

El gust per la lectura
Educació secundària

SAKURA, LA CAÇADORA DE CARTES, de CLAMP

**QUADERN PER A L'ALUMNAT
(primer cicle ESO)**



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,
de CLAMP

ROSA APARICIO BERTRAN

ÍNDEX

ABANS DE LLEGIR

1. Elements del còmic	5
2. El manga per fora	5
3. Les dades bibliogràfiques	6
4. L'ordre de lectura oriental	6
5. Les autors	7

DESPRÉS DE LLEGIR

1. Comprensió lectora	9
2. Els espais	10
3. Les cartes de Clow	13
4. Les vinyetes	15
5. Els plans i els angles de visió	16
6. Els personatges.	20
7. Les línies cinètiques o de moviment	25
8. Els tipus de lletres	28
9. Les onomatopeies	29
10. Els globus	30
11. Les metàfores visuals i els símbols gràfics	33
12. Els textos	34
13. La narració i el muntatge	35

BIBLIOGRAFIA	39
------------------------	----

ANNEXOS

Annex 1. Les cartes de Clow	41
Annex 2. Diccionari de manga	43

ABANS DE LLEGIR

1. ELEMENTS DEL CÒMIC

Feu, entre tota la classe, una llista dels mangues (còmics japonesos) i dels còmics occidentals que heu llegit o vist alguna vegada. Porteu-los a l'aula. Parleu de les diferències que hi ha entre un manga i un còmic occidental. Finalment, entre tota la classe, feu una llista dels diversos elements que hi ha en els còmics.

2. EL MANGA PER FORA

Observeu la coberta, la contracoberta i el llom del llibre *Sakura, la caçadora de cartes*. Hi ha alguna cosa que us sorprengui? Anomeneu tots els elements que s'hi veuen, diferenciant els textos de les imatges.

	<i>Textos (lletres i números)</i>	<i>Imatges</i>
<i>Coberta</i>		
<i>Llom</i>		
<i>Contracoberta</i>		

3. LES DADES BIBLIOGRÀFIQUES

3.1. Obriu el llibre i observeu-ne la portada i la contraportada. Expliqueu oralment què es veu a la portada.

A la contraportada hi ha les dades bibliogràfiques i tècniques del llibre. Completeu aquesta fitxa bibliogràfica i afegiu-hi dues informacions més.

Títol	
Autoria	
Editorial	
Data edició en català	
Data edició original	
Direcció editorial	

3.2. Amb les dades que teniu, redacteu un escrit explicant de què creieu que tractarà aquest manga.

4. L'ORDRE DE LECTURA ORIENTAL

Aquest manga està en l'ordre de lectura oriental, que és el contrari del nostre. Nosaltres llegim d'esquerra a dreta i de dalt a baix. Els japonesos llegeixen de dreta a esquerra i de dalt a baix, tal i com es mostra en l'exemple següent.

Dibuixeu amb fletxes l'ordre de lectura d'aquesta pàgina de manga:



5. LES AUTORES

CLAMP són quatre dones creadores de moltes sèries de manga i cinema d'animació japonès (*anime*) que tenen molt èxit i reconeixement internacional: Nanase Ôkawa (nascuda el 1969), Mokona Apapa (1968), Satsuki Igarashi (1969) i Mick Nekoi (1969).

Aquest col·lectiu femení es va crear a l'època que totes eren estudiants de secundària. Primer van ser onze; quan es van professionalitzar, van passar a ser set i, finalment, en van quedar quatre.

Van començar a iniciar-se en el mercat editorial a finals dels anys vuitanta. Al 1990 van publicar el seu primer gran èxit editorial, *RG Veda*, obra basada en elements de la mitologia hindú. L'any 1996 van publicar *Card Captor Sakura* (*Sakura, la caçadora de cartes*). En aquesta sèrie demostren ser les mestres del manga femení.

Clamp es reparteix així les tasques:



- 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 Nekoi s'ocupa de les il·lustracions secundàries i del disseny de les vinyetes (*Card Captor Sakura* és una obra completament seva).

Tot i ocupar un lloc d'honor en el *shôjo manga* (manga per a noies adolescents: *shôjo* significa 'noia' en japonès), han estat capaces d'atraure tant un públic femení com masculí.

Les seves obres són bastant curtes per a l'estàndard japonès; n'hi ha poques que superin la mitja dotzena de volums. Les més extenses són *RG Veda* (10 volums), *Card Captor Sakura* (12 volums) i *X* (15 volums i continua publicant-se).

Després d'haver llegit les informacions anteriors, contesteu aquestes preguntes sobre les autores:

- Quantes autores hi havia al principi al col·lectiu CLAMP?
- On es van conèixer?
- Quantes són actualment?
- Quants anys tenen?
- Quina tasca fa cadascuna?
- Què vol dir *shôjo manga*?

- Quin any van publicar *Sakura, la caçadora de cartes*?
- Quantes obres heu llegit d'aquestes autores? Escriviu-ne els títols.
- Observeu atentament aquesta foto de les CLAMP i descriuiu-les.



DESPRÉS DE LLEGIR

L'obra *Sakura, la caçadora de cartes* (カードキャプターさくら, *Kādo Kyaputā Sakura*), pertany al gènere de *shōjo* manga, vessant *Mahō Shōjo* ('noia màgica' en japonès)¹, destinada a un públic infantil i juvenil femení, però que també ha tingut molt d'èxit entre el públic masculí. En aquest tipus de manga les protagonistes tenen poders màgics i els utilitzen per a defensar algun objectiu. *Sailor Moon* n'és un altre exemple.

