

ANALIZA DIVERSITĂȚII TEHNICILOR UTILIZATE ÎN PROCESUL DE CREARE A BENZILOR DESENATE

ANALYSIS OF THE DIVERSITY OF TECHNIQUES USED IN THE PROCESS OF CREATING DRAWN STRIPS

Nicoleta VASILIEV, cercetător științific stagiar., asis. univ.,
Universitatea Tehnică a Moldovei

Nicoleta VASILIEV, Junior Researcher, Assistant Professor,
Technical University of Moldova
ORCID: [0009-0009-3491-6408](https://orcid.org/0009-0009-3491-6408)
e-mail: nicoleta.vasiliev@dip.utm.md

Milena TROȘCHINA, cercetător științific stagiar., asis. univ.,
Universitatea Tehnică a Moldovei

Milena TROȘCHINA, Junior Researcher, Assistant Professor,
Technical University of Moldova
ORCID: [0009-0002-0814-1345](https://orcid.org/0009-0002-0814-1345)
e-mail: milena.troschina@dip.utm.md

CZU: 778.534.66:004.928

Abstract: This paper examines the diversity of traditional artistic techniques and digital technologies employed in the creation of comics by local artists from 1960 to 2025. The main objective of the research is to highlight the ways in which technological transformations have influenced the artistic practice and visual expressiveness of this visual-narrative genre of fine art. The study traces the transition from traditional methods and techniques – based on freehand drawing and conventional materials – to digital technologies that define much of the contemporary comic production in the Republic of Moldova.

The analysis of traditional materials and techniques used in comic creation, such as paper, graphite pencils, ink, and watercolor – characteristic of the late 1950s to early 2000s – has facilitated the identification of aesthetic solutions characterized by firm contours, strong contrasts of color and form, and a limited color palette. The manual process of comic creation, carried out in distinct stages (sketching, outlining, and coloring) by artists such as Alexei Grabco, Margareta Chițcații, Iurie Simac, Valeriu Curtu, Alexei Sainciuc, and others, was constrained by the technical possibilities of the time, visibly influencing the graphic style and narrative complexity.

At the same time, the study of digital comic-making technologies highlights the profound transformations brought about by the use of specialized software (Clip Studio Paint, Adobe Photoshop, Procreate, Krita) and modern equipment (graphic tablets, styluses, interactive devices). These modern tools, employed by young artists such as Octavian Curoșu, Alex Buretz, Cristiana Grati, Inna Sacali, Călin Enachi, Valentin Enachi, and Anghelina Ciubotaru, integrate all stages of the production process within a unified environment, offering extended possibilities for editing, correction, storage, and publication. Moreover, the digital medium enables the simulation of traditional textures, the use of 3D models, the creation of complex visual effects, and the adaptation of works for multiplatform distribution – from print to webtoons and interactive formats –

allowing artists to remain relevant within national and international comic art exhibitions.

Thus, we conclude that the digitalization of the comic art field in the Republic of Moldova has not led to the complete disappearance of traditional techniques but rather to their synthesis, resulting in hybrid forms of visual expression. Contemporary local comics are configured as a space of convergence between traditional art, technology, and narrative complexity, reflecting the dynamic evolution of visual media in the digital age.

Keywords: *comics, visual narrative, traditional techniques, digital art, graphic tablet, visual artists.*

Introducere. Benzile desenate reprezintă lucrări, care combină în sine arta vizuală, literatura și tehnologia. De-a lungul timpului, nu doar stilul grafic și conținutul narativ au suferit modificări, ci și materialele pentru realizarea acestora. Evoluția suporturilor și a instrumentelor de lucru a influențat în mod direct atât estetica benzilor desenate, cât și accesibilitatea lor pentru publicul larg.

De la primele publicații pe hârtie de ziar, realizate cu mijloace tipografice rudimentare și palete cromatice limitate, până la utilizarea hârtiei de calitate superioară, a cernelurilor sintetice și, ulterior, a platformelor digitale, traseul benzilor desenate reflectă atât progresul tehnologic, cât și adaptarea mediului artistic la schimbările culturale și economice. În acest context, materialele utilizate pot fi privite ca indicatori relevanți ai modernizării continue a acestei forme de expresie artistică.

