

**TFG**

---

**KUB,  
NOVELA GRÁFICA**

**Presentado por Alejandro Santos Martín**

**Tutor: Antonio Alcaraz Mira**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**

**Grado en Bellas Artes**

**Curso 2013-2014**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## Resumen

El trabajo que presentamos a continuación analiza el proceso de elaboración de la novela gráfica KUB. Consiste en una narrativa visual sin palabras, donde la propia secuencia de imágenes es la encargada de contarnos la historia.

Está confeccionada con grattage, una técnica artesanal que consiste en obtener el dibujo a partir del rascado de una superficie de tinta, dejando aflorar el tono de la capa inferior.

En este documento explicamos los experimentos realizados con la técnica y asimilamos las conclusiones obtenidas, poniéndolas al servicio de la elaboración del libro.

Explicamos el proceso creativo y detallamos cada una de las etapas del desarrollo, atendiendo a aspectos tanto técnicos como formales. Finalmente analizamos los resultados alcanzados.

*Palabras clave: KUB, Novela gráfica, Grattage, Tinta china, Poliéster*

## Abstract

Below we present the work analyzing the development process of the graphic novel KUB, which is a wordless visual narration where the images tell the story by themselves.

This graphic novel is made in grattage, a handmade technique that consists in creating the images by scratching lines with a burin in a surface covered with chinese ink, and obtaining the drawing with the tone of the lower base layer.

In this document we describe our experience with the technique and the obtained results, as well as how we use them for the development of the book.

We explain the creative process and we give detailed explanations on each phase of the work, paying attention to both technique and formal aspects. In the end, we analyze in deep the achieved results.

*Keywords: KUB, Graphic novel, Grattage, Chinese ink, Polyester*

## Agradecimientos

A todas las personas que han colaborado en la realización del proyecto. Agradezco en primer lugar la paciencia y ánimos constantes recibidos por parte de toda la gente que me quiere. A la familia de amigos que siempre han estado ahí y siempre estarán, y a los que ya se fueron.

Mi gratitud más sincera y desinteresada a la familia biológica y heredada. A los padres, hermanos, cuñados, suegros, abuela y sobrino por ser fruto de inspiración constante sin ellos saberlo. Gracias por las comidas familiares y sus consecuentes charlas, que vertebran mi mundo y van marcando mi destino con sus constantes ánimos y alientos.

Mención especial a mi mujer Nuria y a mis hijos Ferran y Alejandra, sin los cuales yo no sería nada, en el sentido más estricto de la palabra. Gracias por ser pacientes y hacerme feliz cada día. Ellos fueron la gasolina necesaria para mover ciertos motores que parecían gripados.

Reconocimiento profesional a los artistas Emre Orhun, Meritxell Ribas y Nacho Casanova. Me hicieron sentir parte del gremio con sus altruistas aportaciones y enriquecedores consejos, en ciertos momentos casuales en los que el monstruo de la creatividad parecía devorarme.

Expresión de discípulo agradecido para los mejores profesores que me impartieron clases a lo largo de mi estancia en la facultad: Antonio Teruel Romero, David Heras Evangelio, Encarna Sáenz Llorente y Roberto Vicente Giménez Morell; y en especial a Antonio Alcaraz Mira por dirigir mi trabajo final.

A todos ellos y a muchos otros que sin duda no he nombrado, mi más sincera gratitud.

# Índice

<b>1. Introducción.</b>	5
<b>2. Objetivos y Metodología.</b>	7
2.1. Objetivos.	7
2.1.1. Objetivo General.	7
2.1.2. Objetivos Específicos.	7
2.2. Metodología proyectual.	8
2.2.1. Fase Inicial. Pre-producción.	9
2.2.2. Fase Segunda. Producción.	10
2.3. Mapa Conceptual.	11
<b>3. KUB, Novela Gráfica.</b>	12
3.1. Referentes de la Novela Gráfica.	12
3.2. Por qué Novela Gráfica y no Cómic.	14
3.3. Técnica del Grattage.	16
3.3.1. Soportes.	18
3.3.1.1. Estudio de soportes prefabricados.	18
3.3.1.2. Soportes de elaboración propia.	19
3.3.2. Tintas.	19
3.3.3. Rascadores.	22
3.4. KUB, Fases del libro.	23
3.4.1. Idea inicial y bocetos.	23
3.4.2. Estructura y borrador.	23
3.4.3. Guión.	23
3.4.3.1 Guión escrito.	24
3.4.3.2 Guión gráfico.	26
3.4.4. Dibujar rascando.	26
3.4.5. Post-producción digital.	28
<b>4. Conclusiones.</b>	32
<b>5. Bibliografía.</b>	34
<b>6. Anexos.</b>	38
6.1. Bocetos iniciales y borrador.	38
6.2. Guión gráfico.	39
6.3. Rascado.	39

# 1. INTRODUCCIÓN

El cómic es un medio narrativo que utiliza las imágenes como base para contar historias y expresar emociones e ideas.

A nivel particular, es un medio con el que nos sentíamos cómodos para expresar artísticamente nuestras ideas. Los recursos y posibilidades creativas que ofrece son ilimitados, posibilitando un amplio abanico de estilos, técnicas o formatos distintos.

La pasión por los cómics y por las historias basadas en discursos gráficos nos empujó a sumergirnos de pleno en esta aventura, tratando de aportar nuestra humilde contribución al medio con la elaboración de una nueva obra.

Nos interesaba especialmente aquel tipo de cómic en el que se plasma la visión individual de un artista. Historias únicas y cerradas de autoría individual, dentro de la vertiente del cómic de autor europeo. Un tipo de cómic, podríamos decir, más cercano a la literatura que al tebeo infantil.

Como artistas gráficos, quisimos contribuir al medio con la creación de una obra propia. Nunca hasta ahora se nos había presentado la oportunidad de elaborar un libro ambicioso, con un número de páginas extenso y unos niveles de exigencia formal y técnica elevados. Fue ahora, con ocasión del Trabajo Final de Grado, cuando esta posibilidad se abrió ante nosotros, marcándonos un horizonte en el calendario.

Resueltos a elaborar una nueva obra dentro de los estándares del cómic, nos decantamos por la producción de un tipo de libro que tuvimos a bien definir optando por la etiqueta “Novela Gráfica”. Establecimos unas bases de inicio: Ésta sería en blanco y negro, tendría ausencia total de palabras y constaría de un número de páginas suficiente como para dotar al conjunto de cierta solidez. Tanto el guión como la parte gráfica serían de cosecha propia, y cuidaríamos la calidad esperando alcanzar un acabado final profesional.

Decidimos utilizar como técnica el Grattage, un recurso poco habitual en narrativa ilustrada. La técnica consiste en rascar con una cuchilla sobre una capa de tinta china, previamente adherida a una superficie de yeso que descansa sobre un soporte de cartón o madera. De este modo queda liberado el blanco subyacente, y permite dibujar con el propio acto de rascado.

La historia narrada en el libro trata de un niño que crece de manera exponencial y desorbitada en una especie de viaje onírico/humanista. A lo largo de las páginas asistimos a una variación progresiva de la escala del personaje principal. La idea surgió a medida que un padre le contaba a su hijo pequeño historias para dormir, muchas veces improvisadas. A medida que la aventura iba fraguando en el imaginario durante aquellas noches, el

concepto fue tomando cuerpo y empezó a sugerir formas gráficas. Conviene señalar la decisión tomada ya entonces, de que la temática no obedeciera a un ámbito necesariamente infantil.

Debido a que esta técnica de rascado tiene unas características particulares que la convierten en un medio en sí misma, fue imperativo el dedicar el tiempo necesario a experimentar con ella con el objetivo de asimilarla adecuadamente.

Analizamos los soportes de rascado existentes en el mercado y sopesamos también la posibilidad de fabricar soportes propios. Atendiendo a estas dos opciones, estudiamos los materiales más adecuados para trabajar con unos y con otros.

Al mismo tiempo, realizamos bocetos y esquemas que nos ayudaron a dar forma visual a las ideas. Con ellos, confeccionamos un borrador y el posterior guión, estableciendo una estructura de páginas y viñetas en torno a la cual articular todo el conjunto.

Con la maqueta de la historia definida, procedimos a rascar cada una de sus láminas, entendiendo el proceso como una forma de “dibujar rascando”.

Finalmente editamos digitalmente la obra e imprimimos una edición limitada, tratando en todo momento de alcanzar el mayor grado de profesionalidad y calidad posible.

Fuimos conscientes en todo momento de la complejidad derivada de la elaboración de un producto tan ambicioso, y de las dificultades añadidas que podrían surgir del mismo. Con humildad y deseo de aprender, pero también con firmeza y constancia, abordamos la consecución de nuestro objetivo con la determinación de trabajar duro, procurando a la vez ser metódicos con los tiempos de ejecución de cada una de sus fases. Señalamos en el calendario el día de la defensa oral de este trabajo como fecha para tener el libro físico terminado e impreso, afrontándolo como si de un plazo de entrega editorial se tratara.

El resultado, si se llegó o no a los objetivos planteados, si se alcanzó finalmente la calidad esperada, tendremos que dilucidarlo entre todos.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

La obra tratada en esta memoria está proyectada como la gestación de un libro gráfico, desde su concepto inicial hasta su edición en papel.

El libro pertenece al ámbito de la obra gráfica impresa, y su destino lógico y deseado es el del sector editorial. Está estructurada en viñetas, que cuentan una historia en ausencia total de palabras, haciéndose valer exclusivamente de imágenes. La narración está articulada por el discurso visual, y por el modo en el que la sucesión de las viñetas va conformando el ritmo de la historia. Es arte secuencial mudo, concebido sin diálogos ni narradores.

Con la lectura del libro, al espectador se le propone que juegue a experimentar sus propias emociones. En ausencia de narrador, es el propio lector quien debe asumir el protagonismo a la hora de interpretar las páginas, reflexionando en cada momento sobre el devenir de la historia. Tendrá que observar el libro, más que mirarlo, e hilvanar mentalmente cada página con la siguiente en un ejercicio intimista donde él será el protagonista.

### 2.1. OBJETIVOS

#### *2.1.1. Objetivo general.*

El objetivo que nos planteamos con este trabajo es el de elaborar un cómic de autoría propia, en un formato y concepto de **novela gráfica**. Partiendo desde cero, abordamos su elaboración ejecutando todas las fases del proceso, desde la idea y bocetos iniciales hasta su maquetación y edición finales. La idea es obtener un producto final de calidad y factura profesionales.