1. COMPRENSIÓ LECTORA

1.1. Per entendre bé la història, contesteu oralment aquestes preguntes:

- Us ha agradat el manga?
- Qui és la protagonista de la història?
- Anomeneu els altres personatges de la història i digueu quina relació tenen amb la Sakura.
- Quina és la missió de la Sakura? Qui l'ajuda en la seva missió?
- Qui va crear les cartes?
- Qui li confecciona els vestits per caçar les cartes?
- On eren les cartes abans d'escampar-se pel món?
- Qui les guardava?
- Per què van sortir de la capsa?
- Per què és tan important que tornin a dins de la capsa?
- Quins poders utilitza la Sakura per caçar les cartes?
- Qui és la millor amiga de la Sakura? Què fa aquesta amiga cada vegada que la Sakura caça una carta?
- De qui està enamorada la Sakura?
- Quan comença la història, quines cartes ha recuperat la Sakura? Com es diuen aquestes cartes?
- Quina carta recupera en el capítol 3? I en el capítol 5?
- Qui se li apareix a la nena dins de la piscina?
- De qui s'acomiada la Sakura a l'última pàgina?

1.2. A partir de les respostes de l'activitat anterior, expliqueu oralment l'argument de la història.

¹ El seu equivalent masculí serien els *mahō shonen* ('noi màgic'), un exemple dels quals seria *Shaman King*. Aquest tipus de còmic és pràcticament inexistent a occident.

3. ELS ESPAIS

3.1. Localitzeu en el còmic els diversos espais que hi apareixen. Ompliu aquesta taula descrivint breument cadascun:

	<i>Espais</i>	<i>Descripció</i>
<i>Interiors</i>		
<i>Exteriors</i>		

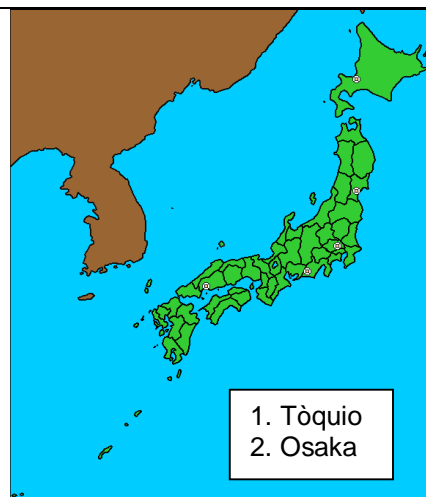
2.2. Situeu Catalunya i el Japó en aquest mapa del món. Pinteu-los del color que més us agradi. Esbrineu quants quilòmetres hi ha entre els dos països.



- Distància en quilòmetres entre Catalunya i el Japó:
- Hores de vol en avió:

2.3. Situeu Tòquio i Osaka en aquest mapa del Japó i completeu les dades sobre el país.

Dades sobre el Japó



<i>Significat del nom</i>	
<i>Capital</i>	
<i>Superfície</i>	
<i>Nombre d'illes</i>	
<i>Nombre d'habitants</i>	
<i>Ciutats principals</i>	
<i>Govern</i>	
<i>Llengua</i>	

2.4. Aquí teniu dues imatges de la torre de Tòquio. Us recorda algun altre monument famós? Si és que sí, quin? Busqueu informació sobre la torre a la biblioteca del centre i compartiu-la amb la resta de companys i companyes.

2.5. Escriviu una breu descripció de la torre, explicant-ne les característiques més importants.



Descripció:

2.6. Tomoeda és la ciutat on transcorre la història de Sakura. Busqueu informació sobre aquesta ciutat. Us podeu ajudar de l'apartat de mapes del cercador *google*.



2.7. Inventeu-vos una ciutat i situeu-la en un mapa imaginari.

3. LES CARTES DE CLOW

La trama argumental de *Sakura, la caçadora de cartes* gira al voltant de la recuperació de les cartes de Clow. Per entendre-la millor, feu les activitats que teniu a continuació.

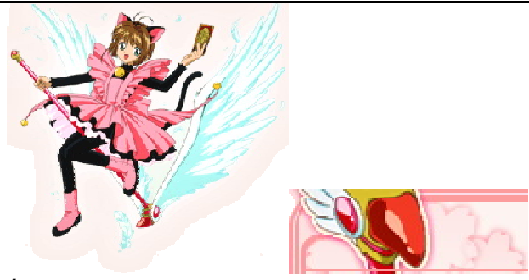
3.1. Comenteu oralment el que explica Kero sobre les cartes a les pàgines 30, 64, 65 i 66 de l'obra. Escriviu-ne un breu resum.

<i>Pàgina</i>	<i>Text</i>
30	
64 i 65	
66	

3.2. Expliqueu oralment com es transforma Sakura en caçadora de cartes. Quines són les paraules màgiques que diu Kero per fer-ho?

3.3. Quines paraules màgiques utilitza Sakura quan vol transformar la clau de la capsa de les cartes en la vara? I quan vol utilitzar els poders d'una carta per atrapar-ne una altra? Inventeu paraules màgiques per aconseguir algun dels vostres somnis o desitjos.

3.4. Dibuixeu la clau que permet obrir el Llibre de Clow i que apareix a la vinyeta 4 de la pàgina 32. Descriviu breument la clau i la vara.

		<i>Descripció</i>
<i>La clau</i>	<i>Dibuix</i>	
		

3.5. En els últims capítols de la sèrie, Sakura fa servir una clau i una vara diferents. Busqueu-ne imatges a Internet.

3.6. Observeu bé les sis cartes que us mostrarà el professor o la professora i ompliu aquesta taula:

<i>Nom en anglès</i>	<i>Nom en català</i>	<i>Descripció física de la carta.</i>

3.7. Al llarg dels 12 volums de la sèrie, Sakura recupera moltes cartes més. Esbrineu, consultant la pàgina web <<http://www.bysakura.net/>>, quantes cartes de Clow hi ha en total.

4. LES VINYETES

Una vinyeta és cada un dels quadres en què es divideix un còmic. En una 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 hi poden aparèixer.

En aquest manga hi ha molta diversitat compositiva, tant de les pàgines com de les formes i mides de les vinyetes. El resultat n'és una narració molt dinàmica.

