

# Banda Desenhada: Métodos Analógicos e Digitais

—  
Joana Afonso

Este tema aborda as metodologias e meios de expressão utilizados no processo criativo na banda desenhada ao longo dos tempos e como os mesmos se acabaram complementar e misturar nos dias de hoje.

No início a banda desenhada estava constringida à cor simples e crua das chapas de impressão, embora o preto e branco possa ser rico em termos de cores as possibilidades eram limitadas. O tempo fez o seu efeito e o artista de banda desenhada, hoje sem dia, independentemente dos meios atuantes, tem quase a certeza que quando o seu trabalho for publicado, o produto final vai ser igual ou muito semelhante aos seus originais.

Começa-se então por falar a partir de um passado recente, sobre as técnicas analógicas que se praticavam há cerca de 20 anos, exemplificando-as com o trabalho do autor **Rui Lacas**. Não havendo outras alternativas, inicialmente as suas páginas de BD eram totalmente desenhadas, pintadas e legendadas diretamente no papel, sendo a “Maldita Cocaína” disso um bom exemplo. Problemas com gradações de cor rigorosas, padrões ou tramas

eram aplicados através de decalques, método que pode ser observado nas páginas do álbum “A Cauda do Tigre”, neste, se olharmos atentamente, podemos observar os recortes de formas coladas sobre os desenhos a tinta-da-china. Nesta altura, os métodos analógicos não tinham muito controlo na parte do tratamento dos desenhos antes de serem impressos, daí que em muitos dos casos, seja possível ver no livro impresso, todos os passos, todas as correções que o artista fez em cada página. Facto mais controlado a partir dos álbuns “Filha do Caranguejo” e “O Que é Feito do Meu Natal?”, no primeiro, vislumbram-se misturas claras de desenho analógico e digital.

Rui Lacas começa então a introduzir gradações de preto e branco digitais e sobreposição de elementos a partir do uso das camadas de programas digitais de desenho. Nota-se que este período é marcado pela fase de experimentação. Fase essa que foi desenvolvida, e mais atualmente, temos o exemplo do livro “Obrigada Patrão”, onde podemos observar a conjugação harmoniosa das técnicas analógicas e digitais. Aqui Lacas, que embora inicialmente tenha começado a fazer páginas puramente analógicas (Fig.1), adotou talvez a prática mais utilizada no meio profissional — tendo desenhado primeiro a tinta-da-china, a chamada matriz original, para posteriormente poder colorir digitalmente (Fig.1). Este processo para além de mais rápido é mais seguro no que toca à correspondência de cores entre o produto final que o autor vê no ecrã e na altura da impressão na gráfica.

Um outro caso mais recente, é o autor **Ricardo Cabral**. A sua metodologia é um pouco diferente, apesar de também não descartar o desenho físico, este serve-se do desenho à vista e da fotografia ou posterior composição fotográfica para criar as suas ilustrações. Por vezes molda também personagens imaginadas pelo próprio para poder compor fotograficamente cenários (Fig.2) dos quais se tornam a base do desenho à vista e posteriormente guia para a aplicação da cor (Fig.2).

Por outro lado temos o caso de **Bastien Vivès**, este aplica não só as técnicas analógicas e digitais em conjunto, mas, consoante a história que quer transmitir, escolhe o meio atuante que



Fig. 1 — Rui Lacas, *Obrigada Patrão*, 2006. Evolução de página desde tinta-da-china à coloração digital. Fig. 2 — Ricardo Cabral, *Portugal para Miúdos*, 2011. Evolução de ilustração de composição fotografica a grafite e coloração digital.

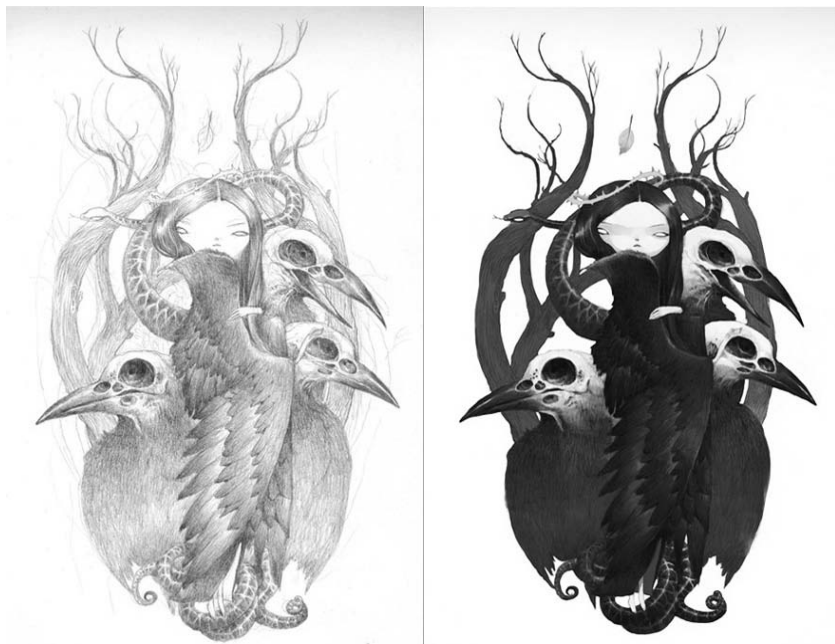


Fig. 3 — Tony Sandoval, 2013. Evolução de ilustração de grafite a coloração digital. Fig. 4 — Cyril Pedrosa, *Portugal*, 2012. Evolução de página de grafite a esferográfica.