Atendemos, de igual modo, a los problemas y objetivos secundarios derivados de su desarrollo, adecuando cada aspecto paralelo a la consecución del fin perseguido.

#### *2.1.2. Objetivos específicos.*

1 - Entendemos que cada manifestación artística, en cualquiera de sus corrientes y ámbitos, viene a estar enmarcada en un **contexto** concreto. Toda creación surge o evoluciona a partir de algún referente, y sirve, en una proporción que determinará su propia calidad, de trampolín para obras futuras. En este sentido, determinamos enmarcar la rama a la que pertenece nuestro trabajo y, analizando sus referentes inmediatos, construir una nueva obra que esperamos pueda emocionar o inspirar a futuros lectores o creadores.

2 - Decidimos abordar el proceso creativo poniéndonos como desafío el uso del **grattage**, una particular técnica de rascado sobre tinta. Estudiando a otros autores que desarrollan sus trabajos con el mismo procedimiento, tratamos de llevar la técnica de estos referentes a nuestro terreno. A través de la experimentación directa, buscamos asimilar los secretos y características del rascado y establecer nuestros propios códigos de estilo y expresividad.

3 - Decidimos hacer un estudio de campo, reuniendo las diferentes marcas de **soportes prefabricados** de rascado existentes en el mercado. Optamos por realizar las pruebas pertinentes sobre ellos, estudiando los resultados obtenidos. Procedemos a valorar la calidad de cada uno de ellos, observando la respuesta que ofrece cada herramienta rascadora sobre sus superficies, y atendemos al grado de satisfacción obtenido.

4 - Se vuelve imprescindible el sopesar la relación entre precio y calidad de los soportes anteriores, planteándonos la posibilidad de elaborar **soportes de rascado propios**. Logramos personalizar de este modo la obra desde su propia base formal, estableciendo las dimensiones deseadas de formato y librándonos de las limitaciones que imponen los soportes prefabricados.

5 - Estructurar la historia mediante una disposición correcta de páginas y viñetas, poniéndolas al servicio de la **narración**. Construir un guión en ausencia total de palabras, de intencionado carácter visual, vertebrándolo en torno a las imágenes y al lenguaje gráfico de las mismas.

6 - Partiendo del guión y conformando la historia según los condicionantes establecidos de formato, de estructura, y de técnica; elaborar mediante el rascado la **novela gráfica**.

7 - En una última fase de la producción, resolvemos procesar digitalmente las láminas resultantes, perfilando el resultado y ajustando las posibles imperfecciones. Maquetar el conjunto con vistas a su destino en imprenta. Entendiendo los ajustes de impresión como último control de calidad, **editar** finalmente la obra en un soporte físico de libro con un resultado profesional.

## 2.2. METODOLOGÍA PROYECTUAL

La imagen es un lenguaje universal. A menudo, lo primero que observamos de una noticia de prensa, es la fotografía que la ilustra. Abrimos las revistas contemplando en primer lugar su aspecto visual; su diseño, ilustraciones y fotografías. El mundo de la publicidad, el de la prensa, el de la política, saben bien del poder que tienen las imágenes para transmitir información y emociones, y rinden buena cuenta de él.

Una buena imagen no necesita traducción ni a menudo demasiada contextualización ni explicación. Puede llegar al observador por sí misma, independiente de las palabras, tiene entidad propia.

Nuestro trabajo juega con esa relación de imágenes desprovistas de literatura escrita. El contexto en el que se relacionan las ilustraciones entre sí, es en el del marco de la propia obra. Aislada una viñeta o una página del resto del conjunto, pierde su significado, quedando relegada a fines meramente decorativos. Pero entendida en su ubicación dentro del todo, cada viñeta conforma un eslabón de una cadena, un icono contextualizado dentro de un discurso narrativo visual.

Sin embargo, ese aspecto estético de la página individual ha sido cuidado aquí también, teniendo en cuenta el valor añadido de su calidad gráfica como entidad individual. La elaboración de las páginas del libro ha sido un proceso artesanal, y el aspecto final del raspado no esconde su factura manual. Pequeñas impurezas a modo de virutas de poliéster que quedaron enganchadas entre las rayas del raspado, o huellas y leves cambios de tono sobre la tinta, contribuyen a resaltar el carácter laborioso de cada lámina. Este concepto de lámina trabajada directamente con las manos, con la disposición de los cortes sobre la tinta, evoca en cierta medida los resultados que se pueden obtener con la xilografía. Si bien son técnicas distintas, las asociaciones mentales entre una y otra son inevitables, especialmente si referenciamos los orígenes de la novela gráfica en los grabados sobre madera de Lynd Ward y compañía. Los generosos márgenes de cada lámina de KUB contribuyen intencionadamente a resaltar esa sensación artesanal.

Procuramos no dejar nada a la improvisación. Somos conscientes de que para el correcto devenir de nuestro proyecto debemos organizar bien las ideas y establecer un método de trabajo eficiente. En torno a los objetivos planteados, analizamos el entorno que nos ocupa y trazamos un plan para asimilar bien todos los conceptos que van apareciendo. Somos nuevos en esto. Nunca hemos trabajado con grattage, así que procuramos entender bien las reglas antes de sentarnos a jugar. Entendemos que de unos correctos planteamientos previos, se derivarán más tarde conclusiones más acertadas y provechosas.

### ***2.2.1. Fase inicial. Pre-producción.***

Abrimos un campo de experimentación relacionado con el análisis de los soportes de grattage prefabricados y sopesamos la posibilidad de confeccionar los nuestros propios, buscando el material más eficiente para elaborar nuestra obra.

Empezamos practicando el raspado sobre tinta, asimilando la técnica y contemplando las posibilidades expresivas que ofrece. Para ello nos basamos en una relación de causa - efecto, haciendo pruebas sobre el terreno y extra-

yendo nuestras propias conclusiones en base a la experimentación directa. No descartamos nada. En esta primera fase buscamos romper mano con la técnica a la vez que investigamos sobre el terreno teórico. Buscamos entender cómo hemos llegado hasta aquí, y hacia donde vamos.

Observamos con detenimiento la obra de otros autores y estudiamos los recursos gráficos de los que se hace valer cada uno de ellos con esta técnica. Procuramos establecer unas bases estéticas que nos permitan desarrollar un estilo de rascado propio, y hacemos incapié en la fuerza de las imágenes para estructurar la narración en ausencia de textos.

### **2.2.2. Fase segunda. Producción.**

Marcamos unas pautas de trabajo, organizando unos tiempos de ejecución para cada una de sus fases, y procuramos ser estrictos en su cumplimiento, entendiendo que de una correcta planificación extraeremos conclusiones más enriquecedoras.

Partiendo de una idea original propia, damos entidad a la historia desarrollando un guión y una estructura narrativa.

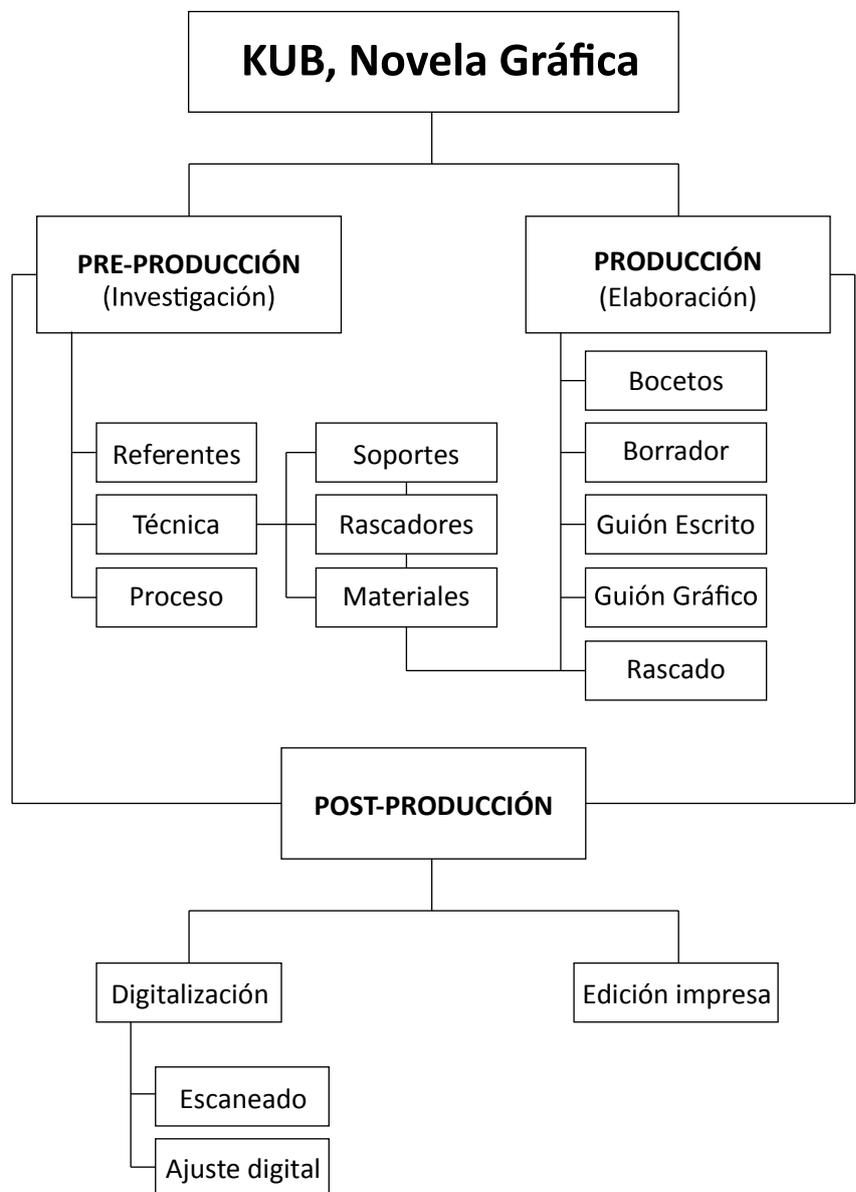
Vertebramos el objeto mediante una estructura de cómic de carácter marcadamente visual. Atendemos a la disposición de las páginas y a la interrelación entre sus viñetas estableciendo los ritmos narrativos adecuados. Construimos de este modo un guión sin palabras, buscando los lenguajes visuales más acertados.

Nos hacemos valer de la técnica y la adaptamos a la obra en su conjunto global. Adaptamos las enseñanzas extraídas de toda esa experimentación para articular una obra de carácter personal, en un formato de libro físico.

