

BANDA DESENHADA

“A Banda Desenhada é uma narrativa em imagens apresentadas sob a forma de bandas formando sequência; o texto é sempre incluído no interior da própria imagem, na maior parte das vezes em filactérias ou balões, e as personagens são apresentadas de maneira idêntica dentro da mesma narrativa.”

In *Enciclopédia Verbo Luso Brasileira de Cultura*,
Edição Século XXI, vol. IV, Editorial Verbo, 1998

Prancha

A **prancha** é uma página da B.D. definida por uma margem, composta por várias **tiras**, sendo a leitura da página feita da esquerda para a direita e de cima para baixo.



Tira ou Banda

Tira ou Banda são os vários espaços em que a prancha está dividida na horizontal, barra constituída por várias **Vinhetas** contando, ou não, uma história completa.

Vinheta ou quadradinho

Vinheta ou quadradinho é a divisão das tiras na vertical, sendo o espaço correspondente a uma cena da história/imagem. A sequência das vinhetas é que traduz o Ritmo da acção, podem apresentar-se de modo diferente em [planos](#) diferentes, desde o mais próximo ao mais afastado, conforme a importância da cena e também do [ângulo de visão](#) de cima para baixo ou de baixo para cima.

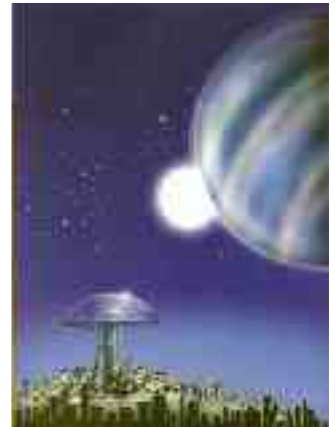


Planos visuais

Os **Planos** são os ambientes em que a acção se desenrola, facilitando a colocação da multiplicidade da figuração e o seu posicionamento no espaço tridimensional. Por consequência considerando diversos ambientes, os enquadramentos devem ser de tamanhos diferentes e muito bem pensados quanto à distância e ao ângulo, de acordo com a sequência da história. Ou seja, dito de uma forma simples é o modo como se "arrumam" as imagens, como se usam os planos, a profundidade de campo, os [ângulos de tomada de vistas](#), a [cor](#), etc..

Plano - Maneira de interpretar as formas permitindo entender a distância das personagens ou objectos. Dos vários planos, podemos citar os seguintes:

Plano Geral - situa a história num determinado espaço e caracteriza o ambiente onde aquela se desenrola.





Plano de conjunto - apresenta as diferentes personagens no ambiente onde se desenvolve a história.



Plano médio - a altura das inteiro, ocupa quase totalmente a vinheta.

personagens, de corpo



Plano americano - aproxima um pouco as personagens. Aparecem cortadas mais ou menos pelos joelhos.



Plano aproximado - aproxima mais as personagens apresentando-as cortadas pela cintura.



Primeiro plano - maior aproximação das personagens representados pelos ombros.



Grande plano - representa só o rosto das personagens, o que aproxima ainda mais a imagem.



ou

Plano de pormenor - identifica pormenores importantes da cena das personagens.

Ângulos de visão

Plano picado - cena observada e representada de cima para baixo.



Plano contrapicado - cena observada e representada de baixo para cima

EXERCÍCIO UM: Analisa em conta as noções de tira, planos.



a prancha seguinte, tendo a vinheta e

Legendas, cartuchos e balões

Às vezes, o narrador sente necessidade de transmitir uma informação importante para melhor compreensão da história. Neste caso, deve fazê-lo através de um texto curto, informando apenas o essencial e de forma impessoal. O texto pode aparecer como:

Legenda - quando aparece como uma subdivisão da vinheta, escrito na parte superior ou inferior desta. Consiste num texto curto e sintético, tem uma função narrativa auxiliar, situa-se geralmente na parte superior do "quadradinho" e redige-se de forma impessoal ou na terceira pessoa.



