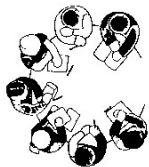


EL TALLER DE ESTAMPADO



CENTRO DE PROFESORES Y RECURSOS DE NÁJERA

Grupo de Trabajo: "TALLERES DE ARTES PLÁSTICAS: TÉCNICAS GRÁFICAS" 03/04



ÍNDICE

Introducción	6
Pretensiones	9
Introducción general a las técnicas gráficas.....	12
Los primeros conceptos relacionados con las <i>Las Técnicas Gráficas</i>	14
El taller	16
Los útiles.....	19
Las tintas	20
El soporte	21
La matriz.....	22
La estampación	23

El tiraje y la producción seriada	26
El secado de las estampas	27
Relación de Técnicas Gráficas aplicables en la escuela.....	28
Frotado	29
Huellas.....	30
Simetrías	35
Piezas encoladas.....	36
Múltiples	38
Móviles	39
Sellos	40
Rodillos	42
Monotipos	43
Plantillas.....	44
Papel marmolado.....	45

Gipsografía.....	48
Aplicaciones.....	49
Conclusión.....	55
Glosario.....	57
Bibliografía.....	60

INTRODUCCIÓN

Introducción

La expresión, como forma de manifestación de los propios sentimientos y de interpretación del mundo que nos rodea, es una necesidad humana y un lenguaje universal que nos ayuda a encontrarnos con nosotros mismos, al mismo tiempo que posibilita las vías de comunicación social.

Por eso se requiere que demos cauce a la expresión y que sean los centros educativos un lugar de orientación de la misma.

En nuestro Sistema Educativo, cualquier área o materia va ligada, en cuanto a intereses e investigación se refiere, al valor que le otorgue nuestra sociedad. Y el arte se ha convertido en una de esas materias que no tienen demasiada importancia; y con esta última Reforma Educativa, menos todavía.

Los niños se enfrentan con un problema evidente. Si su entorno no mantiene una disposición clara y abierta a favor del arte, no se les podrá motivar para aceptarlo como un valor cultural de primer orden. Y comprender, entonces, la necesidad del arte será un reto difícil de superar.

La iniciación a la Plástica debe hacerse cuanto antes, a través de una educación de la sensibilidad estética. Además se trabaja siempre con los mismos materiales, útiles y técnicas, lo que sigue provocando apatía y monotonía.

Las Técnicas Gráficas, su variedad y riqueza, pueden conseguir que un tema un tanto olvidado se transforme

en algo apasionante y divertido.

Este Proyecto de trabajo, "Talleres de Artes Plásticas: TÉCNICAS GRÁFICAS", pretende ser una introducción, profundización y experimentación en la Técnicas Gráficas, para finalizar con la elaboración de una Guía que nos explique, de una manera clara y sencilla, cómo organizar un Taller de Estampado y presentar las experiencias artísticas realizadas. Un material didáctico que sirva de base en la organización de actividades artísticas, y que pueda conseguir que nuestros alumnos se familiaricen con las Técnicas Gráficas y las valoren en su justa medida.

La estimulación de nuestros alumnos en el descubrimiento y la experimentación es la base del Proyecto, sin olvidar que se trata también de organizar su entorno de trabajo para que todo esto se lleve a cabo de la manera más óptima posible. Por otra parte, también estimula actitudes que deben cultivar en los centros educativos, como el reciclado y el gusto por el trabajo artesano bien hecho.

Alumnos y profesores colaboramos en todas las fases del proyecto: Introducción, Profundización y Experimentación de Técnicas Gráficas, Organización del Taller y Elaboración de la Guía "El Taller de Estampado".

PRETENSIONES

Pretensiones

- Valorar, disfrutar y respetar el extenso mundo de las creaciones artísticas.
- Introducir y profundizar en las técnicas de grabado y estampación.
- Estudiar experiencias didácticas artísticas.
- Conocer y reconocer las diferentes técnicas gráficas empleadas por los propios compañeros o por los artistas gráficos en sus obras.
- Analizar y desarrollar los procesos básicos de grabado y estampación, mediante diversas técnicas.
-
- Potenciar el gusto por el trabajo artesano y artístico bien hecho.
- Desarrollar la creatividad y expresarla utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje gráfico.
- Investigar las formas, materiales, técnicas y procesos creativos y artísticos relacionados con el grabado y las técnicas de estampación.