Nos proponemos editar la novela gráfica en un soporte físico, en una edición limitada de ámbito doméstico, pero que ofrezca las mejores calidades posibles y un acabado profesional. Obtenemos de este modo un producto final digno que pueda servirnos en un futuro inmediato como muestra de nuestro trabajo, tratando de abrirnos camino en el mundo editorial.

### 2.3. Mapa conceptual

Con el objetivo de sintetizar la información, procedemos a construir un mapa conceptual. Éste nos permite representar gráficamente el problema y vincular entre sí los conceptos.



## 3. KUB, NOVELA GRÁFICA

### 3.1. REFERENTES DE LA NOVELA GRÁFICA

El género de las novelas sin palabras tiene sus orígenes durante el período de entreguerras mundiales. Autores como el belga Frans Masereel y el alemán Otto Nücke o posteriormente también el estadounidense Lynd Ward, son los pioneros de un nuevo género de narración

Valiéndose de planchas de grabado en madera, establecen narraciones articuladas exclusivamente por un discurso visual. En estas obras aparecen a menudo elipsis o espacios vacíos entre escenas que obligan al lector a implicarse imaginando las secuencias omitidas.

Influenciados de modo muy directo por el cine mudo y por el expresionismo, entienden la página como la unidad narrativa equivalente al plano cinematográfico. Parten de láminas que si bien pueden funcionar estéticamente de manera individual, vienen articuladas entre sí con un sentido narrativo, logrando la sensación de continuidad.

Las imágenes impresas resultantes de la propia talla son directas y simbólicas. Usan masas de blanco y negro en acusados contrastes sin matices intermedios, que dotan a las obras de unos rasgos exagerados y de una expresiva carga dramática. Los espacios son opresivos y la figura humana a menudo se ve distorsionada emocionalmente.

En cuanto al contenido, estos escritores de imágenes tratan temas personales con un fuerte sentido crítico ante los problemas sociales. Masereel, condenado por el nazismo por su simpatía hacia la Unión Soviética, denuncia en sus grabados la explotación proletaria y urbana. Describe la conversión de las ciudades en espacios explotados por la sociedad capitalista. En sus escenas sin palabras, creadas para ser “leídas” por un público obrero, quedan expuestos los mítines políticos, la protesta obrera, la explotación capitalista o la indiferencia de la clase burguesa ante los problemas de su tiempo. La técnica de la xilografía, con su aspecto crudo y directo, es ideal para producir el impacto visual deseado. En sus trabajos, las imágenes no están ligadas en una secuencia continua, más bien consisten en estampas particulares que conforman un diálogo en su conjunto.

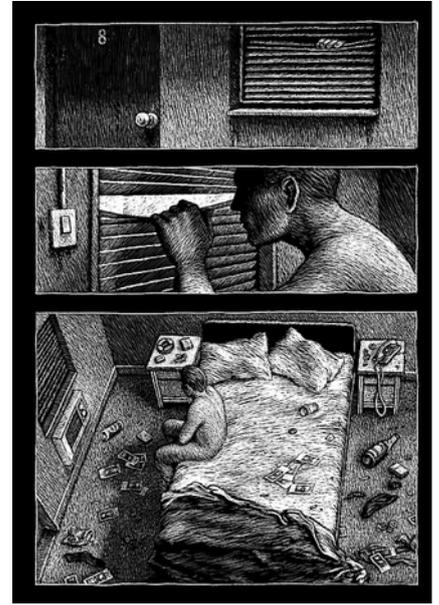
La obra de Ward, directamente inspirada por la de Masereel, se centra menos en la denuncia social, y tiene un cariz más humanista y poético. Sus imágenes fluyen en una secuencia más clara, aunque todavía no estrictamente lineal. Autores como Will Eisner, Art Spiegelman o Scott McCloud lo reivindicaron más tarde, considerándolo el padre de la novela gráfica ac-



Frans Masereel: *La ciudad*, 1925.  
Editorial Nørdica Libros, 2012.

Lynd Ward: *Gods' man*, 1929.  
Dover Publications, 2004.

Thomas Ott: *El número*, 2008.  
Ediciones La Cúpula, 2008.



tual. Conviene señalar que estas obras, aún careciendo de palabras, fueron editadas y vendidas en su tiempo como libros convencionales.

Actualmente el suizo Thomas Ott escribe novelas gráficas sin palabras con la técnica del grattage o rascado sobre tinta. Sus libros vienen estructurados en viñetas con una maquetación muy rígida y un sentido del ritmo continuo. En ellos hace uso de una iluminación muy marcada que funciona en perfecta simbiosis con el tono angustioso de las historias que cuenta. Este autor es el referente más directo e influyente en este trabajo, debido a la fascinación que produce en mí su técnica de rascado sobre tinta y por el uso que hace de la tensión dramática y de las zonas de luz y sombra, muy próximas al cine policíaco en blanco y negro.

En esencia, todos estos autores coinciden en una serie de criterios formales que los aúnan en torno a una misma idea, independientemente de que pertenezcan a épocas diferentes:

- Construyen novelas gráficas
- Conforman obras de carácter individual donde toda la autoría reside en ellos mismos.
- No usan textos en sus trabajos, o si aparece alguna palabra es a modo de cartel o recurso iconográfico.
- Se hacen valer de procesos artesanales para confeccionar sus obras.
- Dibujan con herramientas de raspado o vaciado.
- Usan el blanco y negro.

Hemos tomado la esencia de estos autores, construyendo el discurso narrativo de nuestro libro mediante el uso exclusivo de las ilustraciones. Del mismo modo, hemos buscado que cada lámina funcione también por sí sola aislándola del conjunto, dotando a cada una de ellas de un criterio estético y decorativo.

Con esta premisa como punto de partida, hemos procedido a abordar la elaboración de nuestra propia historia sin texto. En palabras del maestro Will Eisner: *“Es posible contar una historia con la sola imagen, sin el soporte de las palabras... en un intento por poner la imagen al servicio de la expresión y narración”*<sup>1</sup>

### 3.2. POR QUÉ NOVELA GRÁFICA Y NO CÓMIC

La distinción entre cómic y novela gráfica es hoy en día un tema controvertido que obedece muchas veces a criterios subjetivos. Existe cierta confusión entre críticos, editores, autores y teóricos a la hora de definir el término de novela gráfica. En esencia el problema viene de una denominación desafortunada, al ligar los términos novela y gráfica. En muchas ocasiones, además, se remite simplemente a etiquetas de motivación comercial o de calidad.

Hasta hace poco, el cómic siempre tuvo una consideración de arte menor, y de medio infantil y juvenil. Esto es en parte debido a su carácter económico, a las restricciones de calidad que la propia industria imponía sobre él, relegándolo a una serie de formatos muy determinados. Durante mucho tiempo, los cómics aparecían sólo en tiras diarias de prensa, en comicbooks de 24 páginas o en el formato francés de 46 páginas, formatos estandarizados que limitaban al autor.

A partir de los años 60 aparece un cómic de vocación adulta que hace que los estándares del cómic se amplíen. Se empieza a hablar de cómic de autor y de cómic underground, y encontramos un impulso por parte de los autores de abrir nuevos horizontes, aunque el formato siga estando todavía limitado.

Con los avances de las técnicas de impresión, se termina por rescatar y redefinir el viejo término de novela gráfica. Will Eisner se declara a sí mismo como el padre de la novela gráfica “moderna”, entendiéndolo por ello un cómic de calidad literaria en formato de comic-book, y destinado a un público más exigente y minoritario. *“El futuro de la novela gráfica reside en la elección de temas válidos y en la innovación de la exposición”*<sup>2</sup>

La novela gráfica rompe con todos los formatos, da libertad al autor

---

1. EISNER, W. *El cómic y el arte secuencial*, pág.18

2. EISNER, W. *El cómic y el arte secuencial*. pág.143

sobre el continente y sobre el contenido, y favorece experiencias nuevas. Se entiende toda esta libertad formal como una oportunidad para crear cómics de la misma manera que un escritor puede hacer obra literaria.

El historietista Eddie Campbell, considerado uno de los ideólogos de la novela gráfica como movimiento artístico, llega a escribir un manifiesto al respecto. Más que encasillar al medio, lo que hace es subrayar su condición experimental y mutable: *“Puesto que el término define un movimiento, o un evento en evolución, más que una forma, no se gana nada con definirlo o medirlo”*<sup>3</sup>

Las temáticas se diversifican y los formatos se quitan definitivamente el corsé que los oprimía. Se termina por instaurar una nueva percepción del cómic. Las editoriales crean líneas de novela gráfica más osadas y destinadas ya sin complejos a un público adulto. Los autores encuentran mayor libertad para expresarse y pueden optar a contar cosas nuevas. Actualmente asistimos a un auténtico boom de novelas gráficas en todo el mundo.

Sin embargo, las lecturas siguen siendo todavía variadas y entrecruzadas, contribuyendo a enturbiar la definición. Autores como Santiago García tienden incluso a definir el concepto con cierto desprecio formal, enmarcándolo en un tipo de producto artístico de calidad menor. *“Es una etiqueta comercial específicamente diseñada para que nadie se avergüence de leer, a estas alturas, obras acogidas a la forma artística del cómic”*<sup>4</sup>

Nosotros entendemos por novela gráfica una obra que viene definida, a groso modo, por los siguientes rasgos:

- Tiene formato de libro.
- Tanto la historia como las ilustraciones corresponden a un único autor.
- Cuenta una única historia, que además es conclusa.
- Consta de una extensión generalmente mayor que la del cómic.
- Se presta a ritmos narrativos más personales y subjetivos.
- Tiene un carácter más experimental.
- Presenta tapas duras y viene impresa en papel de mayor calidad.

Con este concepto distintivo, y con los artistas grabadores de narrativa sin palabras como referentes estéticos directos, abordamos la creación de nuestra propia novela gráfica. No nos preocuparemos más por la etiqueta definitoria de la obra, sino por su elaboración y su carácter individual como obra única.

---

3. CAMPBELL, E. *El manifiesto de la novela gráfica*.

4. GARCÍA.S. *La novela gráfica*.

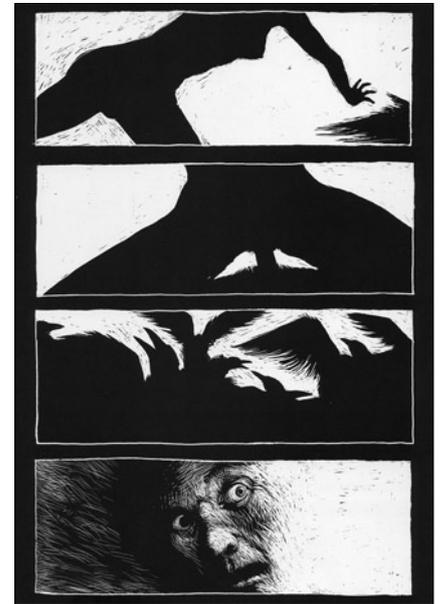


Tres ejemplos de novelas gráficas realizadas con la técnica del grattage:

Meritxell Ribas y Sergio A. Sierra:  
*Frankenstein o el moderno prometeo*.  
2009. Parramon.