4.1. Observeu la diversitat de formes de les vinyetes. Després, busqueu dos exemples de cada tipus de vinyeta i assenyalau la pàgina on els heu trobat i la posició de la vinyeta en la pàgina. Per ajudar-vos, us en posem un exemple de cada tipus.

<i>Tipus de vinyeta</i>	<i>Exemple</i>	<i>Altres exemples</i>
Rectangular horitzontal	P12, vinyeta 1	
Rectangular vertical	P12, vinyeta 3	
Rodona	P17, vinyeta 2	
Irregular	P15, vinyeta 4	
Petita inserida dins d'una vinyeta més gran	P17, vinyeta 1	
Construïda sobre una gran vinyeta que fa de fons.	P16	
A sang (vinyeta que no té contorn i toca els límits de la pàgina)	P5, vinyeta 5	
Els personatges sobrepassen els límits de la vinyeta	P42, vinyeta 4	

4.2. Quina funció tenen les petites vinyetes inserides en una de més gran?

4.3. En els mangues, els fondos de les vinyetes sovint no mostren cap espai real, sinó que tenen trames o bé altres elements, com ara flors. Busqueu dos exemples de vinyetes amb trames i dos de vinyetes amb flors.

4.4. Busqueu una vinyeta molt petita i una de molt gran. Expliqueu oralment que s'hi veu.

4.5. Expliqueu la composició d'aquesta pàgina: estructura, forma i grandària de les vinyetes.



4.6. Dibuixeu l'esquema d'una pàgina de manga en què hi hagi una vinyeta a sang, una vinyeta inserida en una de més gran, una vinyeta de forma regular i una altra d'irregular. Si voleu, podeu dibuixar dins de les vinyetes.

5. ELS PLANS I ELS ANGLES DE VISIÓ

Un pla és la representació d'un objecte, un personatge o un espai, en una vinyeta. El pla mostra l'allunyament o aproximació de qui llegeix respecte a allò que es veu a la vinyeta.

Les vinyetes i els plans són com finestres des de les quals podem mirar el món.



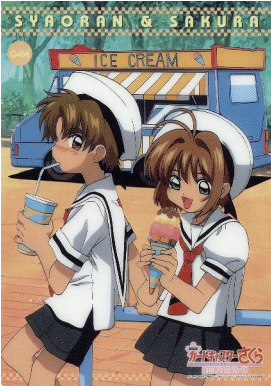

5.1. Amb cartolina, construïu el marc d'una finestra per observar la realitat a través seu. Apropieu o allunyeu la finestra de l'ull i veureu les coses i les persones en plans generals, plans mitjans i plans de detall. També podeu veure-les des de dalt i des de baix.

Llegiu l'explicació dels plans que teniu a continuació i feu pràctiques amb la finestra de cartolina.

Plans descriptius	
Gran pla general (GPG)	Mostra un gran escenari, un paisatge o una multitud. L'entorn té més importància que la figura humana.
Pla general (PG)	L'enquadrament ens presenta la figura humana completa dins un entorn ampli.
Plans narratius	
Pla sencer (PS)	Veiem el personatge de cos sencer. Hi ha referències de lloc, però el que destaca és el personatge, del qual podem apreciar algunes accions.
Pla de conjunt (PC)	És una variant del pla sencer. Es veu un petit grup de personatges.
Pla americà (PA)	Veiem el personatge tallat a l'alçada del genoll. És un pla de conversa, ja que es basa en la idea que, quan parlem amb algú, encara que centrem l'atenció en el rostre, el nostre camp de visió arriba fins als genolls.
Pla mitjà (PM)	Veiem el personatge fins als malucs i podem veure el moviment de les mans. El pla mitjà curt talla el personatge a l'alçada de l'estómac.
Plans expressius	
Primer pla (PP)	És un pla dedicat al rostre del personatge en què veiem com expressa els seus pensaments o sentiments: por, dubte, alegria, sorpresa...
Primeríssim primer pla (PPP)	Es veu el rostre del personatge, tallat a l'alçada del front i de la barbeta. És una variant del primer pla.
Pla de detall (PD)	Ens mostra algun detall important per a l'acció.
Angles de visió	
Angle frontal	El punt de vista és perpendicular al rostre del personatge. La mirada del personatge coincideix amb el punt de vista.
Angle picat	El punt de vista se situa a sobre del personatge.
Angle contrapicat	El punt de vista se situa a sota del personatge.

5.2. Feu una fullejada ràpida al manga i digueu quins tipus de plans predominen: els descriptius, els narratius o els expressius.

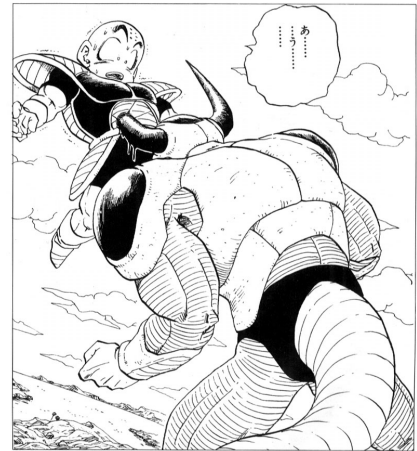
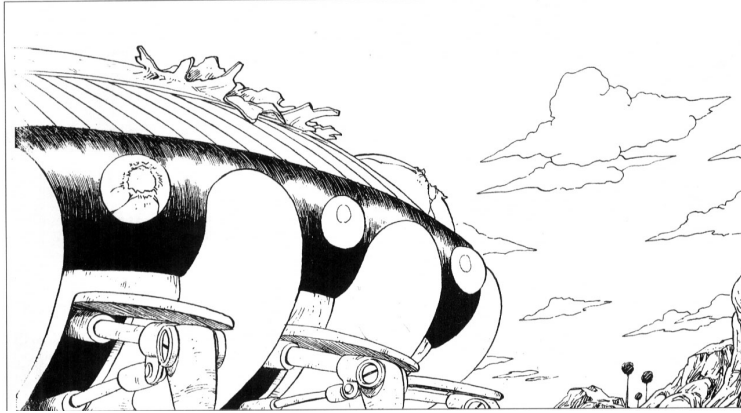
5.3. Observeu les vinyetes següents, extretes de les pel·lícules i els mangues de Sakura. Identifiqueu-hi els tipus de plans i els angles picats i contrapicats. Després, poseu el nom a sota de cadascuna.