Tehnici tradiționale. La începutul dezvoltării benzilor desenate, principalul suport utilizat pentru reproducerea tipografică a fost hârtia de ziar, utilizată în principal datorită costului său redus și a capacității de a furniza informația pe scară largă. Totuși, caracterul său tehnic se dovedea limitat de rezistența scăzută la uzură și fragilitatea materialului. Aceste neajunsuri, au influențat în mod direct estetica benzilor desenate, impunând o paletă cromatică redusă și prezența contururilor ferme și clare, care să asigure lizibilitatea imaginilor.

În ceea ce privește tehnicile tradiționale de realizare, artiștii foloseau un proces de creație manual, bazat pe etape distincte. Desenul inițial era realizat cu creion grafit/mecanic pe foi de carton tehnic sau hârtie de desen de calitate superioară (exemplu, hârtia *bristol*), capabile să suporte ștergeri și corecturi repetate [9]. Pe lângă hârtie, creioanele de diferite grade de durabilitate (H, HB, B) joacă un rol esențial. Creioanele dure (H-9H) sunt potrivite pentru schițe, deoarece lasă linii fine, ce pot fi șterse. Pe de altă parte, creioanele moi (B-9B) sunt perfecte pentru contururi și umbre. Liniile sunt intense și pigmentate, lucru ce adaugă profunzime desenului. Iar creioanele, HB, prezintă o combinație dintre durabilitatea medie și o nuanță de gri închis [8-9]. Creioanele mecanice, sunt disponibile după grosimi: 0,2-5 mm. Grosimile mici (0,3-0,5 mm) sunt utilizate pentru detalii fine, cum ar fi firele de păr, cele groase (0,7-2mm) pentru accent și umbre ușoare.

După finalizarea schiței, contururile principale erau trasate cu penițe de tuș sau pensule subțiri, utilizând tuș negru rezistent la lumină și apă. Această etapă, numită colorare, avea un rol esențial în claritatea vizuală a desenului, fiind adaptată ulterior la cerințele procesului tipografic [1, 3, 7].

Pentru colorare, în perioada etapa pre-tipografică, artiștii recurgeau la tehnici în acuarelă, creioane colorate, guaș sau tușuri colorate, aplicate manual pe copii ale desenelor originale. În faza industrială, însă, colorarea se realiza prin tehnici mecanice de separare cromatică, care foloseau plăcile de tipar pentru fiecare culoare primară (cyan, magenta, yellow-galben și key-negru – sistemul CMYK). Limitările acestor procedee explică de ce benzile desenate timpurii prezentau tonuri vibrante, dar puține nuanțe intermediare.

Astfel, în rezultatul analizei multiplelor benzi desenate care au fost create și publicate în perioada anilor 1950-2000, s-au identificat lucrări realizate *în creion de grafit/mecanic, în tuș/cu penițe subțiri, în acuarelă, în creioane colorate, în guaș* (fig.1-4).

Benzi Desenate – tehnica desen în tuș. Studiul axat pe analiza diversității tehnicilor utilizate în procesul de creare a benzilor desenate în Republica Moldova a condus la constatarea faptului că de-a lungul deceniilor, pe plan național, s-au făcut remarcăți în acest domeniu prin utilizarea tehnicilor tradiționale artiștii plastici precum: Alexei Grabco, Valeriu Curtu, Margareta Chițcafi, Iurie Simac, Lică Sainciuc, Ana Evtușenco, Aurel Guțu, N. Romanovschi, N. Tighineanu și alții. Printre aceștia plasticianul Alexei Grabco (1936-2016) s-a evidențiat, în decurs de mai bine de cinci decenii, prin multitudinea de benzi desenate publicate în revistele „*Scânteia leninistă*”, „*Steluța*”, „*Alunelul*”, precum și în edițiile de carte „*Aventurile lui Trică și Ciupică*” (1960), „*Noile aventuri ale lui Trică și Ciupică*” (1963), „*Trică și Ciupică*” (1989).