Emre Orhun y Cédric Rassat:  
*La malédiction du Titanic*. 2012. Glénat.

Thomas Ott:  
*Hellville. Headbanger*. 2006. La Cúpula.



### 3.3. TÉCNICA DEL GRATTAJE

La técnica empleada en la elaboración de este libro es la del raspado de tinta. Comúnmente se la conoce por los términos en francés: “Carte à gratter” o “Grattage”, pero no hay que confundir este último con el recurso también utilizado en la pintura surrealista.

Es una técnica poco habitual en el cómic o en la novela gráfica, consistente en rascar una superficie de tinta china y dejar aflorar la capa subyacente. Cada rascada produce una línea blanca uniforme, simulando una imagen grabada. Para rascar nos hacemos valer de alguna herramienta punzante o cortante, aplicando pequeños trazos y conformando el dibujo con las sucesivas rayas que vamos restando al material.

Se puede transferir alguna imagen, dibujar con un lápiz o trabajar directamente en la plancha si se prefiere. El resultado es un dibujo en negativo, o sacando el blanco del negro. Produce unos contrastes de imagen muy marcados, difíciles de conseguir con otros materiales, prestándose de manera muy especial al juego de luces y sombras.

El proceso de trabajo es laborioso y artesanal, por lo que se hace recomendable una buena planificación previa y ser meticuloso en las fases de elaboración. Una vez establecido el grattage como técnica a emplear, procedemos a sopesar las posibilidades que se nos ofrecen.

Por una parte afrontamos las características del propio soporte, estableciendo criterios relativos a sus características particulares y atendiendo a criterios de calidad, precio o resultado final.

Por otra parte analizamos las herramientas más adecuadas para trabajar sobre el soporte, condicionados por el estilo de dibujo a emplear y por las posibilidades expresivas derivadas de cada herramienta.



Carte à gratter Clairefontaine.

Scraperboard ESSDEE.

Scratchbord Ampersand.



### 3.3.1. Soportes

#### 3.3.1.1. Estudio de soportes prefabricados.

Existen empresas que ofrecen soportes de rascado. Son de producción industrial y su calidad difiere ligeramente entre unas y otras. Su precio es siempre elevado, haciendo inviable el utilizar este tipo de láminas para abordar una obra extensa. No obstante, hemos analizado tres marcas tratando de llegar a conclusiones técnicas.

- **Clairefontaine.** Las “cartes à gratter” de esta marca francesa consisten en una fina capa de tinta aplicada encima de una base de papel couché entrecolado sobre cartón.

Al efectuar pruebas de rascado sobre las mismas, observamos que el resultado es algo tosco, no resistiendo bien los trazos más finos y delicados. El yeso subyacente tiende a ser rascado también en cada trazo que efectuamos sobre la tinta, liberando un incómodo polvillo blanco que palidece el conjunto. No tolera bien la limpieza de su superficie con una toallita húmeda, pues el cartón de debajo absorbe el agua y arruina el conjunto.

- **ESSDEE.** Esta marca inglesa ofrece paquetes de diez láminas que incluyen además un pequeño set de cuchillas para rascar. Ofrecen varias medidas y formatos, pero su distribución en España parece limitada. La calidad de los soportes resulta similar a la que ofrece Clairefontaine, siendo su composición y aspecto similares. Si bien los resultados obtenidos en las pruebas han sido igual de insatisfactorios con las dos marcas, el precio de esta resulta algo más económico.

- **Ampersand.** La marca norteamericana ofrece los mejores soportes de grattage existentes en el mercado. Consiste en bases de madera natural tratadas con una capa de yeso, y recubiertas por una película de tinta perfectamente adherida. La calidad se deja apreciar con cada movimiento de rascado de la mano. De las tres marcas analizadas, es la que ofrece mayor variedad de formatos. Su mayor inconveniente es el elevado precio, muy por encima de las dos anteriores. A ello hay que añadir además los gastos derivados de los costes de importación, ante la imposibilidad de adquirirlas directamente en España. El resultado con las pruebas ofrece una estupenda calidad. La superficie es rígida y está muy bien tratada. Admite el empleo de cuchillas muy finas, posibilitando un acabado muy detallado. Además, el soporte desprende un agradable olor a madera mientras se manipula, haciendo que el trabajo sea una experiencia muy placentera.

Independientemente de la calidad ofrecida por uno u otro soporte, el precio resulta caro en todos los casos. Resulta poco viable económicamente abordar una novela gráfica de un número extenso de páginas con ninguno de los soportes mencionados. Con el fin de abaratar costes, procedemos en este punto a sopesar la posibilidad de elaborar soportes de producción propia.

#### 3.3.1.2. Soportes de elaboración propia.

No hemos encontrado libros que expliquen gran cosa sobre esta técnica, y menos aún que describan cómo construir unos soportes funcionales desde cero. Buscando conocimientos al respecto en internet, la información que encontramos es escasa.

Por ello es necesario abordar la investigación a partir de la experimentación práctica.

Básicamente nos centramos en la búsqueda de una superficie tratada que pueda ser recubierta de tinta y que al ser rascada libere el tono subyacente, en principio de yeso o de pintura blanca. El problema que encontramos en este punto es que, dependiendo en mayor o menor medida de los soportes investigados, la tinta queda adherida de tal forma a la capa inmediatamente inferior de yeso que la acción del rascado arrastra ambas capas a la vez, motivando que el proceso llegue a un callejón sin salida.

El resultado en el mejor de los casos muestra una apariencia de trabajo escolar, poco profesional. Los intentos por emular manualmente de esta manera los soportes prefabricados, aplicando distintas capas de yeso y tinta a una base rígida, quedan pronto descartados.

Procedemos a observar detenidamente aquellos dibujos de grattage encontrados en la red que parecen estar confeccionados sobre soportes de

Primeras pruebas aplicando tinta sobre bases de cera o yeso.

Serie de soportes de poliéster tratados con tinta china.



fabricación manual. A partir de ellos, reorientamos nuestra investigación en torno a superficies de poliéster.

Las pruebas efectuadas a partir de este momento, en base a este tipo de superficies, son numerosas. Los papeles de poliéster de venta en papelerías ofrecen dos vertientes distintas, una mate y otra traslúcida. Los resultados obtenidos con ellos, si bien nos aproximan más al objetivo buscado, todavía ofrecen demasiada imperfección y resultan poco convincentes. Unos permiten que se adhiera mejor la tinta que otros, o admiten de modo más fiable los cortes o el sentido de los trazos, pero los resultados todavía no son contundentes. A veces la superficie liberada al rascar libera poco blanco, quedando demasiado apagada, o la capa de tinta se cuartea en forma de pequeñas lascas o grietas que arruinan el conjunto.

Después de muchos experimentos, damos con el material idóneo para desarrollar nuestro libro: unas láminas de poliéster blanco y opaco, con un lado rugoso y otro liso. Se trata de las planchas Myriad 2 de Agfa basadas en poliéster y utilizadas en litografía. Han resultado ser perfectas para el fin que nos proponemos. Por una parte posibilitan que la tinta se adhiera como una película perfecta a su superficie, pero además permiten la fácil separación de la tinta cuando rascamos sobre ella. Ofrece además buenos matices de dibujo a la hora de rascar, lo cual resulta primordial a la hora de abordar la creación de soportes propios.

Después de extender tinta sobre ambas caras de las planchas, constatamos que el lado rugoso responde mucho mejor a las pruebas. La tinta se extiende mejor, mostrando una apariencia de película uniforme, pero además los resultados con las pruebas de raspado son más satisfactorias.

Distintas marcas de tinta china empleadas en nuestros experimentos.



### 3.3.2. Tintas

Definido el material a utilizar como base de nuestro soporte, y concretado además el hecho de que su lado rugoso responde mejor a la tinta, procedemos a analizar algunas marcas de tinta china existentes en el mercado tratando de encontrar la más adecuada. Las marcas utilizadas en las pruebas han sido: Hero, J. Herbin, Winsor & Newton, Edding, Faber Castell, Pelikan y Artist.

Siguiendo con el proceso de perfeccionamiento técnico, buscamos ajustar la calidad haciendo pruebas con las diversas tintas y observando su relación con el poliéster. Aplicamos la tinta sobre los soportes procurando que quede extendida de la manera más uniforme posible.

Para ello usamos un pincel del número 16, aplicando directamente la tinta china en sentido longitudinal sobre la plancha. En seguida, sin dejar que la tinta seque, usamos una esponja biselada con mango extendiendo la tinta transversalmente, tratando de obtener una película lisa y uniforme.

Observamos que unas tintas ofrecen una respuesta más convincente que otras. Lo describimos a continuación, organizándolas de menor a mayor grado de valoración personal, en relación con las pruebas efectuadas.

- **Hero.** Tinta económica de origen chino. Las pruebas efectuadas con ella resultan todas infructuosas, mostrando excesivas aguas al secar y un aspecto muy irregular.

- **J. Herbin.** Al secar, esta tinta ofrece un aspecto pálido y texturizado muy irregular. Parece más indicada para un uso caligráfico.

Pruebas efectuadas sobre el poliéster con diferentes tintas. De izquierda a derecha: Hero, J.Herbin, Winsor & Newton, Edding, Faber Castell, Pelikan y Artist.



- **Winsor & Newton.** Esta tinta no fluye adecuadamente, teniendo un comportamiento ineficaz. Las hebras del pincel dejan sobre la capa de tinta unos surcos muy incómodos a través de los cuales asoma el poliéster.

- **Edding.** Muestra una difusión más uniforme sobre el soporte que las tres tintas anteriores, pero el resultado tampoco es convincente al mostrar una superficie con demasiadas aguas. Su principal rasgo distintivo es el aspecto brillante que ofrece.

- **Faber Castell.** Resultados dispares. Al secar, la superficie muestra un aspecto rugoso, pudiendo apreciarse al tacto cierto relieve.