		
1.	2.	3.
		
4.	5.	6.
		
7.	8.	9.
		
10.	11.	12.

		
<p>13.</p>	<p>14.</p>	<p>15.</p>
		
<p>16.</p>	<p>17.</p>	<p>18.</p>
		
<p>19.</p>	<p>20.</p>	<p>21.</p>

5.4. En el manga hi ha molts plans de detall. Busqueu-ne tres exemples.

5.5. Busqueu dues vinyetes que tinguin un angle picat i dues que tinguin un angle contrapicat. En el manga s'utilitzen molt aquests punts de vista. La raó és que els japonesos s'asseuen molt a terra i estan molt acostumats a mirar cap a dalt i cap a baix. Per ajudar-vos, us posem dos exemples d'angles contrapicats del gran mestre del manga Akira Toriyama.




© Akira Toriyama

6. ELS PERSONATGES

6.1. Llegiu les característiques dels personatges i completeu la taula següent dibuixant el pare i la mare de la Sakura.

	<p>Sakura Kinomoto. És la indiscutible protagonista de la sèrie. Estudia a l'escola primària de Tomoeda. Va a quart grau i pertany al club d'animadores; la seva missió és caçar totes les Cartes de Clow. Té el do de veure el futur en somnis. És excel·lent per a les activitats físiques, ja que té molta facilitat en tots els esports, que aconsegueix dominar en molt poc temps. La seva millor amiga és la Tomoyo i està enamorada d'en Yukito, el millor amic del seu germà Tōya. El seu nom és el de les flors de cirerer, les Sakura, molt populars al país.</p>
	<p>Kero (Keroberos). És el guardià de les Cartes de Clow i el protector de la Sakura. És un enorme lleó amb armadura que es pot transformar en un adorable lleonet amb aletes. Té un accent com els de Osaka, el seu símbol és el del sol i representa el Foc.</p>
	<p>Tomoyo Daidōji. És la nena més rica de la classe i la millor amiga de la Sakura. Li encanta enregistrar-la amb la seva càmera de vídeo, sobretot quan està intentant capturar una carta de Clow. La Tomoyo confecciona els vestits que usa la Sakura per capturar les cartes, ja que és una tasca molt especial com per a fer servir roba <i>normal</i>.</p>
	<p>Tōya Kinomoto. És el germà gran (i únic) de la Sakura. Té el do de veure els esperits de gent morta i de saber qui és o no humà. Gràcies a aquest poder pot veure la seva mare morta quan els visita i descobrir les identitats secretes de diferents personatges no humans que van apareixent a la sèrie.</p>

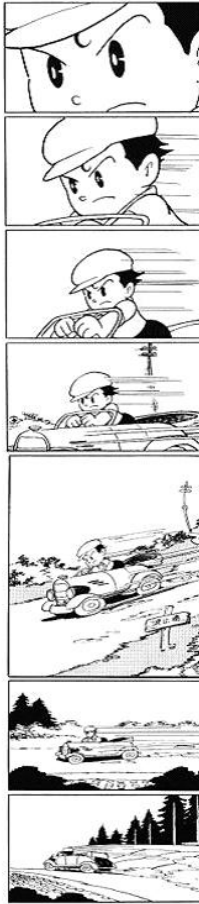
	<p>Yukito Tsukishiro. És el millor amic d'en Tòya. Viu a Tomoeda amb els seus avis, ja que els seus pares van morir quan ell era petit, però passa molt de temps sol; els seus avis viatgen molt. És el primer amor de la Sakura. En Yukito és en realitat la forma adoptada per en Yue, l'altra bèstia guardiana del llibre de Clow.</p>
	<p>Fujitaka. És el pare de la Sakura. És professor d'arqueologia a la Universitat. Sap cuinar i cosir. Té molt bon caràcter.</p>
	<p>Mare de Sakura. La mare de la nena és morta. Va morir quan ella tenia tres anys i la Sakura no se'n recorda gaire. A la pàgina 17 se'n veu una foto. A l'últim capítol també la veiem en diverses vinyetes.</p>

6.2. Completeu aquesta taula consultant les fitxes de personatges que hi ha en el llibre. Les trobareu a les pàgines 41, 67, 105 i 129. A l'última columna, poseu-hi el vostre nom.

	Sakura	Tomoyo	Tòya	Yukito	<i>Tu</i>
Assignatures preferides					
Assignatures que no li agraden					
Colors preferits					
Flors preferides					
Menjar preferit					
Menjars que no li agraden					
El que més desitja ara mateix					

6.3. Per grups, inventeu una entrevista imaginària amb el vostre personatge preferit, tenint en compte tot el que ja sabeu dels personatges. Inventeu també les respostes.

LES EXPRESSIONS FACIALS



Les expressions facials dels personatges ens informen del seu estat d'ànim i s'expressen, sobretot, amb els ulls, les celles i les boques.

Els ulls grans, de pupil·les dilatades i brillants són característics del manga. Això es deu al fet que, l'any 1946, un dibuixant anomenat Osamu Tezuka va publicar el còmic *Shin Takarajima (Nova Illa del Tresor)*, els personatges del qual tenien els ulls molts grans. Aquest dibuixant era un gran admirador dels còmics i les pel·lícules de Disney i va imitar el seu estil.

Les vinyetes que teniu a la vostra esquerra són d'aquest còmic.

