

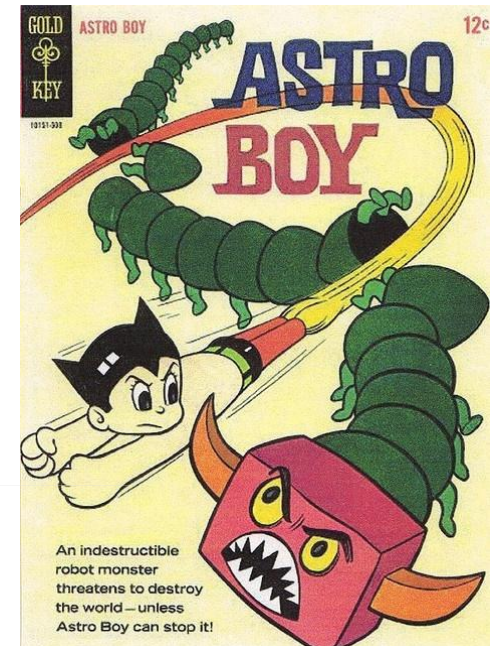
# BANDA DESENHADA e CINEMA

Banda desenhada e Cinema de animação são linguagens diferentes, mas têm alguns pontos em comum. A banda desenhada é a forma de comunicação visual e a expressão gráfica mais cinematográfica. Os criadores de banda desenhada também constroem histórias, mas em vez de recorrerem às imagens com movimento, relacionam as imagens com o texto utilizando técnicas narrativas e uma linguagem gráfica que se aproxima do cinema: a escala de planos, a angulação, a sequência, o travelling, os pontos de vista, etc.

No processo de execução de um filme, a construção de um storyboard é a fase que mais se aproxima da banda desenhada, até porque ambas recorrem na maioria dos casos ao desenho.

As primeiras manifestações de banda desenhada surgiram nos jornais no século XVIII, com o objectivo de atrair mais leitores e desenvolveram-se nos séculos seguintes, principalmente nos finais do século XIX e princípio do século XX. É nesta época que surge Émile Cohl em França e Winsor McCay nos Estados Unidos que também foram precursores do cinema de animação.

Alguns filmes de animação (e também de imagem real) foram baseados em bandas desenhadas que marcaram a sua época, como por exemplo os heróis da Marvel, as manga japonesas ou outros artistas que depois de algum êxito partiram para a experiência do cinema, como o japonês Osamu Tezuka, o sérvio (naturalizado francês) Enki Bilal, ou a iraniana Marjane Satrapi.



## CARACTERÍSTICAS DA BANDA-DESENHADA



### prancha

cada uma das páginas

### tira

conjunto horizontal de vinhetas, que segue o sentido de leitura ocidental (da esquerda para a direita) como nos livros escritos

### vinheta

cada um dos quadrados ou retângulos, que corresponde aos planos.

Persepolis (4 volumes)

Marjane Satrapi

2000-2003

### signos cinéticos

representação gráfica de movimento

### onomatopeias

representação escrita dos ruídos



### legenda

descrição da acção

### balão

de fala  
de voz-off  
de pensamento



### cartucho

explicações do narrador

## ESCALA DE PLANOS

### Plano Geral

Situa a história no espaço e no tempo. Não se centra na figura humana, mas sim na paisagem, até porque as personagens têm dimensões muito reduzidas ou são inexistentes.

*Na escala de planos, considera-se que a imagem representada no enquadramento (o que é visível no ecrã ou na tela no caso do cinema) resulta da distância a que a câmara está do assunto e assim determina a grandeza do plano. Desta forma, tanto na tela do cinema como na banda desenhada com as vinhetas, o espectador parece aproximar-se ou afastar-se das acções das personagens*

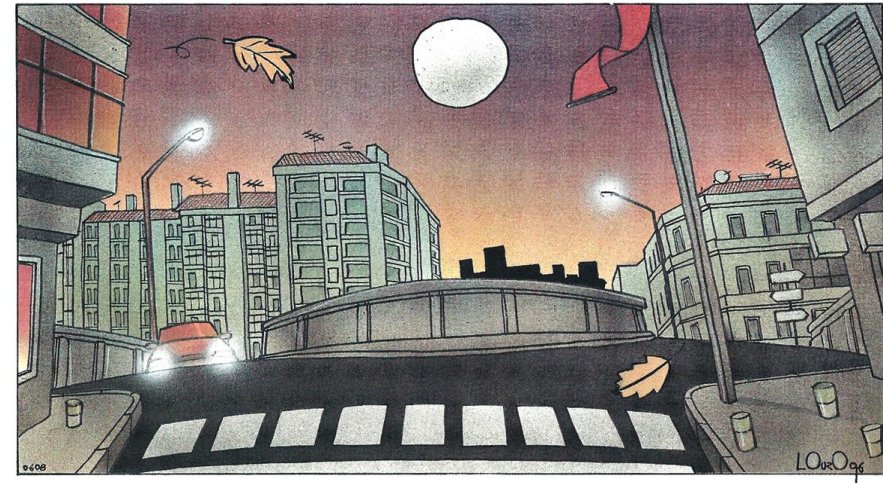
*Um enquadramento mais aberto resulta numa paisagem, enquanto que um enquadramento mais fechado se aproxima do pormenor.*

*A escolha e a duração dos planos depende do que se pretende narrar e por isso, os diferentes planos obedecem a funções distintas.*

### Plano de Conjunto

Revela a acção de duas ou mais personagens num determinado cenário.