mais lhe convém. Isto é, as escolhas dos meios de expressão dependem segundo o que quer transmitir. Vivès tem páginas em que conjuga o desenho analógico e a pintura digital, mas também tem pranchas puramente analógicas, onde o desenho, a cor e a legendagem se misturam segundo os traços do próprio autor, ou ainda páginas em que usa apenas ferramentas digitais. Provavelmente o caso mais notável desta situação é o álbum “Polina”. Aqui Bastien Vivès deu mais importância à história, e a economia de tempo no desenho era essencial. Por isso achou eficaz fazer a totalidade das páginas diretamente no computador com o auxílio de uma mesa gráfica. Como tal poupou algum tempo em alguns dos processos de digitalização das imagens.

Começa-se a aperceber que presentemente há uma grande abertura no que toca a meios de expressão, o que abre o leque de escolhas. Os autores começaram a optar e a manipular as técnicas em prol do seu estilo e isso veio enriquecer ainda mais o seu trabalho. Tem-se por exemplo **Tony Sandoval**, que também deambula entre técnicas. Provavelmente o mais notável do trabalho deste autor é o tratamento que dá ao desenho quando o está a colorir. Olhando atentamente para uma simples ilustração deste autor, fica-se na dúvida em relação ao que é analógico e o que é digital. Sandoval trabalha utilizando técnicas tradicionais a lápis, tinta-da-china ou aguarela (Fig.3). Mas quando este decide pintar digitalmente um desenho não se limita a preencher espaços, cuidando cada pormenor como se de uma tela se tratasse. No final esta questão acaba por não interessar muito, pois a simbiose analógico-digital (Fig.3) torna o produto final em algo harmonioso em todos os aspetos.

Um pouco na mesma linha temos **Cyril Pedrosa**, a sua ligação com os meios analógicos é muito forte e nunca descartou o original físico em nenhuma das suas etapas. O curioso deste autor, para além dos seus métodos, é a evolução do seu desenho. Pedrosa antes de se dedicar à banda desenhada, foi animador na Disney, estando habituado a seguir o estilo desse estúdio, tal facto verificável nos seus primeiros álbuns.

Estilo abandonado quando desenhou “As Três Sombras”

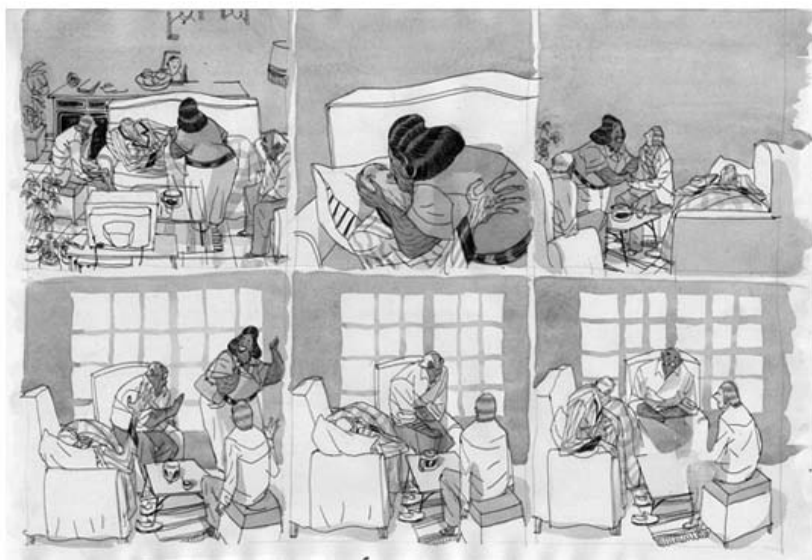


Fig. 5 — Cyril Pedrosa, Portugal, 2012. Aguarela. Fig. 6 — Enrique Fernández Brigada, 2013. Progressão da criação de um painel.