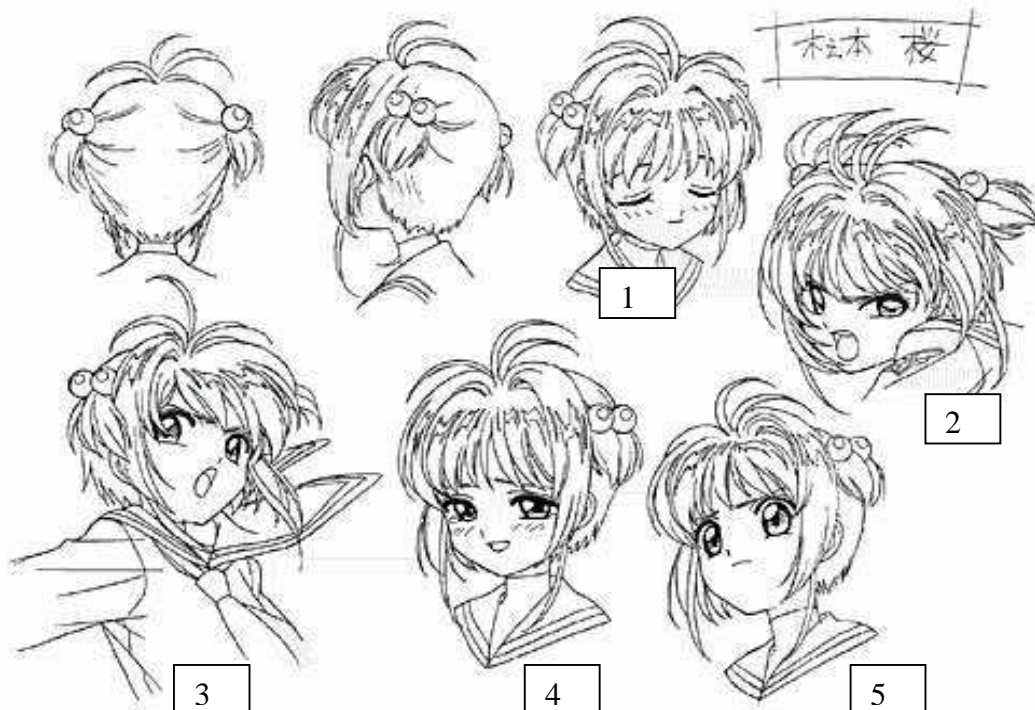
Els dibuixants posteriors van imitar Tezuka i els ulls grans es van transformar en un senyal d'identitat del còmic i l'animació japonesos.

Les celles acompanyen l'expressivitat dels ulls, inclinant-se cap a dalt i cap avall.

El nas dels personatges del manga sol ser petit i poc expressiu. En moltes vinyetes el nas és inexistent.

La boca acompanya l'expressivitat dels ulls. Presenta més variacions que el nas, però no tantes com els ulls. De vegades també és inexistent.

6.4. Observeu aquestes imatges de Sakura i ompliu la taula.



	<i>Com són els ulls? Cap on miren?</i>	<i>Com és el nas?</i>	<i>Com és la boca?</i>	<i>Quin estat d'ànim expressa?</i>
1				
2				
3				
4				
5				

6.5. Abans hem dit que, moltes vegades, en el manga, els personatges no tenen nas. Busqueu 2 vinyetes en què Sakura no tingui nas. Digueu què expressa amb el rostre.

6.6. Busqueu les següents expressions de la Sakura o d'algun altre personatge i dibuixeu-les. Escriviu a sota del dibuix l'expressió representada.

<i>1. Ulls tancats corbats cap amunt</i>	<i>2. Ulls tancats corbats cap avall</i>	<i>3. Ulls amb cors</i>

<i>4. Ulls tancats amb ratlles verticals</i>	<i>5. Ulls amb espirals</i>	<i>6. Cara plena de ratlles</i>

<i>7. Boca en forma d'X</i>	<i>8. Ulls molt oberts</i>	<i>9. Inventat una expressió facial</i>

ELS GESTOS I LES POSTURES DEL COS

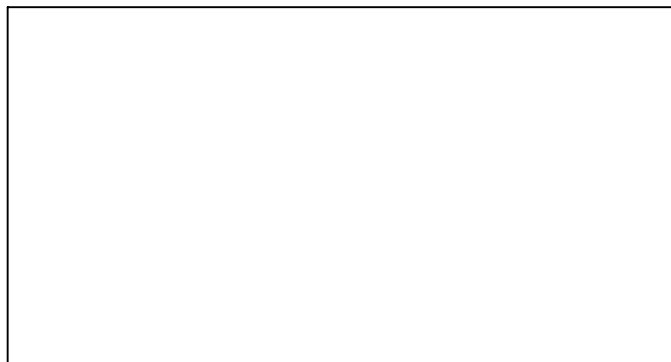
A part de les expressions de la cara, els moviments del cos també ens informen dels estats d'ànim i de la forma de ser dels personatges. Totes les persones disposem d'un vocabulari no verbal de gestos i postures.

6.7. Busqueu els exemples de gestualitat que hi ha en aquesta taula i expliqueu-ne el significat.

<i>Pàgina</i>	<i>Vinyeta</i>	<i>Personatge</i>	<i>Gest - Significat</i>
11	3		
12	2		
14	3		
16	4		
17	3		
67	1		
20	2		
21	3		
23	3		
31	5		
49	4		
39	4		
43	4		
54	4		
142	2		

6.8. Esbrineu qui va popularitzar el signe de la victòria. Quan va ser?

6.9. Dibuixeu el gest que més us hagi agradat dels que hi ha a l'activitat 6.7.



7. LES LÍNIES CINÈTIQUES O DE MOVIMENT

Les línies cinètiques són línies o efectes de moviment que acompanyen o assenyalen el moviment dels personatges i els objectes. N'hi ha moltes i variades.