Em alguns casos também se considera como plano de conjunto, o enquadramento de um espaço onde as personagens estão ausentes, mas que poderá ter um papel determinante para a história.



#### Contrastes

O Síndrome de Babel e outras estórias

Luís Louro

1996



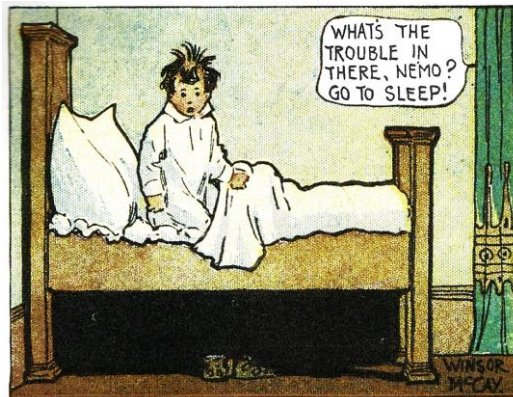
#### Obélix e Companhia

Uderzo desenhos

Gosciny textos

1976

## ESCALA DE PLANOS



**Little Nemo in Slumberland**  
Winsor McCay  
1906

### Plano Médio

Este plano enquadra a figura para que esta apareça por inteiro (da cabeça aos pés). Por isso este é o primeiro dos planos em que é a figura humana que domina o campo visual contribuindo para centrar o interesse do espectador na acção da personagem.

*Como no cinema a maioria das histórias trata fala sobre a actividade humana, as suas relações, as suas aventuras, os seus problemas, a utilização dos planos tem em conta o lugar que o corpo humano ocupa no enquadramento. As funções descritiva e expressiva ganham maior importância quando as personagens surgem mais próximas do espectador e se vão sucessivamente aproximando.*

Estas designações nem sempre são consensuais. Os oito tipos de planos apresentados nestas páginas são um resumo de várias hipóteses consultadas.



**Traço de Giz**  
Miguelanxo Prado  
1993

### Plano Americano

As figuras surgem cortadas pelos joelhos, principalmente para mostrar a acção das mãos. Chama-se plano americano porque foi muito utilizado nos westerns. (consta que este plano foi muito utilizado nos filmes do oeste americano para mostrar as pistolas penduradas na cintura e porque evitava mostrar as botas de couro que eram muito dispendiosas para a produção)

### Plano Aproximado

A figura é representada da cintura para cima. Está situado entre o plano médio e o grande plano, por isso também é designado por **meio grande plano**. Em inglês tem a designação de **two shot**.



**Sob o Signo do Capricórnio**  
Aventuras de Corto Maltese  
Hugo Pratt  
1979

## ESCALA DE PLANOS

### Primeiro Plano

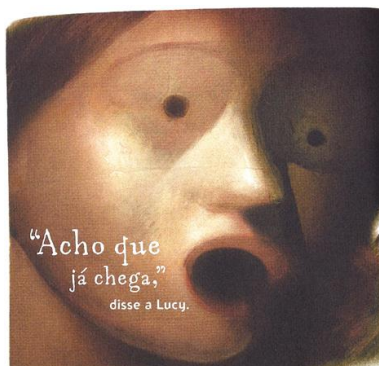
Este plano aproxima o espectador do rosto das personagens, aumentando a dimensão psicológica. As figuras estão cortadas sensivelmente pelo peito (ou ombros), por isso o resto do enquadramento passa a ter menor importância (em segundo plano ou em planos seguintes)



**A Mulher Armadilha**  
Enki Bilal  
1986

### Grande Plano

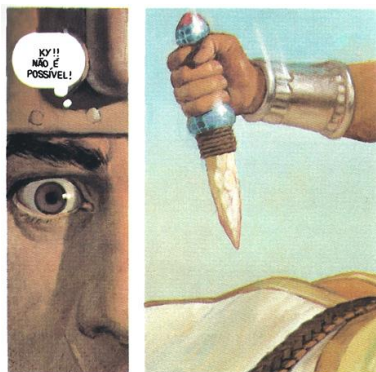
Este é por excelência, o plano mais expressivo e com maior dimensão psicológica, porque o rosto ocupa o enquadramento. O grande plano tem sido o mais estudado pelos teóricos do cinema.



