem seguir només mirant els dibuixos. En general, hi ha pocs textos narratius de suport i globus de pensament. En les vinyetes sense diàleg, només amb onomatopeies com el so de la pluja o el vent, s'intensifica la sensació de silenci.

Hi ha una tendència a utilitzar el text per expressar emocions o fets independents d'allò que mostren les imatges.

12.1. L'inici del text narratiu en què Sakura es presenta és a la vinyeta 2 de la pàgina 12. Està escrit en majúscula en una cartel·la quadrangular amb doble requadre.

12.2.

Pàgina	Vinyeta	Tipus de text
26	1	2 cartel·les de text narratiu en <i>off</i> (no es veu qui el diu).
	2	2 cartel·les de text narratiu en <i>off</i> . Onomatopeia en japonès.
	3	2 cartel·les de text narratiu en <i>off</i> . Onomatopeia en japonès.
27	1	2 globus amb text de diàleg.
	2	1 globus doble i 1 de simple amb text de diàleg. 1 globus de text de monòleg (pensament).
	3	2 globus de diàleg en <i>off</i> .

	4	2 globus de diàleg. Onomatopeia en japonès.
	5	1 globus doble de diàleg.

12.3. El text de la pàgina 18 és EGHA MOG BO. (Està molt bo.)

12.4. Busqueu-los a les pàgines 11, 29 i 53.

Pàgina 11 VICTÒRIA. Es refereix al fet que la Sakura ha atrapat una carta.

Pàgina 29 MASTEGOT ESPECIAL. En lloc d'usar una onomatopeia o una metàfora visual, l'acció es reforça amb el text.

Pàgina 53 COP DE PUNY AUTOCASTIGADOR. El mateix que a la pàgina 29.

12.5. Resposta oberta.

12.6. Resposta oberta.

13. LA NARRACIÓ I EL MUNTATGE

A cada vinyeta trobem una representació de l'espai i el temps, però és en la seqüència, és a dir, en la successió de vinyetes on l'acció es desenvolupa a través del temps.

L'espai entre les vinyetes s'anomena blanc o carrer, i en angloamericà *gutter*. En aquest espai, la imaginació converteix dues imatges separades en una sola idea, establint la unió necessària perquè el fragment (vinyeta) esdevingui procés (narració). Per aquests carrers circula el temps i la nostra ment treballa com una intermediària entre l'autor i la seva obra, omplint els buits entre vinyetes com si fóssim productors de dibuixos animats. És una mena de màgia que només es dona en els còmics.

L'estructura narrativa d'un manga ve determinada pel tipus de format en què es publica. L'inici de qualsevol manga comença amb la publicació d'un capítol d'un determinat nombre de planes en una revista especialitzada en un estil de manga.⁷ Si l'obra té èxit, se n'agrupen uns quants capítols i es publica el manga en un tom o volum (*tankōbon*). Un manga complet consta de diversos volums.

Si el còmic es torna molt popular, probablement tindrà una versió animada (anime). A vegades s'espera què el manga hagi finalitzat, però sovint es fa alhora, amb el consegüent risc que l'anime atrapi el manga. És llavors quan apareixen els *filler* o finals sobtats o inventats en l'anime.

En el còmic japonès hi ha molta varietat de temàtiques i de gèneres, fet que també succeeix a occident, menys als Estats Units, on el còmic està bastant monopolitzat pel gènere dels superherois. En el manga, la variació de temes arriba a la seva màxima expressió; n'hi ha que mai s'han plasmat en vinyetes fora del Japó.

13.1. Al final de cada capítol apareix el típic "Continuarà". Davant de cada capítol hi ha un dibuix a pàgina completa i el títol *Sakura, la caçadora de cartes*.

13.2. El *flash-back* és l'evocació del passat per part dels personatges. Aquesta tècnica narrativa va passar de la novel·la al cinema i als còmics. S'activa pel relat d'un narrador, pel pensament o record d'un personatge, etc. Normalment, la vinyeta anterior mostra el personatge narrant o recordant allò que es veurà en la vinyeta següent.