- **Pelikan.** Si bien la tinta extendida sobre el soporte responde de modo bastante uniforme, muestra cierto comportamiento desigual en cuanto que aparecen algunas zonas ligeramente más claras que otras. Las imperfecciones son más sutiles que en los casos anteriores. Es una buena tinta para trabajar sobre este tipo de superficie, sólo superada por la siguiente.

- **Artist.** Las pruebas efectuadas con esta tinta ofrecen un resultado óptimo. Obtenemos una capa negra totalmente uniforme sobre el poliéster, sin aguas ni rugosidades. El aspecto final al secar es tan perfecto que casi parece una lámina industrial. Su respuesta ante las herramientas de raspado es muy satisfactoria, permitiendo un dibujo con un mayor grado de detalle que cualquiera de las otras tintas expuestas. Además se da la circunstancia de que es la tinta más barata del mercado.



Sacando filo al cutter-bisturí con la piedra de afilar.

Juego de rascadores utilizados en el proyecto.



### 3.3.3. Rascadores

Con el soporte debidamente impregnado de tinta china procedemos a experimentar con diferentes tipos de rascadores, a fin de obtener un adecuado nivel de detalle.

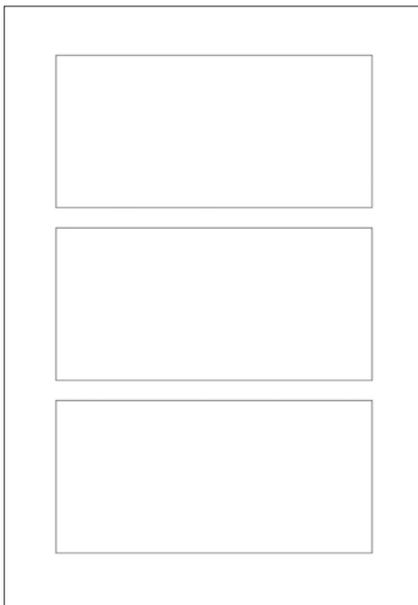
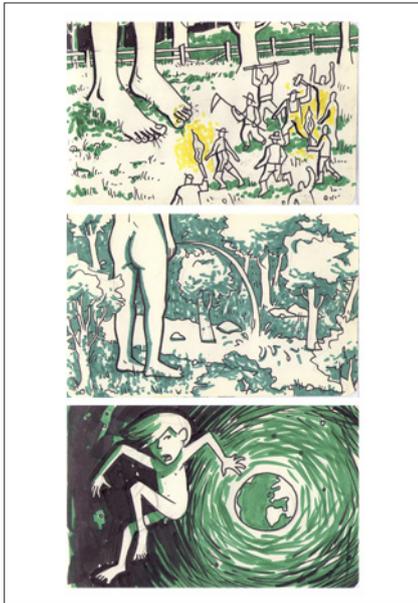
Pronto descartamos el uso de algunas herramientas de vaciado más propias del grabado en madera. Con las gubias, buriles y puntas secas, la acción de rascado resulta demasiado agresiva sobre la superficie de tinta, imposibilitando todo virtuosismo gráfico.

Para obtener mayor precisión optamos por emplear cuchillas de filo cortante.

Utilizamos cutters bisturí con cuchillas de recambio, para las zonas del dibujo que requieren de un mayor nivel de detalle, o de un trabajo más minucioso. Para el resto del trabajo, usamos cutters convencionales de varios tamaños, según lo requiera cada dibujo. En ocasiones utilizamos otro tipo de cuchillas de recambio para el cutter-bisturí, más baratas y blandas. Éstas, si bien tienen menos calidad y se gastan más rápido que las otras, requieren de menor esfuerzo de la mano por lo que la muñeca se resiente menos. El rascado con este tipo de cuchillas es tosco nos resultan útiles cuando queremos raspar liberando zonas extensas de blanco.

Durante el proceso tenemos siempre al alcance las diferentes herramientas, escogiendo una u otra en función de lo que nos exige la propia página en cada momento.

Como las cuchillas de cutter bisturí se desgastan durante su uso, nos hacemos valer de una piedra de afilar para mantener su filo cortante en la medida de lo posible.



Tres bocetos previos a rotulador.

Plantilla estándar de tres viñetas.

### 3.4. KUB, FASES DEL LIBRO

Debido a la naturaleza del propio libro y a las complicaciones que puedan derivarse de su particular técnica, decidimos seguir unas pautas claras para desarrollar el trabajo, atendiendo a una correcta planificación en cada una de sus fases.

#### 3.4.1. *Idea inicial y bocetos.*

Nuestra historia habla de un niño que crece de manera exponencial y desorbitada en una especie de viaje onírico/humanista. La idea inicial surge a raíz de contarle a mi hijo pequeño historias para dormir, muchas veces improvisadas. A medida que la historia va tomando forma durante el transcurso de esas noches, pronto se hace necesario el plasmar esas ideas sobre el papel.

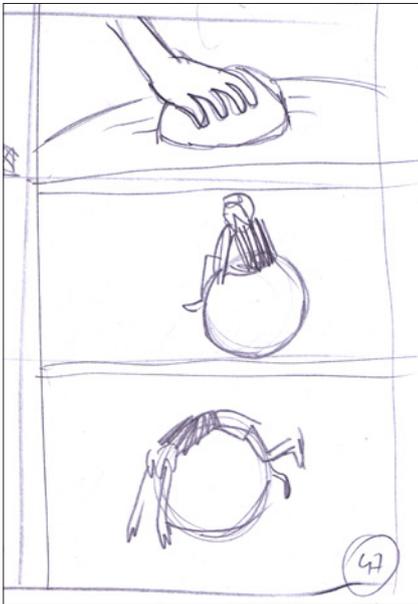
Utilizando rotuladores, creamos los primeros bocetos rápidos sobre una libreta, con el objetivo de ir conformando la esencia de la historia y de los personajes. No nos detenemos todavía a analizar la historia en profundidad, ni a establecer estructuras de guión. En este punto inicial, usamos el dibujo suelto para ir dándole cierta forma gráfica a las ideas.

#### 3.4.2. *Estructura y borrador.*

Para configurar el guión procedemos en primer lugar a realizar a lápiz un esquema muy somero de todos los eventos importantes de la historia. De este modo logramos definir mejor el rumbo que ha de seguir nuestra aventura, atendiendo ya a la progresiva escala del tamaño del personaje a medida que avanzan las páginas.

Este borrador inicial es repasado varias veces siendo perfilado en cada revisión. Siendo una historia sin palabras, dedicamos especial esfuerzo al lenguaje propio de las imágenes. Ponemos nuestro empeño en que la historia fluya mejor, empezando a establecer las escenas y a hilvanar unas con otras. Estudiamos las transiciones y el ritmo de la historia y decidimos que cada página funcione con su enfrentada.

Decidimos emplear una modulación de tres viñetas de igual tamaño por página. Con esto buscamos mantener un ritmo de narración más o menos constante, ritmo que será alterado deliberadamente conforme el personaje vaya creciendo, cada vez a mayor velocidad. Establecemos que en función de la carga dramática de la narración, algunas viñetas puedan fusionarse entre sí, dando como resultado dibujos a doble viñeta e incluso a toda página.



Tres diferentes fases en la elaboración de KUB: Borrador, Guión gráfico y Rascado.



En este punto establecemos las dimensiones que van a tener las páginas del libro y diseñamos una maqueta base con las medidas de las viñetas y de los márgenes. Aunque la relación de espacios y la disposición de los elementos de la estructura son definitivos, las medidas finales no serán las mismas. En la última fase de ajuste digital escalaremos el conjunto reduciéndolo un poco. La idea ganar en definición y en resolución, y a la vez obtener un formato final de cómoda lectura en la mano.

Establecemos un espaciado generoso entre viñetas, con el fin de evocar una especie de marco alrededor de las ilustraciones, y dotar de este modo a cada una de ellas de cierta entidad propia. Del mismo modo, decidimos dar bastante aire en los extremos de la página.

### 3.4.3. Guión.

Con el borrador de la historia esbozado, procedemos a confeccionar el guión. Aunque éste pretende ser exclusivamente gráfico, decidimos apoyarnos previamente en una referencia textual. Para ello redactamos un guión en el que se describen, someramente, las escenas que aparecen en la historia.

#### 3.4.3.1. Guión escrito.

En una casa en el campo vive un matrimonio junto con su hijo de unos seis o siete años y el perro de éste. En las primeras páginas observamos que la madre arroja al pequeño en su cama y le da algo de beber. El chico se duerme mientras que un extraño cubo luminoso se acerca a la casa desde la oscuridad del exterior. El objeto entra por la ventana del dormitorio del

muchacho, acercándose hasta donde yace él. El perro reacciona defendiendo a su amo y ahuyentando al extraño cubo.

Al amanecer, el chico ha experimentado sin explicación alguna un aumento de tamaño increíble, sus piernas cuelgan fuera de la cama. Sus padres, que son gente de campo, siguen con sus labores del día, incorporando al chaval a los trabajos. Al finalizar el día, ayudan al chico a entrar en su dormitorio, con cierta dificultad.

Amanece otro día y el crecimiento del muchacho ha continuado con su progresión. Ahora es tan grande que ya ocupa con su cuerpo toda la habitación y no puede salir por la puerta. El padre, ayudado de una maza de hierro, destroza un muro y rescata a su hijo. Aprovechando la fuerza bruta del pequeño gigante, el padre le encomienda algunas duras tareas en el campo. De vuelta a casa con el crepúsculo del día, ubican al voluminoso muchacho dentro del granero.

Pero al salir el sol de nuevo, los padres quedan alarmados al descubrir que su hijo ha seguido creciendo, destrozando con su cuerpo el tejado del granero. Entre lloros se ven obligados a echarlo de casa. El chico parte en alguna dirección, acompañado por su inseparable perro. Durante el camino, pasa cerca de otras casas y es perseguido por los aldeanos, que lo atacan con antorchas y rastrillos. Busca refugio en un bosque cercano, y cuando los hombres abandonan la persecución, se queda dormido.

Al despertar, su tamaño es ya tan grande que los propios árboles del bosque le sirven de cama. Introduciendo sus manos entre la maleza, encuentra a su perro y juega un rato con él antes de abandonarlo en una colina segura. Sigue caminando y se acerca, ya solo, a una ciudad. Allí provoca unos cuantos destrozos mientras sigue creciendo de un modo que cada vez parece más acelerado. Termina durmiendo apoyado en una montaña, con su cabeza entre las nubes.

Cuando los rayos del sol vuelven a despertarle, el volumen del chico ya es estratosférico. Empieza a dar vueltas alrededor del planeta y agarra la luna, estampándola a modo de juego contra la tierra. El planeta también se le queda pequeño, así que termina durmiendo flotando en el espacio.