Cartucho - quando colocado entre duas vinhetas.



diferentes
Através de
personagem

Balão - quando expressa o diálogo entre as personagens, os seus sentimentos, ideias, etc. um apêndice, o balão indica-nos a que se refere. Há balões que podem referir-se a mais do que uma personagem. Neste caso, têm tantos apêndices quantas as personagens.

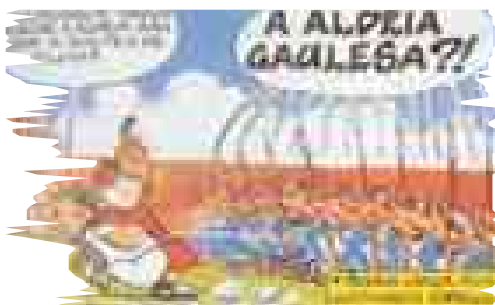


O texto compõe-se do balão, [metáfora visualizada](#), [onomatopeia](#) e legenda. O balão pode tomar várias formas, tais como circular, oval, rectangular, quadrangular, poligonal, e o traço que o delimita contínuo, descontínuo, quebrado, irregular, etc.. O balão encerra o texto e tem um apêndice que faz a ligação à personagem; este pode tomar a forma de ângulo agudo ou ser constituído por bolinhas e informa-nos se o texto é pronunciado oralmente ou pensado. A leitura dos vários balões em cada "quadrado" obedece às regras do nosso código de leitura, ou seja, da esquerda para a direita e de cima para baixo.

Tipos de Balão

Tipos de Balão - processo de visualizar o pensamento ou fala de uma personagem. Apresenta-se com várias formas.





Balões verbais - utilizam a palavra e podem ser: balões de fala baixo; balões de fala alto; balões de fala colectiva;

Balões off - quando a personagem que fala não se vê.



Balões de pensamento - quando as personagens falam com os seus "botões", pensam.



Balões não verbais - quando usam símbolos em substituição das palavras. Transmitem momentos de raiva, medo ou ódio. Estes símbolos chamam-se metáforas visuais e transmitem o estado de espírito das personagens.



Metáfora visualizada, onomatopeia e signo cinético

A **metáfora visualizada** é uma convenção gráfica da **B.D.** que se destina a transmitir os estados de espírito das personagens através de símbolos ou sinais icónicos, como, por exemplo: ter uma ideia luminosa (balão com lâmpada acesa); sentir dor (balão com estrelas, planetas e sinais sonoros); estar apaixonado (balão com um coração trespassado por uma seta); exprimir fúria ou outros sentimentos menos "correctos" (balão com cobras, raios, caveiras e outros sinais ilegíveis).



Metáfora - sinal gráfico, convencional, que substitui palavras, expressando estados de alma da personagem.

Onomatopeia - quando reproduzem ruídos. Neste caso, as palavras são desenhadas de maneira expressiva (espessura da letra, cor, etc.), procurando reproduzir os sons tais como: **Plaf!!**; **Gulp!!**; **Boooom!!**.



A **B.D.** **cinéticos** movimento que é



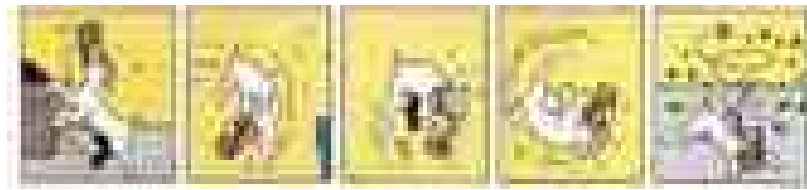
utiliza para



também **signos** representar o sugerido graficamente.



Signo cinético - é o modo como se consegue a representação do movimento. Como exemplo, temos os tracinhos lineares que exprimem movimentos, posições sucessivas de um corpo e até a ultrapassagem dos limites do quadradinho.



Cor



A **cor** é um elemento visual muito importante na banda desenhada. Pode indicar estados de espírito ou sentimentos, pode sugerir a hora do dia, reforçar a imagem do fogo, etc..