⁷ Al diccionari de manga que trobareu a l'annex s'expliquen alguns dels diversos estils de manga.

El manga comença amb un salt de dos mesos cap al passat, on la Sakura atrapa una carta. Són les imatges que està veient Kero, a la televisió, i que estan gravades en un vídeo. El salt al passat s'acaba a la pàgina 11. A la pàgina 25 comença un altre salt al passat que s'inicia amb la paraula *Recordant*. La Sakura explica com va obrir un llibre antic a la biblioteca del seu pare i el Keroberos, el guardià de la tanca, va sortir de la portada. Aquest salt s'acaba a la pàgina 37. A la pàgina 40 hi ha un altre salt al passat per mostrar els vestits que la Tomoyo li fa a la Sakura per caçar les cartes. A partir d'aquí, l'acció és bastant lineal, amb petits salts al passat com el de la pàgina 71.

13.3. Resposta oberta.

13.4. Aquesta història es pot explicar amb 6 o 8 vinyetes.

LES SEQÜÈNCIES

13.5. Proporcionem una guia de les seqüències del primer capítol.

Seqüències	Pàgines	Acció
1	1-11	Sakura caça la carta del salt, <i>The Jump</i> .
<i>Canvi d'espai i de temps (es veu la casa de Sakura dos mesos després).</i>		
2	12-24	Presentació dels personatges.
<i>Canvi d'espai (del carrer a la casa de Sakura) i de temps (dos mesos abans).</i>		
3	25-37	Sakura troba el llibre de les cartes de Clow i el Kero la nomena caçadora de cartes.
<i>Canvi d'espai (de la casa de Sakura al carrer) i de temps (continuitat temporal de la seqüència 2).</i>		
4	38-41	Tomoyo i Sakura parlen dels vestits de Sakura i de les gravacions de vídeo que fa la Tomoyo.
<i>Canvi de temps i d'espai (del carrer al pati de l'escola).</i>		
5	42-47	Sakura i Tomoyo són a la classe d'educació física. Tōya i Yukito juguen a futbol.
<i>Fi del capítol.</i>		

13.6. Resposta oberta.

BIBLIOGRAFIA

- APARICIO BELTRAN, Rosa. *Còmic: expressió i comunicació*. Llicència d'Estudis Retribuïda. Curs 1998-1999.
- BERNABÉ, Marc. *Japonés en viñetas. Curso básico de japonés a través del manga*. Barcelona: Norma, 2007.
- Coope, Katy. *Dibujar manga*. Barcelona: Malsinet, 2007.
- Moliné, Alfons. *El gran libro de los manga*. Barcelona: Glénat, 2002. (Viñetas; 4)
- *Diccionari de manga*. [En línia]: <<http://usuarios.lycos.es/miyoga/cat/diccio/diccionari.htm>>
- *Història del manga*. [En línia]: <<http://wiki.animelliure.net/index.php/Manga>>
- Pàgines sobre les onomatopeies del manga [En línia]:
<<http://cursodemanga.blogspot.com/2006/09/leccin-5-hiragana-katakana-y.html>>
<<http://www.xtec.cat/~aporta1/catalana/comic.htm>>
<<http://civada.blogspot.com/2008/06/las-onomatopeyas-japonesas.html>>
<<http://foros.ffultimate.com/archive/index.php?t-5234.html>>
- Pàgina oficial de les autores: <<http://www.clamp-pla.net/>>
- Pàgines sobre Sakura:
<http://sakura_shaoran.tripod.com/ccs/index.html>
<<http://sakuraccs.bysakura.net/general.php?i=ca&t=puntsdellibre>>
<http://www.guiadelcomic.com/comics/card_captor_sakura.htm>
<http://ca.wikipedia.org/wiki/Sakura,_la_ca%C3%A7adora_de_cartes>
- Pàgina molt completa sobre Sakura en català, castellà, portuguès i anglès:
<<http://www.bysakura.net/>>
- Pàgina oficial de Sakura en japonès: <<http://www3.nhk.or.jp/anime/sakura/index.html>>
- Jocs sobre Sakura [En línia]: <http://sakuraweb.iespana.es/pagina_jocs.htm>
- Activitats per a l'alumnat sobre còmic [En línia]: <www.xtec.cat/~aporta1/catalana/comic.htm>
- Informacions diverses sobre manga: <<http://www.mangablog.es/category/manga/>>
- Torre de Tòkió:
<http://www.tourism.metro.tokyo.jp/spanish/timely_tokyo/05/index.html>
<<http://www.badalones.com/primaria/ciclesuperior/activitats/0607/inicivolta/avent5/6/Viatge/Viatge%20Alvaro%20i%20Alex.htm>>
- Sobre la fictícia ciutat de Tomoeda: <<http://rolintoplay.foroactivo.com/cazadores-de-cartas-off-topic-f32/la-ciudad-de-tomoeda-t57.htm>>