Una potente luz le despierta. Al entreabrir los ojos, descubre que tiene el sol al alcance de la mano. El ritmo de su crecimiento ya es alocado y astronómico. En breves instantes pasa de tener el sol en la palma de la mano, a ver como mengua aparentemente la galaxia ante él. Aparece una luz a lo lejos. A medida que el chico se acerca a ella, descubre que se trata de un cubo luminoso de dimensiones colosales.

Termina entrando en el inmenso cubo. Allí se producen una serie de fenómenos extraños. La materia parece obedecer a alguna lógica misteriosa. Se suceden varias escenas incomprensibles, en una atmósfera angustiosa y febril. Durante esta especie de viaje onírico, un cubo sufre una curiosa metamorfosis, descubriéndonos en la última página del libro, el sentido real de la historia.

#### 3.4.3.2. Guión gráfico.

Utilizamos el borrador y el guión escrito para construir más eficientemente nuestro guión gráfico, delimitando bien las escenas y transformando las palabras en imágenes. Imprimimos varias plantillas con su estructura de viñetas ya clara y procedemos a dibujar cada lámina definiendo ya el estilo y perfilando cada detalle. Si bien la mayoría de las páginas son dibujadas directamente a mano, en ocasiones usamos también programas informáticos.

Para la construcción de la habitación del personaje, la de la casa o la del granero, utilizamos **Strata3D**, un software de creación en tres dimensiones. Son edificios que aparecen en varias imágenes, vistos desde ángulos diferentes. El uso de este programa nos permite construir los volúmenes y cambiar el ángulo del punto de vista o el foco de luz. Así disponemos de infinitud de perspectivas de los edificios y conseguimos verosimilitud en sus formas. Este recurso también es utilizado en la escena de la ciudad.

Con las páginas dibujadas a lápiz, procedemos a escanearlas y a ajustarlas digitalmente con el programa **Photoshop CS6**. Añadimos un nuevo tono gris intermedio, estudiando las zonas de luces y sombras y pensando ya en términos de rascado. Al finalizar esta fase tenemos nuestras 90 páginas estructuradas y dibujadas, listas para ser transferidas a los soportes de poliéster recubiertos de tinta.

#### 3.4.4. Dibujar rascando.

El primer paso consiste en pasar los dibujos del guión gráfico a nuestros soportes de poliéster tratados. Para ello, probamos a dibujar directamente a lápiz sobre la tinta china, copiando a ojo el dibujo correspondiente. Los resultados no son satisfactorios. El dibujo resultante se desenchaja fácilmente dentro de cada viñeta, diferenciándose en exceso del original. Esta sensación se acrecenta todavía más al abordar el acto de rascado, por lo que los resultados no son buenos.

Optamos por transferir los dibujos y las viñetas a nuestros soportes de rascado utilizando papel de calco convencional. Lo situamos entre medias del dibujo a lápiz y del soporte de tinta, manteniéndolo inmóvil en todo momento, y procedemos a repasar someramente los contornos de las figuras y algunos detalles significativos. El resultado, al retirar el papel calcador, son unas referencias del dibujo original sobre la superficie de tinta china, que nos sirven para abordar el rascado con más garantías. El conjunto queda de este modo perfectamente encajado sobre nuestras superficies de poliéster.



Detalle del dibujo previo.

Detalle del papel de calco utilizado para transferir la imagen.

Contornos del dibujo calcados sobre la superficie de tinta, a modo de guía para rascar.



Con el encaje del dibujo transferido ya al soporte, procedemos a construir el dibujo. Para ello rascamos las zonas de tinta china que nos interesan, haciendo aparecer el blanco de la base de poliéster que descansa debajo. El concepto aquí es como si trabajáramos en negativo, sustrayendo material en lugar de añadirlo. Un poco a la inversa que en el dibujo convencional. Partimos de una zona totalmente negra y vamos sacando las zonas de luz blancas. Cuanta más luz en la escena, mayor nivel de rascado es requerido. La técnica se presta bien a juegos de marcados contrastes tonales, facilitando la creación de atmósferas dramáticas y exageradas.

La técnica, nunca mejor dicho, no admite medias tintas. O existe visualmente el negro, o existe el blanco. Incidir con la cuchilla sobre el soporte con más o menos fuerza solo produce rayas más o menos gruesas, pero en ningún caso nos proporciona más tonos grises intermedios.

Es posible, sin embargo, sugerir los claroscuros mediante la disposición de las rayas de corte sobre el tablero. Mediante el rayado en paralelo, las líneas entrecruzadas, la superposición, el rascado primero transversal y más tarde longitudinal de una misma zona, podemos obtener diferentes registros gráficos.

Ponemos todos estos recursos gráficos que nos proporciona la propia técnica, al servicio de nuestro estilo personal de dibujo, utilizando en cada momento el tipo de cuchillas más adecuado.

Prestamos, en definitiva, la debida atención a la presión y al sentido del gesto del rascado, y a la forma en la que interactúan las consecuentes rayas. Entendemos la diferencia de criterios que supone el dibujar sobre un papel con un lápiz, o hacerlo mediante el uso de un cutter rascando sobre la tinta.



Diferentes etapas de la fase de rascado, a partir del dibujo inicial y de su transferencia al soporte mediante papel de calco.



Al mantener durante el proceso de rascado la mano apoyada sobre el soporte, ésta se va impregnando de algo de tinta y tendemos a manchar el conjunto inconscientemente. Para solventar este inconveniente, utilizamos guantes de látex desechables.

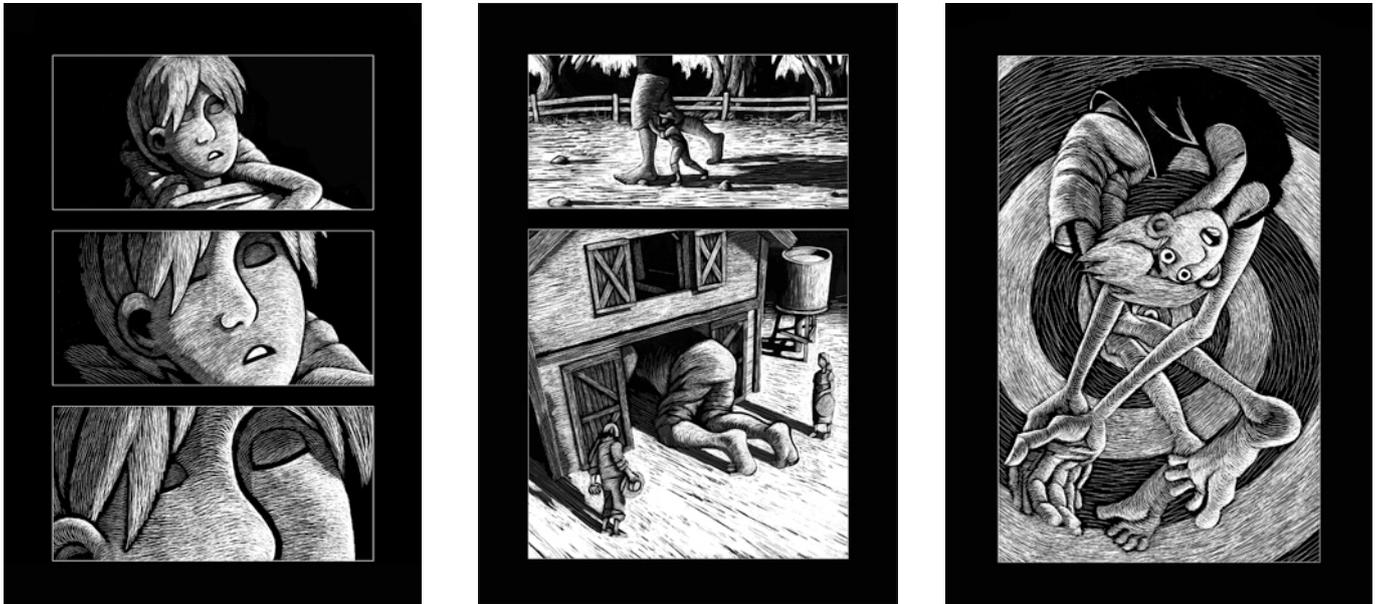
Ciertos aspectos no quedan del todo perfilados es esta etapa tan artesanal del proyecto. Debido a la novedad de la técnica en nuestras manos, en ocasiones al rascar cometemos pequeños errores o imperfecciones que ocasionan que el dibujo resulte incómodo a la vista. La ilustración puede quedar desvirtuada por zonas rascadas que deberían ir en negro, por alguna viruta del poliéster que asoma entre las rayas, o por huellas o manchas sobre la tinta china.

Para subsanar estas impurezas, optamos por corregir cada lámina en el ordenador, aprovechando la última fase de la producción: el escaneado y ajuste digital previos al envío a imprenta.

#### 3.4.5. Post-producción digital.

Con todas las páginas de nuestra novela gráfica rascadas y preparadas, escaneamos cada lámina a una resolución alta y transformamos el perfil de impresión en nuestra pantalla de ordenador, decididos a trabajar en escala de grises, sin más tinta que el negro. Ajustamos el tamaño de los documentos.

Si bien hasta ahora hemos venido utilizando un formato de trabajo basado en el estándar A4, en este punto reducimos las dimensiones finales del libro a una escala de 18 x 27 centímetros. El objetivo es el de ganar algo de definición en cada dibujo.



Tres páginas de KUB con su aspecto final.

Decidimos redibujar digitalmente los cuadros delimitadores de los dibujos, enmarcando las viñetas con una línea precisa. Ajustamos el contraste y los niveles de cada página, buscando que todas obtengan el mismo tono y aspecto visual. Diseñamos y rascamos el dibujo para las tapas del libro, y le aplicamos el mismo procedimiento.

Maquetamos la novela gráfica y organizamos sus elementos, añadiendo números de página y agregando páginas de cortesía al principio y al final. Agregamos en su interior una dedicatoria y la firma que confirma nuestra autoría.