En el còmic japonès s'utilitzen moltes línies cinètiques. Sovint actuen com a substitutes del fons o decorat, com ara els efectes borrosos en aquestes vinyetes

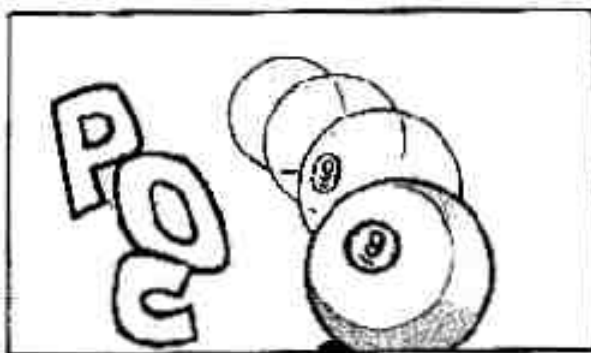


© Ikki Kajiwara i Noboru Kawasaki

© Shu kana I Hinji Makaki. *Yugo*. (Planeta-De Agostini)

Quan es van inventar els efectes borrosos en el cinema, els dibuixants japonesos es van entusiasmar amb aquest concepte del moviment.

Un altre efecte de moviment bastant utilitzat és la descomposició visual del moviment, que consisteix en la repetició d'un mòbil en el sentit en què es desplaça. Presenta moltes representacions gràfiques.



© Shu kana hinji Makaki. Yugo

Les línies de trajectòria són les línies cinètiques més utilitzades, juntament amb altres efectes que podeu veure en els exemples següents:

A. Trajectòria

- **Trajectòria contínua.** Una o diverses línies assenyalen l'espai recorregut. Les més usuals són les línies de punts o les línies paral·leles.



- **Trajectòria discontinua.** Indica un moviment discontinu.

- **Trajectòria circular.** Indica un moviment circular.



- **Oscil·lació.** Representa un moviment vibratori o de vaivé. Sol expressar-se per elements similars a la silueta, però desdibuixats.

B. Efectes secundaris del moviment

Els efectes secundaris del moviment indiquen situacions que han d'anar acompanyades pel desplaçament d'algun objecte. Expressen la relació entre una causa i el seu efecte. Poden ser produïts pel contacte dels objectes i els personatges.

- **Pols o núvols.** Acompanyen la trajectòria d'un objecte.



- **Contacte-impacte.** Pressuposa un moviment previ immediat. Es representa mitjançant una estrella irregular en el centre de la qual es localitza l'objecte que causa l'impacte. Pot ser transparent o en color.