În albumul „*Aventurile lui Trică și Ciupică*”, ediția 1960 (fig. 1c), graficianul Alexei Grabco utilizează tehnica desenului în tuș, caracterizată printr-o paletă monotonă, menită să păstreze unicitatea și plasticitatea liniei. Stilul artistic al lui *Alexei Grabco* se caracterizează prin utilizarea liniilor subțiri, clare și expresive, care reușesc să transmită atât dinamismul mișcării, cât și emoțiile și stările sufletești ale personajelor prin intermediul expresiilor faciale și a gesturilor. Compozițiile sale sunt structurate în cadre succesive, atent organizate pentru a crea un ritm vizual coerent, alternanța dintre cadranele largi și cele restrânse generează un flux narativ natural, în care expresivitatea gesturilor și a mimicii suplimentează, sau chiar înlocuiește, necesitatea textului. Prin intermediul combinației între claritate, expresivitate și ritm vizual, stilul său devine distinct și adaptat pentru a capta atenția și a comunica eficient cu publicul tânăr.



a) Desen de Margareta Chițcățiu, ziarul „*Alianța Moldova noastră*”



b) „*Trică face sport*”, desen de Alexei Grabco, revista „*Scînteia leninistă*”, nr. 2, februarie 1958



c) Seria „*Aventurile lui Trică și Ciupică - pisica*”, de Alexei Grabco, 1960

Figura 1: Exemple de benzi desenate - tehnica desen în tuș

Benzi Desenate - tehnică mixtă (în acuarelă și tuș) Analiza benzilor desenate din edițiile de carte „*Noile aventuri ale lui Trică și Ciupică*” (1963), „*Trică și Ciupică*” (1989) (fig. 2) a evidențiat faptul că graficianul Alexei Grabco adoptă o tehnică mixtă de realizare. Astfel, aplicarea tehnicii în acuarelă și tuș a favorizat apariția, în seria de istorioare despre relația de prietenie a băiețelului Trică și a cățelușului Ciupică, a unor pete cromatice calde și luminoase, menite să confere o notă jucăușă și copilărească acestor benzi desenate. Artistul recurge, de asemenea, la procedee de umbrire prin hașuri fine și la alternanța contrastantă dintre suprafețele albe și cele negre, conferind astfel lucrărilor volum și profunzime. Îmbinarea acestor mijloace plastice definește un limbaj vizual distinct, impregnat de umor și rafinament, prin care artistul plastic Alexei Grabco reușește să transfigureze situațiile cotidiene în veritabile poeme vizuale.



a) Ediția de carte „*Trică și Ciupică*”, 1989, de Alexei Grabco



b) Ediția de carte „*Noile aventuri ale lui Trică și Ciupică*”, 1963, de Alexei Grabco

Figura 2: Exemple de benzi desenate realizate în tehnică mixtă de Alexei Grabco

Urmărind multicriterial evoluția benzilor desenate contemporane se observă afirmarea impetuoasă în acest gen special al artelor plastice a pictoriței Margareta Chițcatii (n. 1967) alături de plasticienii Lică Sainciuc, Aurel Guțu, Valeriu Curtu, Iurie Simac și Ana Evtușenco. E de remarcat faptul că, pe parcursul carierei sale artistice, Margareta Chițcatii realizează și publică multiple benzi desenate pe paginile edițiilor periodice „Săptămâna”, „Momentul”, „Chipăruș plus”, „Cucu”, „Alianța” ș.a. Vorbind despre creațiile artistei din domeniul benzilor desenate se poate remarca faptul că dumneai adesea apelează la tehnicile tradiționale de realizare în acuarelă, în tuș, în creioane colorate, utilizate atât separat, cât și într-un demers mixt de expresie vizuală. Lucrarea „Dreptul la asociere” (fig. 3a), de Margareta Chițcatii, se remarcă printr-un stil realist-naiv, realizat prin tehnica acuarelei. Petele de culoare redau umbrele și luminile, astfel prin redarea culorilor calde (predominant galben și roșu), pictorița creează o atmosferă caldă și prietenoasă pentru a favoriza perceperea și memorizarea ușoară a mesajului de către copii. Dialogurile – încadrate în bule de vorbire rotunjite cu coadă – sunt scurte, reflectând modul de gândire al copiilor, iar structura în șase panouri asigură o lectură fluentă și logică. Utilizarea unui font fără serife în textul mesajului contribuie la redarea unei lizibilități accesibile și a unei tonalități prietenoase. Limbajul simplu și accesibil contribuie la transmiterea mesajului educativ fără a deveni moralizator. Tonul general al benzii desenate în cauză este pozitiv și constructiv, promovând valori precum cooperarea, respectul reciproc și participarea activă la viața comunității.