ANNEX

DICCIONARI DE MANGA

Anime. Cinema d'animació japonès.

Manga. Còmic japonès; per als japonesos, tots els còmics són manga.

GÈNERES DE MANGA I ANIME

Shōjo. Manga dedicat especialment a les noies (*shōjo* significa 'noia').

Shōnen. Manga dedicat especialment als nois (*shōnen* significa 'noi').

Shōnen Ai. Manga en el qual s'expliquen relacions homosexuals entre homes. (*ai* significa 'amor').

Seinen. Manga per a persones entre 18 i 20 anys.

Mahō shōjo. Tipus de manga en el qual les protagonistes tenen poders màgics i els utilitzen per a defensar algun objectiu. En algunes ocasions els utilitzen per a divertir-se. Dos exemples serien *Sailor Moon* o *Sakura la caçadora de cartes*. El seu equivalent masculí són els **mahō shōnen**.

Yaoi. Subgènere del *shōjo* en el qual s'expliquen històries homosexuals. No necessàriament conté escenes explícites; normalment s'expliquen els problemes que tenen per a superar la seva situació i ser acceptats públicament.

Bishōnen. Manga en el qual els protagonistes són nois formosos.

Bishōjo. Manga en el qual les protagonistes són noies belles.

ALTRES PARAULES RELACIONADES

Tonkoubon. Volum recopilatori de diferents capítols d'un manga del mateix autor i/o sèrie. És tal i com arriben els mangues als nostres països.

Doujinshis. Manga fet pels fans, en què són parodiats els personatges de manga i anime famosos. Les paròdies també poden ser de videojocs, com *Final Fantasy*, i de llibres, com *Harry Potter*.

Otaku. Al Japó, fanàtic d'alguna cosa. A occident, aficionat al manga i a l'anime.

Fanart. Dibuixos fets pels fans del manga, l'anime i els videojocs. Poden ser copiats o inventats.

Fanfic. Relats fets per afeccionats a algunes sèries. Normalment són finals alternatius a la sèrie o històries alternatives.

Mangaka. Dibuixant professional de manga.

Fansub. Distribució d'un manga traduït o un anime subtitulat, per un grup d'afeccionats, normalment per Internet i gratuïtament. De vegades són manga fotocopiats o CD amb capítols, que es venen a un preu relativament barat. Els *fansubs* funcionen mentre la sèrie no té llicència al seu país de procedència.

Fanzine. Revista sense ànim de lucre amb historietes inventades d'estil manga. Normalment contenen tres o quatre historietes d'unes 20-30 pàgines, i es venen a preus barats.

Cosplay. El mot prové de les paraules angleses *costume + play* (joc de vestit). Es com es denomina el fet de disfressar-se d'un personatge de manga o d'anime.

Cosplayer. Persona que practica el *cosplay*.

(Adaptat de: <<http://usuarios.lycos.es/miyoga/cat/diccio/diccionari.htm>>)