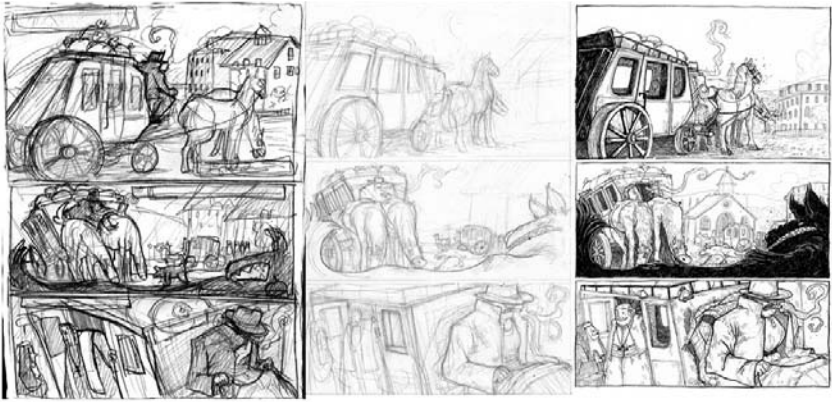


Fig. 7 — Joana Afonso, *Stagecoach Mary*, 2012. Evolução de página desde a grafite, lápis azul a Tinta-da-China. Fig. 8 — Joana Afonso, *Stagecoach Mary*, 2012. Coloração digital.



Fig. 9 — Joana Afonso, *O Baile*, 2012. Grafito e Tinta-da-china. Fig. 10 — Joana Afonso, *O Baile*, 2012. Coloração digital.

onde apenas com pincel e tinta-da-china, conseguiu libertar o seu traço e criar algo mais pessoal. Recentemente, na sua obra “Portugal”, Pedrosa usa não só o desenho e pintura analógicas (Fig.5), mas também aliado ao seu desenho muitas vezes a esferográfica (Fig.4) e pintura digital.

Existem vários métodos e cada artista tem as suas técnicas, **Enrique Fernández** alia o desenho tradicional e uma coloração digital cuidada e texturada, como forma de aproximação a um aspeto final mais analógico. O seu processo passa inicialmente por um estudo preliminar do plano que quer representar o qual vai dar a ideia base para o esboço, geralmente a lápis azul, que por sua vez é traçado a tinta-da-china. Esta matriz é então digitalizada onde é possível retirar o canal azul referente ao esboço, ficando apenas com a arte limpa e finalizada a preto. Passada esta fase chega a altura da aplicação da cor. Esta divide-se em camadas, tendo cada uma delas uma aplicação específica. Para além da cor base existem mais duas, uma para os efeitos lumínicos e outra para a textura. Todas estas etapas conjugadas resultam na imagem final (Fig.6).

Para resumir o conteúdo deste confronto entre o analógico e digital, podem-se então referir vários exemplos de diferentes abordagens analógicas e digitais que a mesma autora faz à banda desenhada. Numa primeira fase do seu processo criativo, existe um à vontade no preenchimento do suporte analógico com as suas primeiras ideias. Estas vão gerar um objeto, independente, muitas das vezes é desvinculado do original quando digitalizado, podendo dar aso a um desenho, ou a outra composição com hierarquias diferentes entre os vários elementos.

Numa segunda fase, quando as ideias dos ambientes e personagens estão finalmente estabelecidas, chega o momento partir para algo mais finalizado. Aqui, os estudos de planos, zonas de claro-escuro e conjugação de elementos que fazem parte da composição da página de banda-desenhada são esboçados (Fig.7). Segue-se então a transposição, geralmente traçada a lápis azul (Fig.7), do esboço preliminar para o suporte que vai receber a arte final a tinta-da-china (Fig.7). Posteriormente, com o desenho digitalizado, retira-se o canal azul relativo ao esboço,

permanecendo visível somente a matriz a preto e branco pronta a ser colorida (Fig.8).

Na última fase do seu processo são particularmente importantes as ferramentas digitais, pois estas agilizam os retoques finais, sejam eles reenquadramentos, alterações totais de vinhetas, pequenos detalhes, ou até a inclusão de elementos que seriam particularmente delicados de desenhar à mão livre (Fig.9 e 10).

Alguns artistas preferiram optar por técnicas exclusivamente digitais, mas por outro lado, muitos deles optaram por manter a ideia do original analógico, seja ele a preto e branco ou com alguns apontamentos de aguadas ou cor. Não só pelo objeto físico em si, mas também por vezes pelo valor que esses originais podem ter no mercado. Muitos artistas ganham mais vendendo algumas páginas de originais do que propriamente pelo livro publicado.

O tempo vem alterar um pouco o modo de realizar e ver o desenho como objeto, abriu novas perspectivas e possibilidades. Hoje em dia não é o meio que se poem em causa, mas sim a qualidade da obra finalizada. E se essa qualidade for elevada, não importa qual é o meio usado, o que importa é a obra em si.

Podemos então considerar que todos estes meios de expressão, todos estes processos criativos que foram evoluindo ao longo dos anos, acabaram por se complementar nos dias de hoje. Todos acabam por ser caminhos viáveis desde que bem utilizados, pois no final, acabam por ser uma mais-valia no decorrer do processo de criação.