a) „Dreptul la asociere” (2007), de Margareta Chițcatii



b) „Crenguță dă-mă huța”, de Lică Sainciuc, revista Alunelul, nr. 11, 1990



c) Desen de Ana Evtușenco, revista Alunelul, nr. 10, 1997

Figura 3: Exemple de benzi desenate realizate în tehnică mixtă



a) Desen de Valeriu Curtu, revista Alunelul, nr.11, 1990



b) „Alunelul feliță toți copii cu Anul Nou”, de Valeriu Curtu, revista Alunelul, nr.11-12, 1993

Figura 4: Exemple de benzi desenate realizate în tehnică mixtă de Valeriu Curtu

Tehnici digitale. Tehnologiile digitale pentru realizarea benzilor desenate au modificat profund modul de lucru al artiștilor, influențând atât procesul de creație, cât și cel de distribuție. După cum se poate observa în *Tabelul 1*, care evidențiază diferențele dintre tehnicile tradiționale și cele digitale, instrumentele moderne permit integrarea etapelor de desen, colorare, aranjare în pagină și publicare într-un singur mediu digital. Această trecere de la tehnicile tradiționale realizate manual la cele digitale asistate de computer oferă artiștilor mai multă flexibilitate, un timp de lucru redus și costuri de producție mai mici, contribuind totodată la o mai ușoară adaptare a conținutului pentru mediul online.

Tabelul 1: Analiza comparativă a tehnicilor tradiționale și digitale

Nr	Parametri	Tehnici tradiționale	Tehnici digitale
1.	Materiale	Hârtie, cerneală, acuarelă, creioane	Tabletă, stilou, software grafic
2.	Corecturi	Limitate, adesea ireversibile	Nelimitate, cu funcția „undo”
3.	Viteza de lucru	Mai lente, necesită uscare și scanare	Mai rapide, procese automatizate
4.	Cheltuieli	Costuri permanente pentru materiale	Investiții inițiale în echipamente
5.	Stocare și publicare	Copii fizice, arhive	Fișiere digitale, stocare în cloud/drive, cu posibilitatea de acces online

Tranziția de la tehnicile tradiționale la cele digitale în realizarea benzilor desenate a fost facilitată de apariția și dezvoltarea unor programe specializate, descrise în *Tabelul 2*, precum *Clip Studio Paint*, *Adobe Photoshop*, *Procreate*, *Adobe Fresco*, *MediBang Pro* și *Krita* [10-13]. Aceste aplicații, utilizate

împreună cu echipamente hardware performante – cum ar fi tabletele grafice, iPad, Wacom Cintiq, Huion sau XP-Pen – au permis artiștilor să integreze desenul, colorarea și editarea într-un flux de lucru digital coerent și eficient.


Tabelul 2: Aplicații ale software-ului

№	Denumirea software-ului	Aplicații
1.	Clip Studio Paint	Program complet pentru crearea de benzi desenate și ilustrații digitale. Include instrumente pentru schițe, contururi, modele 3D și grafică vectorială, oferind linii clare și precise. Ideal pentru artiști profesioniști și amatori.
2.	Adobe Photoshop	Aplicație versatilă pentru ilustrații și benzi desenate digitale. Permite lucrul cu pensule, straturi și efecte de umplere, oferind control detaliat asupra culorilor și texturilor.
3.	Procreate	Aplicație de desen digital cu peste 130 de pensule personalizabile și sistem avansat de straturi. Ideală pentru realizarea rapidă a ilustrațiilor și compozițiilor complexe pe iPad.
4.	Krita	Program gratuit pentru desen și benzi desenate, cu suport pentru grile, panouri și storyboard-uri. Include pensule personalizabile și straturi multiple, oferind un mediu creativ flexibil
5.	MediBang Pro	Aplicație ușor de folosit pentru benzi desenate și ilustrații. Oferă pensule, straturi și stocare în cloud, permițând colaborarea online și accesul la proiecte de pe diferite dispozitive.