- Resolver los problemas artísticos y tecnológicos que se planteen durante el proceso de realización y estampación de las matrices.
- Utilizar las medidas preventivas necesarias para que los procesos de realización utilizados no incidan negativamente en el medio ambiente y colaborar con el reciclado de materiales.
- Aplicar las técnicas de estampado en función de cada actividad.
- Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas de estampado, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
- Seleccionar y valorar críticamente las situaciones plásticas, artísticas, técnicas y culturales derivadas del avance tecnológico y artístico de la sociedad, de forma que permitan desarrollar la capacidad de autoaprendizaje.
- Organizar con éxito un taller de estampado. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de útiles, herramientas, materiales, tintas, etc., manteniéndolos en perfectas condiciones de uso.

INTRODUCCIÓN GENERAL A LAS TÉCNICAS GRÁFICAS

Introducción general a las técnicas gráficas

Las técnicas de grabado tienen su origen en China, a raíz de la invención del papel hacia el año 105. El grabado en relieve prosperó en Europa en el siglo XV, cuando llegaron a este continente las técnicas de la fabricación de papel procedentes de Oriente. Desde entonces el grabado en relieve se ha visto incrementado con las técnicas antes descritas y se continúa practicando como una de las bellas artes.

Grabado hace alusión a la acción de escribir y dibujar (del griego *graphein*), o a cavar, ahondar, abrir (del latín *cavare*). Nos estamos refiriendo a dibujar con surcos, a realizar una imagen en la superficie de un material susceptible de ser alterado por algún procedimiento, hasta que se constituye la matriz apta para su posterior reproducción múltiple. Por tanto, el grabado sería todo aquel material incidido o tallado que se pueda entintar y que admita trasladar la imagen creada al papel, mediante su impresión o estampación, un determinado número de veces. La imagen obtenida del paso de la matriz al papel, a través de la tinta, se llama estampa.

El grabado se realiza sobre papel, y la calidad de este es primordial para conseguir buenas estampas.

Todas las técnicas que se van a describir en este pequeño manual son técnicas de grabado en relieve, de manera que el papel recoge la tinta situada en las partes altas de la matriz de estampado. Nos hemos centrado en estas, dentro de la variedad de técnicas y procedimientos gráficos, como comienzo en nuestro "Taller de Estampado" y exposición de las más sencillas para poder introducirlas con nuestros alumnos más pequeños.

LOS PRIMEROS CONCEPTOS RELACIONADOS CON LAS TÉCNICAS GRÁFICAS

Los primeros conceptos relacionados con las Técnicas Gráficas

La estampación en la escuela cumple una función muy importante: crear una imagen que no es inmediata. La sorpresa de la impresión es un factor creativo que bien aprovechado, conduce a logros insospechados. Desde el primer ciclo de primaria se puede experimentar con grabados y sistemas de estampación, mediante recursos sencillos que se irán complejizando paulatinamente. Comenzamos con las estampaciones de dedos, manos y otros elementos. En un segundo ciclo incorporamos técnicas más complejas con las diversas clases de monotipos y rodillos y en un tercer ciclo se desarrollan las técnicas de papel marmolazo y gipsografía. En secundaria se puede experimentar ya con el estarcido, el linóleo, la xilografía y la serigrafía.

Estas distribuciones técnicas están condicionadas en la flexibilidad de aplicación a las características del grupo de niños con los que se trabaje. Para imprimir es necesario disponer de un utensilio que permita prensar y un segundo objeto que reciba la impresión. Se requiere un tercer elemento: una materia colorante, o un instrumento que determine una huella.