**Os Lobos nas Paredes**  
Enki Bilal texto  
Dave McKean ilustração  
2003

### Plano de Pormenor

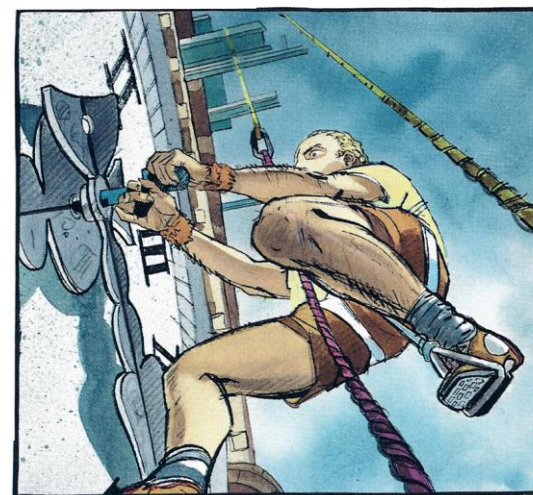
Também chamado de *insert* (para objectos) ou *close-up* (para partes do corpo), apresenta, tal como o nome indica, um pormenor significativo para a acção. Sem este plano, alguns detalhes passavam despercebidos ao espectador.



**Os Antepassados perdidos**  
O Mercenário vol.9  
Vicente Segrelles  
1997

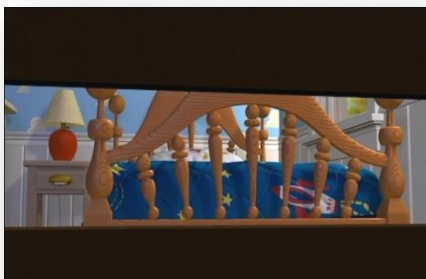
## ANGULAÇÃO

No cinema, diz respeito à inclinação ou ângulo da câmara em relação ao objecto filmado. Na maioria dos casos utiliza-se o **ÂNGULO NORMAL**, em que os objectos ou personagens estão à mesma altura da câmara, mas as imagens também podem ser vistas de cima **ÂNGULO PICADO**, ou de baixo, **ÂNGULO CONTRAPICADO**



**O Manuscrito**  
Decálogo I  
Giraud  
Behe  
2002

COMPARAÇÃO ENTRE O GUIÃO E UMA CENA



INT. QUARTO DE ANDY - DE MANHÃ - WOODY OLHA EM REDOR O QUARTO DE DENTRO DA CAIXA DE BRINQUEDOS

Está tudo vazio - não há sinais de Andy. Woody abre a tampa da caixa de brinquedos.

WOODY  
Finalmente!

Ele respira profundamente o ar fresco um par de vezes, depois descobre que o seu chapéu desapareceu.

WOODY  
(olha para trás para a caixa de brinquedos)  
Hey! Quem tem o meu chapéu?

O tubarão de borracha aparece com o chapéu de Woody.

SHARK  
Olhem, eu sou o Woody. Como estão! Como estão!

WOODY  
(sarcástico)  
Ah-hah! Ah-hah-hah!  
(pega no chapéu)  
Dá-me cá isso!

Woody salta para fora da caixa de brinquedos.

BUZZ (FORA-DE-CAMPO)  
Olhem, Lagarto e Cão Argolas.  
Parece-me que fui aceite na vossa cultura.

Woody olha para cima para ver Buzz conversando com Rex e Slinky.

BUZZ  
(continuação)  
O teu Dono, o Andy, escreveu o nome dele em mim.

Buzz levanta a bota para que Slinky e Rex possam ver a sola da sua bota.

O nome "Andy" está lá escrito com marcador.



## O GUIÃO

*O guião é uma parte fundamental no processo de execução de um filme (de animação ou não).  
Corresponde à primeira fase e tem regras próprias que o distingue de outras formas de escrita, como o texto narrativo, o texto jornalístico ou o texto poético.*

### CABEÇALHO

*Escrito em maiúsculas. Fornece as indicações dos lugares em que INT (interior) ou EXT (exterior) devem aparecer em primeiro lugar, seguidas dos espaços mais precisos onde decorre a acção (ex: QUARTO DE ANDY).*

*Seguem-se indicações de tempo (ex. DE MANHÃ) e as restantes informações que se considerem úteis para a direcção das cenas.*

### ACÇÃO

*As frases são curtas e são sempre escritas no presente do indicativo. Descreve os acontecimentos e dá indicações muito úteis para a execução do storyboard.*

### NOMES DAS PERSONAGENS

*Surgem separados por um espaço do texto anterior e são escritos sempre em maiúsculas*

### PARENTÉTICO (entre parêntesis)

*Indicações sobre as acções, sentimentos e colocação das personagens (ex: sarcástico / pega no chapéu)*

### DIÁLOGOS

*Surgem depois dos nomes das personagens*