Noile tehnologii oferă posibilitatea de a lucra la rezoluții înalte și cu un număr nelimitat de straturi, permițând crearea unor efecte vizuale complexe. În procesul de lucru, artiștii creatori de benzi desenate pot imita materiale tradiționale – creioane colorate, cerneală, markere, acuarelă sau guaș – în format digital, iar modelele 3D facilitează construirea perspectivei și a fundalurilor, contribuind la detalierea spațiului.

Aceste tehnici moderne nu doar că sprijină procesul creativ, dar integrează toate etapele producției într-un mediu unitar, oferind posibilități extinse de editare, corecție, stocare și publicare. Astfel, tinerii artiști precum Octavian Curoșu, Alex Buretz, Cristiana Grati, Inna Sacali, Călin Enachi, Valentin Enachi, Anghelina Ciubotaru și alții valorifică pe deplin avantajele tehnologiei digitale. Ulterior aceștia pot să exploreze și forme interactive de prezentare a benzilor desenate, prin webtoon-uri, benzi desenate AR sau grafică NFT.

Tabelul 3: Exemple de lucrări realizate prin intermediul tehnicilor digitale

№	Autor	Exemplu lucrări
1	2	3
1.	Octavian Curoșu - ilustrator, creator de benzi desenate [14]	
2.	Cristiana Grati - autoare de benzi desenate care a colaborat cu revista COMICS [15, p.27-28]	
3.	Valentin și Călin Enachi - autori de benzi desenate care au colaborat cu revista COMICS [15, p.18]	
4.	Alex Buretz - autor de benzi și caricaturi [15, p.10-11]	

Crearea digitală a benzilor desenate combină etapele artistice, tehnice și editoriale într-un singur mediu de lucru. Datorită programelor și dispozitivelor moderne, toate etapele pot fi realizate fie într-o singură aplicație, fie cu ajutorul unor instrumente integrate. În fazele inițiale, se realizează o schiță preliminară în programe precum Storyboard, Procreate sau Clip Studio Paint. Liniile fine și

dinamice, care reacționează la presiunea stiloului, se trasează de obicei pe tablete grafice precum Wacom, Huion sau iPad cu Apple Pencil.

După aprobarea schiței, urmează procesul de conturare, realizată cu pensule digitale care imită tușul sau markererele tradiționale, folosind programe precum Clip Studio Paint sau Photoshop. Lucrul pe straturi permite separarea conturului de fundal și culoare, ceea ce oferă mai mult control asupra fiecărui element vizual.

În etapa de colorare, artiștii pot folosi culori intense și precise, folosind palete CMYK pentru tipar sau RGB pentru mediul digital. Programele oferă instrumente pentru crearea de măști și umpleri automate, ceea ce face colorarea mai rapidă. Tehnologiile digitale permit și adăugarea de fundaluri sau elemente 3D. Photoshop este folosit pentru aplicarea texturilor, iluminării și efectelor vizuale, iar uneori se combină fotografiile cu desene digitale pentru scene mai realiste.

Aplicațiile oferă și posibilitatea creării rapide a bulelor de dialog, cu fonturi care pot sublinia tonul emoțional al scenei. După finalizarea tuturor elementelor vizuale, se realizează corecția finală a culorilor și exportul. De exemplu, Photoshop și Clip Studio Paint permit exportul paginilor în formate TIFF, PDF, PNG sau WEBTOON. Pentru tipar se folosește CMYK, iar pentru publicarea online – RGB.

Benzile desenate realizate digital pot fi ușor traduse, adaptate pentru diferite formate și publicate pe platforme precum Webtoon, Tapas, Instagram Comics și ArtStation, sau tipărite în format fizic.

Concluzii. Prezenta lucrare evidențiază transformările suferite de benzile desenate din Republica Moldova între anii 1960 și 2025, ca urmare a progresului tehnologic. Studiul demonstrează că, de la tehnicile tradiționale bazate pe desen manual și materiale convenționale, s-a realizat o tranziție către utilizarea tehnologiilor digitale, care permit integrarea tuturor etapelor procesului de creație într-un mediu unitar și extind posibilitățile estetice și narrative ale artiștilor contemporani.