Así, vemos que estampar es impregnar o manchar de un color semilíquido o líquido un objeto que al ser aplicado sobre papel deja mancha o estampa, marcando su forma, o la parte más saliente de ella. Para la técnica de impresión se necesita:

- La matriz: placa de impresión, sello, preparado para recibir el material colorante.
- la tinta: materia colorante, sustancia que posibilita la impresión que se coloca sobre la matriz.
- el soporte: papel, tela, cartón, madera, etc., destinados a recibir la impresión.

Entraremos ahora en detalle en la organización del taller y todos los elementos necesarios:

El taller

La organización del taller es fundamental. Las técnicas gráficas, como la mayoría de las actividades plásticas, exigen un espacio reservado donde poder trabajar eficazmente.



Un taller de estampación artística no tiene por qué ser un lugar desordenado y sucio.

El orden es muy importante: las pinturas, las herramientas, los papeles,... cada cosa en su sitio.

Cuando estemos pintando, cubriremos la mesa para trabajar con papel, para mantenerla limpia; y nos pondremos una bata.



Si es posible, tendremos una mesa de trabajo donde prepararemos las matrices, mientras que todo lo relacionado con la estampación se realizará en otra mesa separada. Así distinguimos la zona seca de la húmeda.

Necesitaremos otra zona para secar las estampas, en el suelo o colgadas en cordeles.

Utilizaremos los materiales básicos siguientes:

- Papel para cubrir y proteger la superficie de trabajo

- Papel blanco para calcar los diseños
- Papel de calco
- Regla para medir y realizar cortes rectos
- Pequeños recipientes para el agua
- Papel de cocina y algodón para secar
- Bayetas para facilitar el paso de la tinta al soporte
- Paletas para hacer las mezclas de pintura



Los útiles

Los principales útiles que emplearemos son:

- Cúter: cuchilla muy útil para trabajar la esponja, el cartón, el corcho,... pero con la que debemos trabajar con cuidado.
- Gubias: para tallar las matrices de patata, yeso, etc.
- Espátulas o palos pequeños de madera para mezclar y extender las pinturas
- Pinceles, brochas y esponjas para aplicar la pintura sobre la superficie de las matrices
- Rodillos para extender las pinturas y entintar en relieve



Las tintas

Como tintas, material al agua, emplearemos: témperas, tinta china, tintas de color, anilinas. Para estas tintas usar rodillo de gomaespuma o pincel. También podemos untar los elementos con color a partir del chorreado de pintura.

Además de utilizar los colores que nos ofrecen, aportaremos nuevas mezclas para conseguir el tono más adecuado en cada ocasión.



El soporte

El soporte, receptor de las tintas, podrá ser: papel, cartulina, papel de acuarela, papel de grabado, tablerillo, tela, etc.

El soporte más adecuado es el papel de gramaje alto, como el especial para grabado o también el de acuarela. En estos casos para obtener mejores resultados siempre se debe humedecer el papel, para que sea más flexible y entre mejor en las tallas, recibiendo la tinta y adaptándose a la matriz. La humectación del papel se lleva a cabo por inmersión (el papel permanece dentro de una cubeta con agua y después se elimina el exceso con papel secante) o por impregnación (intercalando los papeles entre otros húmedos).

Para estampar sobre tela, deberemos lavarla previamente para quitar el apresto y para que encoja con antelación a la estampación. Probaremos primero la pintura en un trozo de tela para observar cómo absorbe la pintura. Fijaremos la pintura especial para tela con una plancha después del estampado.



La matriz

Una vez diseñada nuestra imagen debemos transferirla a la matriz y tallarla, sin olvidarnos de que debemos hacerlo de forma inversa, como en un espejo (verdaderamente un espejo puede ayudarnos). Al estamparla veremos esa imagen en su sentido original.

Las matrices pueden tener gran variedad: manos, hojas, corchos, telas, puntillas, cartones, vegetales, o recortes y tallas de esos materiales, y también goma, espuma, porexpán, yeso y un largo etcétera.