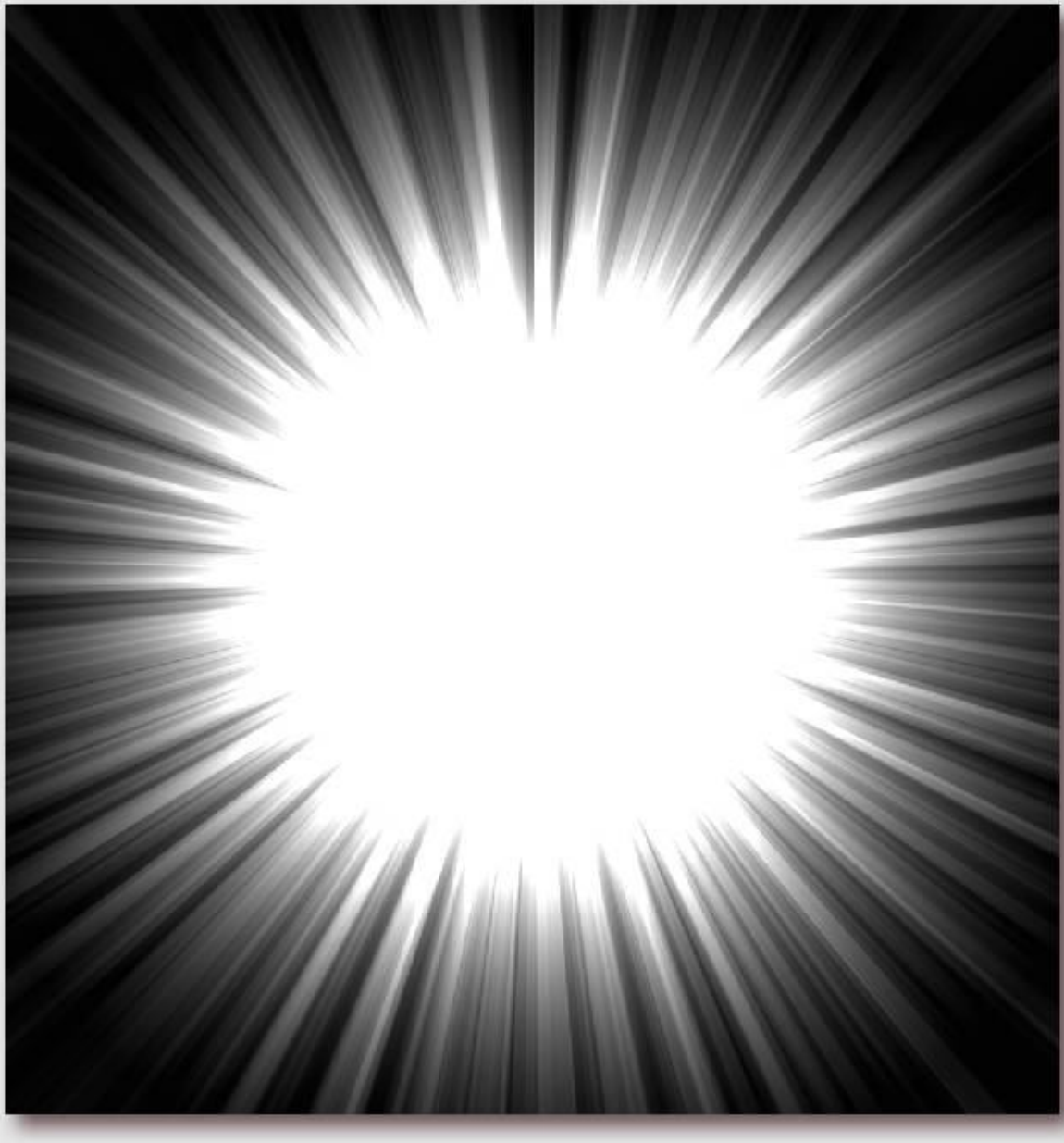
- **Irradiació, estrelles, cercles...**



7.1. Busqueu vinyetes del còmic que utilitzin les línies cinètiques dels exemples anteriors.

	<i>Pàgina</i>	<i>Vinyeta</i>	<i>Significat</i>
<i>Trajectòria contínua</i>			
<i>Trajectòria discontinua</i>			
<i>Trajectòria circular</i>			
<i>Oscil·lació</i>			
<i>Pols o núvols</i>			
<i>Contacte-impacte</i>			
<i>Irradiació</i>			
<i>Estrelles</i>			

7.2. Busqueu tres vinyetes que tinguin efectes borrosos de moviment. Comenteu oralment els diversos efectes. Dibuixeu una vinyeta que expressi moviment fent servir aquest fondo d'efectes borrosos:



7.3. Fixeu-vos en la vinyeta 4 de la pàgina 16. Veiem els braços de la Sakura moltes vegades, per representar que s'estan movent. Aquest efecte és el de descomposició del moviment. Busqueu-ne dos exemples més.

8. ELS TIPUS DE LLETRES

En els còmics s'utilitzen diversos tipus de lletres per intentar representar el so. La forma d'escriure la lletra, de delinear-la o de retolar-la, i la seva grandària poden representar la forma de parlar.

8.1. En quin tipus de lletra està escrit aquest còmic? Les lletres són escrites a mà o bé amb l'ordinador?

8.2. Observeu amb atenció la pàgina 15. Per què hi ha lletres més petites i lletres més grans, en negreta? Enteneu totes les lletres que hi ha? Si no les enteneu, per què creieu que és?

8.3. Busqueu vinyetes on hi hagi lletres diferents a les de la pàgina 15.

9. LES ONOMATOPEIES

Les onomatopeies són paraules que representen els sons que fan les persones o les coses. Moltes vegades van acompanyades de línies de moviment. De vegades van amb signes d'admiració i d'altres, no.

En el còmic japonès, les onomatopeies són molt diferents de les del còmic occidental, ja que no estan influïdes per la llengua anglesa. Per exemple, l'onomatopeia que representa el so d'un cristall que es trenca és *GACHAN!*

El mestre Osamu Tezuka, de qui ja hem parlat en explicar les expressions facials, fins i tot va crear l'onomatopeia *SHIIN* per evocar el propi silenci.

Les onomatopeies són molt nombroses en la llengua japonesa. N'hi ha de dos tipus:

- onomatopeies que descriuen i imiten un so, com ara *mec-mec* (heu de tenir en compte que cada llengua té la seva manera pròpia de representar els sons):

So	Català	Japonès	
Cop a la porta	<i>pom pom</i>	<i>ton ton</i>	
Explosió	<i>pum o bum</i>	<i>dokan</i>	ドカン
Gossos	<i>bup bup</i>	<i>wan wan</i>	ワン
Ànecs	<i>cua cua</i>	<i>gaa gaa</i>	ガーガー
Ocells	<i>piu piu</i>	<i>txi txi</i>	チチ
Galls	<i>quiquiquiri</i>	<i>kokekokko</i>	コケッコ
Porcs	<i>gr gr</i>	<i>buu buu</i>	ブーブー



© Shu kana hinji Makaki. Yugo.
Planeta-De Agostini

- onomatopeies que imiten estats físics: net, mullat..., o estats de ànim: cansat, nerviosa... Com que no es poden sentir, es formen combinacions molt imaginatives. Per exemple, “estar molt cansat” és *hetoheto* i “sentir-se fort” és *morimori*.

9.1. Compareu la pàgina 8 del vostre manga amb la que teniu a la dreta. Quantes onomatopeies hi ha? Quina diferència hi ha entre elles?



9.2. Busqueu 6 onomatopeies que estiguin traduïdes (3 que estiguin dins els globus i 3, fora) i 3 més sense traduir. Comenteu-ne oralment el significat. N'hi ha moltes o poques?

	<i>Traduïdes fora dels globus</i>	<i>Traduïdes dins els globus</i>	<i>Sense traduir</i>
1			
2			
3			

9.3. Dibuixeu una vinyeta que tingui una onomatopeia en català i una que n'imiti alguna de les que hi ha en el manga, escrites utilitzant el sil·labari *katakana*.

10. ELS GLOBUS

Els globus són les formes tancades on s'escriu el text del diàleg o del monòleg. També poden contenir onomatopeies i d'altres símbols gràfics.

Un globus té una part ampla, on s'escriuen els textos, i el **delta**, que és la cua que assenyala el personatge que parla. Quan el personatge pensa, el delta té forma de bombolles. Quan molts personatges parlen al mateix temps, es col·loca el que diuen en un sol globus que té tants deltes com personatges que parlen.

L'ordre de lectura del japonès, de dreta a esquerra i de dalt a baix, en columnes, fa que la forma dels globus sigui allargada. Quan es tradueixen els manga, de vegades es canvien les formes dels globus per ajustar-los a la nostra escriptura.



© Sanpei Shirato. *Watari*.

10.1. Aquí teniu una pàgina de *Sakura* en japonès. Creieu que en la versió en català s'ha mantingut la forma original dels globus o ha estat canviada?