Digitalizarea procesului artistic a modificat însăși natura benzilor desenate ca mediu de exprimare. Aceste transformări se desfășoară într-un mod dinamic, însă metodele tradiționale nu dispar, ci sunt tot mai frecvent combinate cu cele digitale, generând forme hibride de narațiune vizuală, adaptate culturii și tehnologiilor contemporane.

Prin urmare, banda desenată contemporană autohtonă se configurează ca un spațiu de convergență între arta tradițională, tehnologia digitală și complexitatea narativă, reflectând evoluția mediilor vizuale și relevanța acestui gen artistic în patrimoniul cultural național.

Bibliografie

1. MCCLOUD, Scott. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: HarperCollins/William Morrow Paperbacks, 2006. ISBN 978-0-06-078094-4.
2. MCCLOUD, Scott. *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. New York: HarperCollins (William Morrow Paperbacks), 2000. ISBN 978-0-06-095350-8.
3. NIȚĂ, Dodo; CIUBOTARIU, Alexandru. *Istoria benzii desenate românești 1891-2010*. București: Vellant, 2010. ISBN 978-973-1984-64-3.
4. POPA, E. *Evoluția benzilor desenate în spațiul digital din Europa de Est*. București: Editura Arta Vizuală, 2022.
5. ADASCALIȚA, L. Aspecte ale graficii satirice în creația pictorișelor Valentina Rusu-Ciobanu, Elena Rotaru, Natalia Bahcevan și Margareta Chițcatii. În: Conferința tehnico-științifică a studenților, masteranzilor și doctoranzilor, 27-29 martie 2024, Chișinău. Chișinău, Republica Moldova: „Tehnica-UTM”, 2024. Vol. 4, pp. 2215-2219. ISBN 978-9975-64-462-4 (vol. 4). ISBN (pdf) 978-9975-64-458-7. Disponibil: https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/2215-2219.pdf [accesat 2025-0-16].
6. IONEL, A. *Tendințele în arta digitală din Republica Moldova*. Revista Artă și Tehnologie, Chișinău, 2023.
7. SCHMIDT, P. *Step-by-Step Guide: My Comics Process*. [online]. 2018. Disponibil: <https://comicsforbeginners.com/step-by-step-guide-my-comics-process/> [accesat 2025-10-6].
8. ION, L. *Tipuri de creioane și caracteristicile lor*. Online. 22 noiembrie 2024. Disponibil: <https://curatorial.ro/arta/tipuri-de-creioane-si-caracteristicile-lor/> [accesat 2025-10-10].
9. „Instrumentele esențiale pentru desenul Manga: ghid pentru desenatorii de benzi desenate.” Online. 12 mai 2025. Disponibil: [Instrumentele esențiale pentru desenul manga-ghid-pentru-desenatorii-de-benzi-desenate/](https://www.pictorshop.ro/blog/instrumentele-esentiale-pentru-desenul-manga-ghid-pentru-desenatorii-de-benzi-desenate/) [accesat la 2025-10-6].
10. Clip Studio Paint Official Blog. *Digital Comic Creation Workflow*. Online. Mai 2022. Disponibil: <https://www.clipstudio.net/> [accesat 2025-10-7].
11. Krita.org. *Tools You Need to Grow as an Artist*. Online. 2019. Disponibil: <https://krita.org/en/> [accesat 2025-10-10].
12. MediBang Pro - official site. Disponibil: <https://medibangpaint.com/en/pc/> [accesat 2025-10-10].
13. Procreate. *Creative Tools Made for You*. [online]. 2025. Disponibil: <https://procreate.com> [accesat 2025-10-10].

14. CUROȘU, O. *Illustrator, Comic Book Artist, Background Artist*. Online. 2025.
Disponibil:
https://www.behance.net/OctavianCurosu?tracking_source=search_projects%7Cromanian+illustration [accesat 2025-10-16].
15. Revista COMICS. *Nr. 40 (Mai 2021)*. Online. Disponibil:
<https://www.calameo.com/books/007528577f59e673a7ff5> [accesat 2025-10-20].

The study was conducted within the research and innovation project 25.80012.0807.53SE – Valorization and safeguarding of comics from the Republic of Moldova from 1945 to 2025, as an integral part of the national cultural heritage.