La estampación

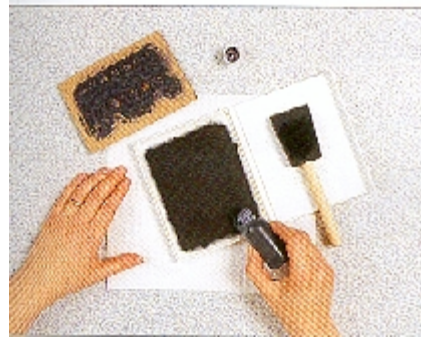
Una vez que se ha preparado la matriz, utilizando una o varias técnicas de grabado, se imprime o estampa.



Para imprimir la imagen matriz, se aplica tinta en capas delgadas utilizando directamente los dedos, un pincel, un rodillo o se fabrica una almohadilla con un trozo de bayeta impregnado de pintura que deberá absorberla antes de poderse utilizar. Del útil empleado dependerá que la estampación quede más uniforme o destaque su textura. Con fuerza, se hace entrar la tinta en las incisiones, surcos y fosas u otras ranuras preparadas en la plancha.

Aunque para estampar sólo necesitamos transferir la pintura sobre una superficie, la forma de cargar y la cantidad que se utilizará pueden cambiar el aspecto de la imagen estampada. El secreto para hacer buenos grabados es usar pintura que no esté demasiado líquida y no excederse en la cantidad para evitar el cargar en exceso el papel con pintura. Con poca pintura se recoge toda la belleza de las texturas.

Es importante, además, limpiar el exceso de tinta de la superficie pulida de la plancha para que no se ensucie la impresión.



La plancha preparada de esta forma se coloca luego sobre la prensa, sobre la que se extiende el papel húmedo que recibirá la impresión.

Mediante la fuerte presión que ejerce la prensa, el papel es empujado en las incisiones de la plancha, recogiendo la tinta depositada en ellas.



Cuando la impresión está seca, las porciones entintadas permanecen ligeramente en relieve sobre la superficie del papel.

Otra manera más sencilla es realizar la presión manualmente o ayudándonos de un acuchara de madera.



No tenemos que olvidar que todos los grabados nos quedarán invertidos, en espejo.

El tiraje y la producción seriada

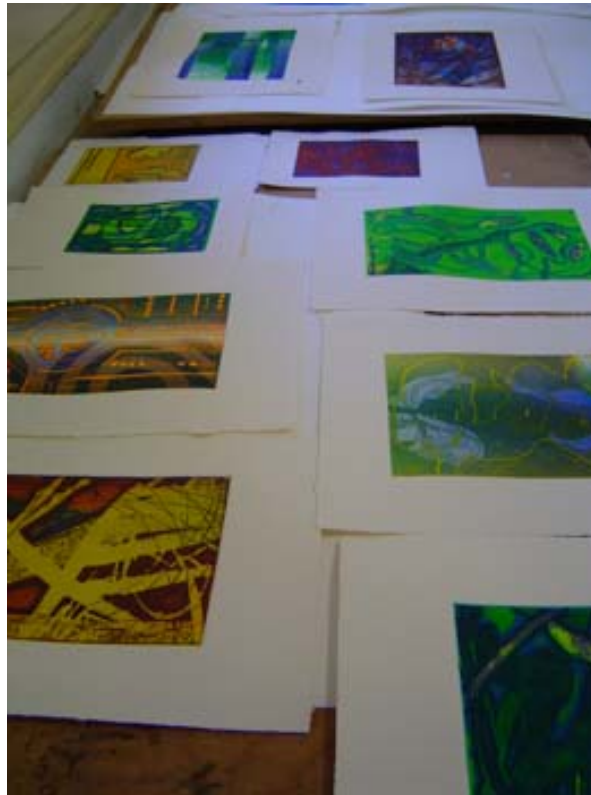
Se denomina tirada o tiraje al juego de estampas idénticas procedentes de la misma matriz: dedo, patata, corcho, lámina, piedra, plantilla u otra superficie.

La secuencia de estampas es impresa en función de nuestras necesidades. Cada estampa de la tirada va numerada; por ejemplo 1/20 indica que es la primera de una tirada de 20 y 20/20 que es la última. La numeración (número de copia / número de copias) se hace directamente sobre el grabado, generalmente a lápiz en la parte inferior izquierda de la estampa, mientras que en la inferior derecha figura la firma del autor.