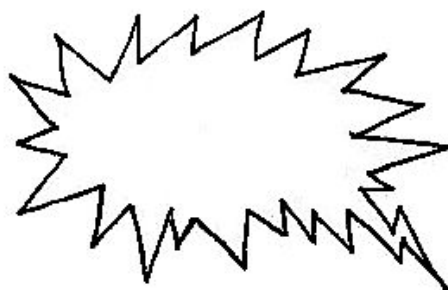


10.2. Anomeneu les diverses formes que tenen els globus i busqueu-ne alguns exemples en el còmic.

10.3. Com són els deltes dels globus? Busqueu en el llibre 5 formes diferents de deltes.

10.4. Busqueu textos on s'expressin els pensaments de la Sakura. Com estan escrits? Hi ha molts globus de pensament? Localitzeu-ne algun.

10.5. Escriviu textos que s'adiguin a les formes d'aquests globus. Si us animeu, podeu dibuixar la cara del personatge que parla o pensa.



11. LES METÀFORES VISUALS I ELS SÍMBOLS GRÀFICS

Una metàfora és una figura literària que consisteix a anomenar una cosa amb el nom d'una altra a causa de la semblança entre les dues, com ara quan diem que una persona és una formiga per dir que és molt petita.

En el còmic, les metàfores visuals són dibuixos que expressen els estats d'ànim, les vivències o les situacions en què es troben els personatges.



A *Sakura* hi ha moltes metàfores visuals i símbols gràfics. Alguns ens costa d'interpretar-los, ja que no s'utilitzen en els còmics occidentals.

11.1. Ompliu la taula amb les metàfores visuals que hi ha a les pàgines indicades i expliqueu-ne el significat.

<i>Pàgina</i>	<i>Vinyeta</i>	<i>Metàfora visual</i>	<i>Significat</i>
6			
17			
18			
21			
26			
38			
43			
51			
164			

11.2. Una de les metàfores visuals que es repeteix en moltes pàgines és la utilització dels cors per expressar l'amor i l'amistat. Busqueu-ne 5 exemples.

12. ELS TEXTOS

En aquest manga hi ha textos narratius i textos de diàleg o de monòleg. El text narratiu és el que explica la història. El text de diàleg o de monòleg és el dels personatges quan parlen o pensen.

12.1. Localitzeu l'inici del text narratiu en què Sakura es presenta. Com està escrit? Inventeu un text narratiu en el qual us presenteu. Intercanvieu els textos entre vosaltres, llegiu-los en veu alta i tracteu d'endevinar a qui es refereix cada un.

12.2. La forma de presentar els textos és molt variada. Hi ha vinyetes sense text, vinyetes amb onomatopeies, vinyetes amb diàlegs, vinyetes amb símbols gràfics, text de diàleg fora dels globus...

Analitzeu el text de les pàgines 26 i 27, indicant de quin tipus és.

<i>Pàgina</i>	<i>Vinyeta</i>	<i>Tipus de text</i>
26	1	
	2	
	3	
27	1	
	2	
	3	
	4	
	5	

12.3. A la pàgina 18 hi ha un text que diu la Sakura mentre menja. Imitau aquest estil i escriviu una frase com si mengéssiu, com si tinguéssiu un constipat o d'alguna altra manera que se us acudeixi. Poseu al costat la traducció a llenguatge normal.

FRASE:

Traducció:

12.4. Al còmic apareixen textos que no diu ningú i que expressen situacions o accions. Busqueu-los a les pàgines 11, 29 i 53. Expliqueu quin significat tenen.

12.5. Hi ha un moment que Kero es mira a la tele i diu coses positives d'ell: *maco, ben plantat, faig fila d'aristòcrata, guapíssim, elegant, adonis, faig patxoca*. Enumereu cinc característiques positives vostres. Escriviu una frase utilitzant-les.

FRASE:

13.6. A la pàgina 28, el Kero li explica a la Sakura que les cartes poden fer malifetes pel món i ella diu algunes malifetes que s'imagina: *robar els ingredients del sopar, trepitjar les flors, no fer els deures, anar-se'n a dormir tard*.

A la pàgina 29 Kero diu que això són ximpleries. Quina mena de malifetes us imagineu que poden fer les cartes?

13. LA NARRACIÓ I EL MUNTATGE

13.1. El manga *Sakura* consta de 12 volums. El que vosaltres heu llegit és el volum 1, que té 5 capítols. Expliqueu com sabem que són 5.

13.2. Ja hem dit que hi ha molta diversitat compositiva, tant de les pàgines com de les formes i grandàries de les vinyetes. Això fa que la narració sigui molt dinàmica. Però la història no segueix una narració lineal, sinó que hi ha alguns salts al passat (*flash-back*). Busqueu 2 salts al passat en el primer capítol.

13.3. En aquest còmic, com passa a totes les narracions (pel·lícules, contes, novel·les...), hi ha moltes el·lipsis. Mai veiem tot el que passa en una història (seria massa avorrit); sempre es suprimeixen accions que no són significatives per a allò que es vol explicar. Anomeneu accions que transcorren, però que no es veuen, entre 3 vinyetes triades al atzar.

13.4. A continuació teniu una història explicada en moltes vinyetes. Apliqueu el recurs narratiu de l'el-lipsi i digueu com es podria explicar amb el mínim de vinyetes possibles. Si us animeu, dibuixeu la nova seqüència.



LES SEQÜÈNCIES

Una seqüència és una sèrie de plans o escenes entre dues interrupcions de temps o d'espai.

13.5. Localitzeu una seqüència en el primer capítol i expliqueu quins canvis de temps o d'espai hi ha entre ella i les seqüències anterior i posterior. Feu un resum per escrit del que passa i poseu-hi un títol.

<i>Títol</i>	
<i>Pàgines</i>	De la pàgina a la pàgina
<i>Indicadors de temps i espai</i>	
<i>Resum dels fets</i>	

13.6. Digueu quina seqüència us ha agradat més.

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 1

Les cartes de Clow que apareixen a *Sakura 1*.



ANNEX 2

DICCIONARI DE MANGA

Anime. Cinema d'animació japonès.

Manga. Còmic japonès; per als japonesos, tots el 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 nostre país.

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>>)