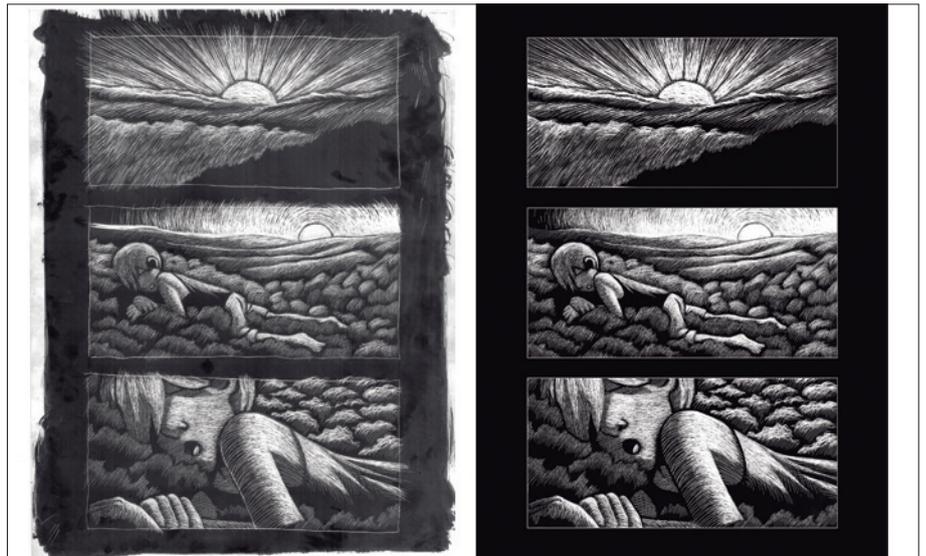
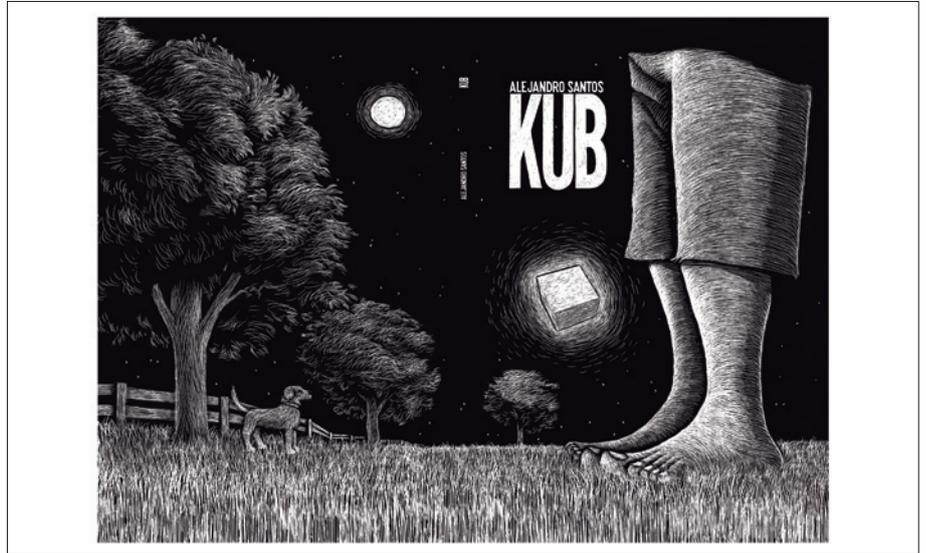
En estrecha colaboración con el impresor, buscamos las mejores soluciones a la hora de obtener un producto final de la mayor calidad posible. En función de los precios ofrecidos, optamos por reducir la tirada anteponiendo el sentido de calidad antes que el de cantidad. Tras las pruebas de impresión pertinentes, nos decantamos por producir finalmente una edición de 14 ejemplares, en papel couché mate de 170 gramos. En función del grosor del gramaje de las 90 páginas, ajustamos el dibujo de las tapas para que su lomo encaje convenientemente. Del mismo modo, damos un sangrado generoso a la ilustración, sabiendo que una parte en sus extremos quedará doblada y descansando bajo las guardas interiores.

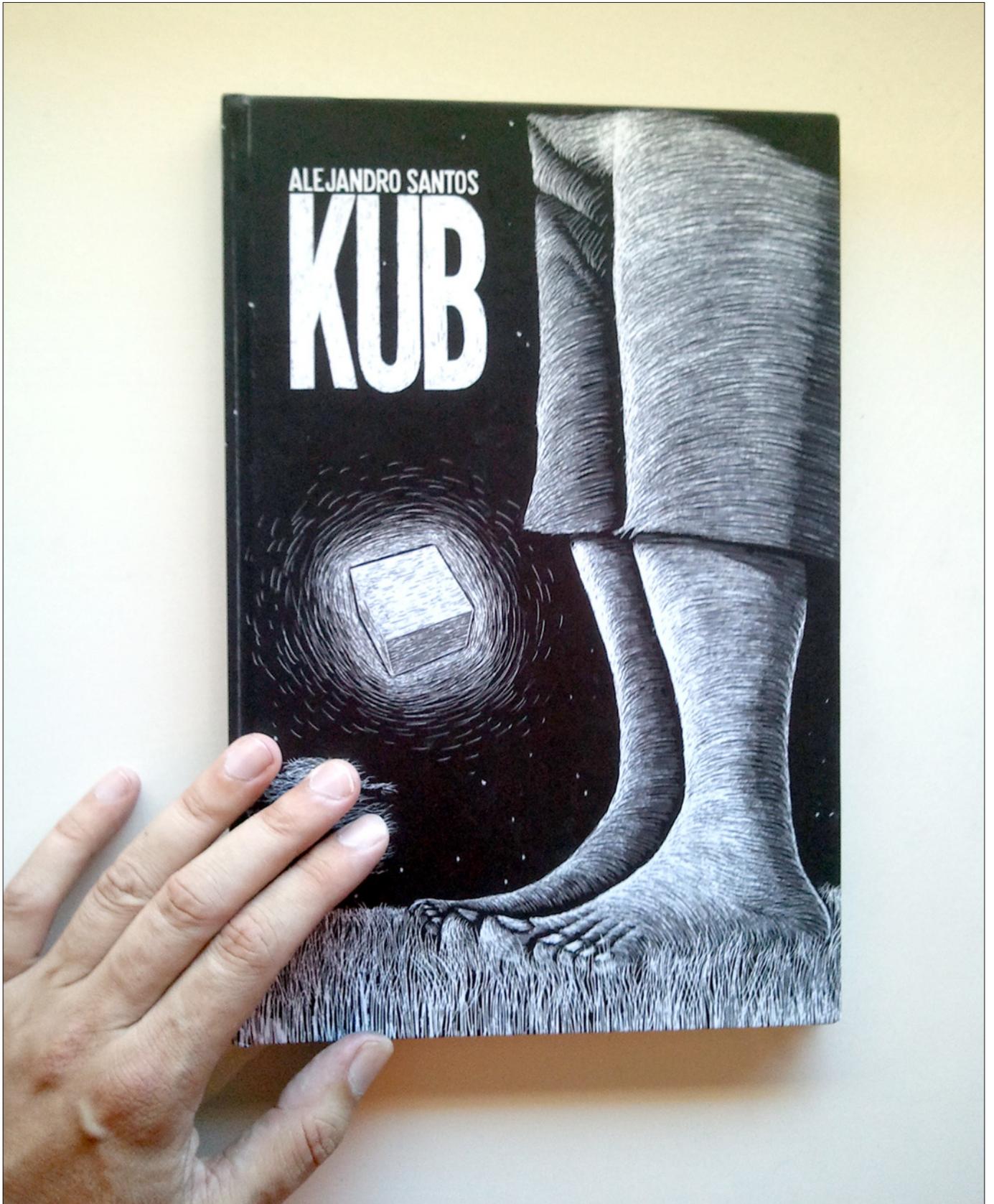
Para las tapas, la imprenta nos propone utilizar un cartón duro de 3 milímetros de espesor, y aplicarle un proceso de laminado al dibujo de la cubierta. El resultado resulta convincente.

Ilustración para la cubierta.

Lámina con su aspecto al ser escaneada y después del ajuste digital.

Pruebas de impresión.





Portada del libro impreso.



Detalles ampliados donde puede apreciarse el sentido de las rayas de rascado con fines expresivos.



## 4. CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo hemos entendido cómo trabajar con la técnica del grattage, hemos conseguido crear una obra nueva y aprender a confeccionar nuestros propios soportes de rascado. El resultado obtenido, ojeando las hojas del libro entre las manos, nos complace gratamente.

Para futuros proyectos con grattage, se nos abre ahora un abanico de posibilidades recursivas que no teníamos al principio de abordar la realización de KUB. Aunque las pautas a seguir serán sin duda similares a las concretadas en esta memoria, se nos ocurren varias alternativas que deberemos experimentar y valorar llegado el momento. De este modo, contemplamos la posibilidad de incorporar a partir de ahora otros elementos que contribuyan al enriquecimiento expresivo de las obras. La posibilidad de añadir color o textos digitalmente no fue tomada en cuenta en esta ocasión debido al propio concepto de KUB. Tampoco el empleo de tinta china de color, como refuerzo estético del lenguaje visual, tuvo cabida aquí. En cuanto al uso del blanco y negro en los dibujos, pensamos que se puede obtener más dramatismo. Jugando de un modo más exagerado con las zonas de luz y sombra, podemos concluir en usar un negro más homogéneo y sin matices en las zonas oscuras.

Se nos ocurre que podemos forzar todavía más el carácter artesanal del rascado, prescindiendo de las líneas delimitadoras de las viñetas o efectuando estas directamente sobre las planchas con un rascado manual. Otra posibilidad a tener en cuenta desde este momento es la de romper el esquema compositivo, sacar a los dibujos de su corsé de viñetas y jugar con recursos visuales más experimentales si cabe.

Prueba de coloreado digital del rascado.



Debido a nuestra inexperiencia en la materia, las primeras láminas de rascado confeccionadas muestran una apariencia un tanto sucia y desordenada, con cierta despreocupación por los márgenes o el contorno de las viñetas. En KUB, el carácter artesanal está un tanto supeditado a los procesos digitales. Teníamos el objetivo concreto de construir el libro y no contemplamos la posibilidad de mimar la apariencia de cada lámina independiente. Los originales, tratados con otra delicadeza, podrían servir perfectamente como obras colgadas en la pared de una exposición. El cuidado en el aspecto de los originales es un tema que deberemos tratar de mejorar en adelante. A medida que hemos ido aprendiendo y depurando la técnica, hemos corregido estos aspectos.

Durante la construcción del libro se nos abre el debate entre el componente artesanal y el digital. Nosotros hemos optado por poner la tecnología informática al servicio del trabajo, editando y ajustando en el ordenador cada lámina previamente rascada. Si bien la posterior edición digital es un proceso ineludible, en futuros trabajos trataremos de depender lo menos posible de ella. Siendo un proceso artesanal, consideramos que cuanto más destaquemos esas características manuales en el libro, más coherencia y carácter tendrá el resultado final. En toda la tradición de técnicas de grabado a las que ineludiblemente se asocia esta, aunque sea de modo leve y referencial, las posibilidades de corrección eran muy limitadas. El error de ajuste o el toque humano, lejos de suponer una merma, deben suponer un valor añadido en la búsqueda de los nuevos objetivos.