El secado de las estampas

Para dejar secar las imágenes realizadas basta simplemente con ponerlas planas en el suelo, sobre papeles o tableros. Otra opción consiste en instalar unos cordeles en los que colgaremos las estampas con pinzas.



RELACIÓN DE TÉCNICAS GRÁFICAS APLICABLES EN LA ESCUELA

Relación de Técnicas Gráficas aplicables en la escuela

Frotado

Podemos recoger infinidad de texturas con objetos cercanos: monedas, llaves, peines, hojas de árbol, cremalleras, cestas, madera, vaso de cristal tallado, etc. Simplemente necesitamos que su textura sea táctil y dura. También podemos fabricarnos nuestros propios relieves con cartulinas o materiales planos pero con cierta textura.

La manera de obtener estos grabados es sencilla, colocamos una hoja de papel sobre el objeto o la composición, y frotamos por encima con un grafito o una barra de cera dura. Inmediatamente veremos el resultado.



Huellas

Estamparemos a partir de sellos que podemos elegir con un poco de imaginación. Podemos utilizar una esponja firme de ducha o cocina, la mitad de una patata, una goma de borrar recortada, pinzas para tender la ropa, cualquier tipo de frutas u hortalizas de cáscara firme con un interior interesante, como la naranja, hojas de árbol con nervaduras pronunciadas, carretes plásticos de hilos de coser, con los que podremos estampar ruedas de vehículos, hilo retorcido, corchos de botellas de vino, nuestras propias manos, bloques de goma espuma, planchas de poliestireno o cualquier otro material que se nos ocurra y que tenga una forma interesante. Lo único que deberemos hacer es mojarlos en pintura y apretarlos contra una superficie de papel o tela para que dejen su huella.

Manos y dedos

Los que prefieran usar sus propias manos, deberán introducir una en la pintura y, una vez cubierta, presionar con firmeza y retirar con cuidado, secándose con un trozo de papel de cocina. Como primeras impresiones, las huellas de los dedos y de las manos combinando diferentes colores y sobre papeles diferentes constituyen una experiencia agradable y muy motivadora.

Pueden ser los diversos dedos, o la mano entera: se imprime con la palma, con el perfil, con cada uno de los dedos, con el puño o con varias manos. Testimonios de esta actividad del hombre se hallan desde el período paleolítico en las cuevas.



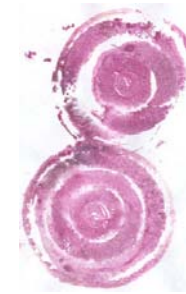
Cartón

Para experimentar con cartón se comienza imprimiéndolo plano, puesto de canto, recortado en franjas o rectángulos, etc., luego se unta con color y se imprime.

Con franjas de cartón más flexibles se puede realizar la impresión de curvas o arcos, se pueden imprimir superficies planas de cartón y alternar planos con cantos.

Frutas y verduras

Si se usan frutos con gajos, por ejemplo un limón cortado en forma perpendicular a los gajos, produce una superficie con vetas muy interesante. Podemos emplear casi todos los cítricos, y el único requisito será que presenten una cáscara firme. También podemos usar hortalizas (tomates, pimientos o berenjenas). Con la ayuda de un cuchillo y una tabla cortaremos la fruta por el medio y colocaremos las mitades sobre papel de cocina, con la parte cortada hacia abajo, para que se absorba el jugo. A continuación verteremos un poco de pintura sobre un plato, cargaremos el rodillo o el pincel y lo deslizaremos sobre la parte cortada de la fruta. La pintura no deberá estar demasiado espesa.



Para lograr mejores resultados, practicaremos primero sobre un papel blanco antes de comenzar a trabajar sobre las bolsas. Apoyaremos la fruta sobre el papel y presionaremos con firmeza. Después, retiraremos con cuidado la fruta para evitar que la pintura gotee. La matriz deberá recargarse con pintura entre estampado y estampado después de varias aplicaciones, dependiendo de la consistencia de la pintura, de la absorción del papel y de la humedad natural de la fruta.

Ahora estamparemos sobre el papel blanco de base, utilizando diferentes combinaciones de formas y colores sobre cada pliego de papel. Aplicaremos los sellos de frutas de forma aleatoria o en hileras uniformes para crear motivos interesantes, y dejaremos secar.

Hojas

Las hojas de los árboles, o de cualquier planta, aportan un rico surtido de texturas, más sutiles cuando la cantidad de pintura aplicada no es excesiva.



Esponja

La gran variedad de esponjas disponibles en el mercado nos enriquece con texturas que nos sorprenderán una vez realizada la estampación.



Objetos diversos

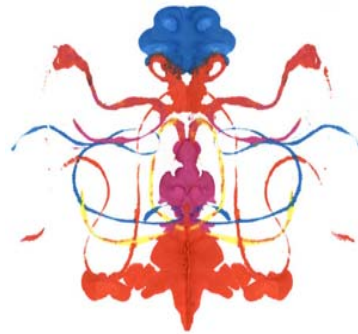
La multitud de objetos que podemos estampar puede cominzar con llaves, tornillos, pinzas, tapones de botellas, letras y números de plástico, piezas de juegos infantiles, palillos, peines, vasos de plástico, puntillas, botones, plumas, carretes,...



Simetrías

Un sencillo y curioso ejercicio consiste en doblar un papel y pintar sólo a un lado, para que al plegar y presionar seguidamente la pintura pase al otro lado creando una equilibrada y atractiva composición simétrica. Podemos dejar caer gotas de pintura o pintar con rapidez para que la tinta no se seque. También es importante que la pintura no esté demasiado líquida porque sólo conseguiremos una gran mancha de color que nos impedirá ver la composición.

También podemos conseguir efectos interesantes de la siguiente manera: Con el papel doblado por la mitad, metemos dentro una cuerda impregnada de pintura, dejando un extremo fuera. Finalmente presionamos el papel a la vez que sacamos la cuerda.



Piezas encoladas

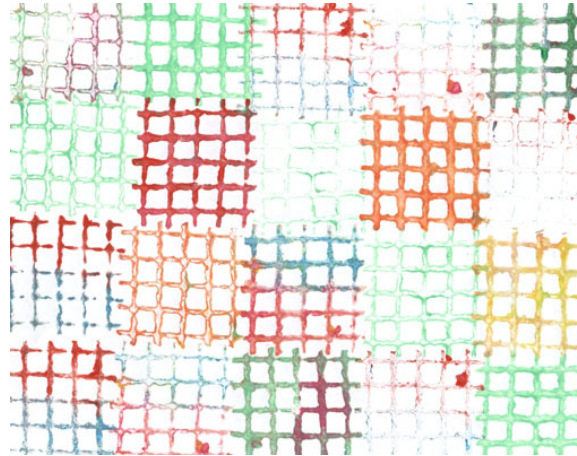
Cualquier objeto untado con tinta y pegado con cola sobre cartón puede ser utilizado como impresión, por ejemplo telas metálicas, telas de trama gruesa, encajes, redes, hojas, etc. Se organizan sobre un fondo, se pegan y se entinta con rodillo, luego se imprime cuidando de no romper el papel al frotar suavemente con una cuchara de madera o sopera. Se logran efectos muy interesantes como texturas de fondo o composiciones abstractas.

Con cuerdas, hilos, etc., se pegan con ritmos diferentes sobre un soporte; se entintan a rodillo y se imprimen, con fósforos usados o palillos se pegan sobre el soporte formando ritmos, se entinta con un rodillo y se imprimen. Para usar las telas, y cuerdas con comodidad obteniendo efectos diferentes se puede envolver una caja metálica u objeto duro con tela, entintarlo a pincel o rodillo y luego aplicarla como sello sobre papel.

Estampado con cartones en relieve: Se pegan los trozos de cartón que configuran el dibujo sobre un cartón de base dejando siempre una cierta separación entre los trocitos. Luego se entinta a rodillo. Se coloca encima el papel para imprimir y se prensa con fuerza con una cuchara de madera o un rodillo de madera (de cocina), con papel de diario abajo cuidando de no desplazar la hoja.