El tipo de dibujo empleado en KUB es algo neutro, obedece a criterios más funcionales que de estilo propio. En adelante nos vemos capacitados para, en comunión con la propia técnica, desarrollar estilos expresivos propios. Asimilada la técnica, debemos ponerla a nuestro servicio a partir de ahora.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

ACEVEDO, J. *Para hacer historietas*. Madrid: Editorial Popular, 1981.

BARRERO, M. *La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial*. Literaturas, núm. 10, 2005. (En línea) 2011-01-05. [consulta: 2014-05-17]. Disponible en: <<http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/Articulo8diciembre.html>>

BURNS, C. *El borrah*. Barcelona: Ediciones La Cúpula, 2004.

CAMPBELL, E.; MOORE, A. *From hell*. Barcelona: PlanetaDeAgostini, 2000.

CASANOVA, N.; RIERA, P. *El coche de Intisar*. Barcelona: Glénat, 2011.

CASANOVA, N. *Pornográfica*. Madrid: Diábolo Ediciones, 2013.

COMA, J. *Diccionario de los cómics: La edad de oro*. Plaza & Janés Editores, 1991.

BINDER, H.; TETZNER, L. *Los hermanos negros*. Lóguez Ediciones, 2007.

EVENS, B. *Un lugar equivocado*. Madrid: Ediciones Sinsentido, 2011.

CLOWES, D. *Ghost World*. Barcelona: Ediciones La Cúpula, 2001.

\_ *David Boring*. Barcelona: Ediciones La Cúpula, 2002.

COMÉS, D. *Silencio*. Barcelona: Norma Editorial, Colección BN, 1980.

CORBEN, R. *Den*. Barcelona: Toutain Editor, 1978.

CORBEN, R.; HOWARD, R.E. *Bloodstar*. Barcelona: Toutain Editor, 1987.

DELISLE, G. *Pyongyang*. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2003.

\_ *Crónicas birmanas*. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2007.

DRECHSLER, D. *Verano de amor*. Barcelona: Ediciones La Cúpula, 2007.

EISNER, W. *La narración gráfica*. Barcelona: Norma Editorial, 2000.

\_ *Contrato con Dios*. Barcelona: Norma Editorial, 2002.

\_ *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial, 2002.

FRATTINI, E.; PALMER, Ó. *Guía básica del cómic*. Madrid: Nuer Ediciones, 1999.

GARCÍA, S. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2010.

GÓMEZ SALAMANCA D. *Tebeo, cómic y novela gráfica. La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. [tesis doctoral]. Barcelona: Universitat Ramon Llull. Facultat de Ciències de la Comunicació Blanquerna. Departamento de Comunicación, 2013.

HANAWA, K. *En la prisión*. Tarragona: Ponent Mon, 2000.

HELLER, S. *Arte del cómic. Los cuadernos inéditos de los grandes artistas*. Madrid/Barcelona: Lunweg S.L., 2012.

KIM; ALTARRIBA, A. *El arte de volar*. Alicante: Edicions de Ponent, 2010.

LUTES, J. *Berlín, Ciudad de piedras: Libro uno*. Bilbao: Astiberri Ediciones S.L., 2005.

\_ *Juego de manos*. Barcelona: Ediciones La Cúpula, 2005.

MANARA, M. *HP y Giuseppe Bergman*. Madrid: Editorial Nueva Frontera, Biblioteca Totem, 1980.

MASEREEL, F. *La ciudad*. Madrid: Nórdica Libros S.L., 2012.

\_ *Mi libro de horas*. Madrid: Nórdica Libros S.L., 2013.

MCCLOUD, S. *Entender el cómic: El arte invisible*. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2005.

MILLER, F.; VARLEY, L. *300*. Barcelona: Norma Editorial, 2001.

MILLER, F. *Sin City*. (Tomos 1 al 7). Barcelona: Norma Editorial, 2005.

MOEBIUS; JODOROWSKY *El Incal*. (6 Volúmenes) Madrid: Metal Hurlant, Colección Humanoides, 1983.

MOORE, A.; LLOYD, D. *V de Vendetta*. Barcelona: Norma Editorial, Colección Vértigo nº215, 2002.

MOORE. A.; GIBBONS, D. *Watchmen*. Barcelona: Norma Editorial, 2003.

MUNARI, B.; *Cómo nacen los objetos: Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.

MURO MUNILLA, M.A. *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica*. [ensayo] La Rioja: Universidad de la Rioja. Servicio de publicaciones, 2004.

ORHUN, E.; RASSAT, C. *La malédiction du Titanic*. París: Glénat, 2012.

\_ *Erzsebet*. París: Glénat, 2010.

OTT, T. *Panopticum*. Barcelona: Ediciones La Cúpula, 2005.

\_ *Breakdown*. Barcelona: Ediciones La Cúpula, 2006.

\_ *Hellville*. Barcelona: Ediciones La Cúpula, 2006.

\_ *El número*. Barcelona: Ediciones La Cúpula, 2008.

\_ *R.I.P. Best of 1985-2004*. Barcelona: Ediciones La Cúpula, 2010.

OTT, T. *Comickünstler Thomas Ott - Vorstellung von R.I.P.* Mediacontainer. Arte Journal. Entrevista a Thomas Ott. En: Youtube. Madrid: YouTube, 2010-06-23. [consulta: 2014-02-17]. Disponible en: <[https://www.youtube.com/watch?v=U\\_clz5yMFY8](https://www.youtube.com/watch?v=U_clz5yMFY8)>

PALTANI SARGOLOGOS, F. *Le roman graphique, une bande dessinée prescriptrice de légitimation culturelle*. [memoria de máster] Francia: Université Lumière Lyon 2, 2011. [consulta: 2014-05-24] Disponible en: <<http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/56772-le-roman-graphique-une-bande-dessinee-prescriptrice-de-legitimation-culturelle.pdf>>

PEPPINO BARALE, A.M. (coord.ª) *Narrativa Gráfica. Los entresijos de la historieta*. México D.F.: Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), 2012. [consulta: 2014-04-10]. Disponible en: <<http://www.uam.mx/casadelibrosabiertos/libroselectronicos/NarrativaGrafica/NarrativaGrafica.pdf>>

ROCA, P. *Rides*. Francia: Delcourt, 2007.

\_ *El invierno del dibujante*. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2010.

RIBAS, M.; A.SIERRA, S. *Pincel de zorro*. Barcelona: Ediciones Ondina, 2007.

RIBAS, M. *Las aventuras de Tom Sawyer y Huckeberry Finn*. Editorial La Galera. Entrevista a Meritxell Ribas. En: Youtube. Madrid: YouTube, 2010-09-22. [consulta: 2014-04-19]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=ViIUyiYH2Aw>>

SACCO, J. *Gorazde: Zona Protegida*. Barcelona: Planeta DeAgostini, Colección Trazado, 2000.

\_ *Palestina: En la Franja de Gaza*. Barcelona: Planeta DeAgostini, Colección Trazado, 2002.

\_ *El mediador: Una historia de Sarajevo*. Barcelona: Planeta DeAgostini, Colección Trazado, 2004.

\_ *El final de la guerra: Reseñas biográficas de Bosnia, 1995-96*. Barcelona: Planeta DeAgostini, Colección Trazado, 2005.

\_ *Notas al pie de Gazza*. Sabadell: Reservoir Books, Mondadori, 2010.

\_ *La gran guerra*. Barcelona: Penguin Random House, 2014.

SATRAPI, M. *Persépolis*. Barcelona: Norma Editorial, 2009.

SPIEGELMAN, A. *Maus. Relato de un superviviente*. Barcelona: Planeta DeAgostini, 2001.

SETH *La vida es buena si no te rindes*. Madrid: Sinsentido, 2013.

SAVOIA, S.; SOWA, M. *Marzi 1984-1987: La Polonia Comunista vista por una niña*. Barcelona: Norma Editorial, 2010.

TARDI, J.; VERNEY, J.P. *¡Putra guerra!* Barcelona: Norma Editorial, 2010.

TARDI, J.; FOREST, J.C. *Aquí même*. Barcelona: Laertes Comics, 1981

THOMPSON, C. *Adiós, Chunky Rice*. Madrid: La factoría de ideas, 2000.

\_ *Blankets*. Bilbao: Astiberri Ediciones: El sillón orejero, 2004.

VIDAL, J. *El cómic puede aspirar al mismo nivel literario que cualquier novela*. Entrevista a Will Eisner. En: El País (Edición digital). España: Grupo Prisa, 2002-01-25. [consulta: 2014-04-10]. Disponible en: <[http://elpais.com/diario/2002/01/26/babelia/1012005550\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2002/01/26/babelia/1012005550_850215.html)>

VIVÈS, B. *El gusto del cloro*. Madrid: Diábolo Ediciones, 2009.

WARD, L.; SHELLEY, M. *Frankenstein o el moderno Prometeo*. México: Sextopiso, 2013.

WARD, L. *Vértigo*. México: Sextopiso, 2013.

\_ *God's Man*. E.E.U.U.: Dover Publications, 2004.

## 6. ANEXOS

Con la intención de complementar el cuerpo del trabajo, agrupamos todo el material referente a la elaboración física de la novela gráfica KUB. Atendiendo al carácter específico de la obra, a su factura artesanal y al volumen de los documentos, procedemos a la digitalización de los mismos pero insistiendo en que consideramos más relevante el aportarlos físicamente al tribunal.

### 6.1. ANEXO 1. BOCETOS INICIALES Y BORRADOR.

Donde quedan reunidos los bocetos y dibujos originales a rotulador, y las primeras pruebas de estructura a lápiz. (Ante el tribunal se muestra además durante la exposición oral el borrador de la obra. Una parte del proceso, realizada a lápiz, que nos ha resultado complicado digitalizar.)

### 6.2. ANEXO 2. GUIÓN GRÁFICO.

Se muestra el guión gráfico de la historia debidamente estructurado.

### 6.3. ANEXO 3. RASCADO.

Escaneado de las láminas de rascado. Las aquí reunidas muestran algunos leves ajustes o encajes, debido a que fueron usadas como base para ajustar las páginas definitivas. (Ante el tribunal se muestran, debidamente archivadas, todas las láminas originales, donde podrán apreciarse de primera mano los resultados de la técnica artesanal.)