Impresiones constructivas o sobreimpresiones: Preparar tres cartones con un plano diferente cada uno: plano lejano, plano medio y plano cercano, se entinta de color diferente cada uno dejando secar el color ya impreso (es sucesivo) y se obtienen efectos diferentes luego. Con estas últimas técnicas nos

aproximamos a la impresión en relieve o sea que la parte que se imprime es la que sobresale de la matriz.
Son esas superficies las que reciben color y la depositan por presión sobre el papel.



Múltiples

Cuando estampamos una superficie empleando una sola matriz, repetimos el mismo motivo. Pero si unimos varias matrices de forma idéntica, o no, de manera que formen un conjunto único, hemos elaborado un múltiple.

La matriz múltiple aprovecha las experiencias adquiridas en trabajos anteriores, principalmente las que han resultado más eficaces. Técnica e imaginación creadora se complementan.

Los materiales empleados para la realización de los múltiples pueden ser: corchos, madera, linóleo, yeso, arcilla, etc.



Móviles

Cuando empleamos para la elaboración de la matriz elementos móviles, el resultado tendrá algo de sorpresa, ya que no es enteramente previsible.

El material más conveniente es la cuerda. La primera operación consiste en enrollar una cuerda alrededor de un trozo rectangular de madera, de manera que las puntas de dicha cuerda queden encajadas en una muesca hecha en un lado del trozo de madera.

Se debe enrollar la cuerda de manera irregular, dejando espacios libres.

La estampación de esta matriz modifica la disposición de la cuerda. Cada nueva organización de las vueltas de la cuerda se reconoce fácilmente sobre las estampaciones contiguas.

Si se imprimen las cuatro caras de la matriz fabricada, se obtiene un motivo vertical que reproduce un haz de líneas. Repitiendo esta técnica en dirección radial, se conseguirá una forma circular.

Sellos

Una forma, una superficie plana o una estructura interna interesante son algunos de los requerimientos más importantes, además de ser capaces de transferir la pintura sobre la superficie que va a decorarse. Los sellos no deben ser necesariamente costosos: con frutas y hojas pueden crearse formas para cualquier estampado.

Podemos trabajar con gomas de borrar, corchos,...materiales blandos y fáciles de tallar. Con los lados de una goma podemos lograr una forma rectangular de color plano, mientras que con el corcho podemos crear un círculo de textura moteada. Si optamos por las gomas de borrar, estamparemos con gomas premoldeadas o recortaremos un diseño propio, dibujando en papel sobre la goma y cortándolo después con el cúter. Si lo que preferimos es crear espirales sobre cartón, podemos extender cola sobre las líneas espirales que habremos dibujado sobre papel para luego extender el hilo. Después cortaremos el excedente, de manera que el cartón quede un poco más grande que la figura.

Pero también podemos trabajar con goma espuma, elaborando sellos con bloques de alta densidad. Calcaremos el diseño y lo fijaremos con un alfiler, recortaremos el excedente y dejaremos el dibujo en relieve. Si preferimos hojas de árbol, colocaremos la hoja elegida sobre un cartón y la bordearemos a lápiz. A continuación, recortaremos la forma por dentro de las líneas trazadas de manera que la plantilla resulte un poco más pequeña que la hoja. Adheriremos con pegamento la parte superior de la hoja sobre la plantilla y fijaremos un trozo de cartón sobre la cartulina para poder sostener la plantilla.

Se puede complementar esta técnica con la elaboración de sellos personales.



Otra opción divertida es la de cortar una patata grande por la mitad, secándola con papel de cocina hasta que éste absorba el exceso de líquido. Con un alfiler fijaremos luego el dibujo sobre su superficie, dibujando a su alrededor con un marcador. Retiraremos el exceso de patata dándole una profundidad de un centímetro.

Rodillos

La fabricación de un rodillo de imprimir es sencilla y muy útil. Con un rollo de cartón, esponja, corcho, patata, fieltro, etc. podemos realizar una gran variedad de rodillos.

El tintado y la impresión se hacen con la precaución de tener una presión ligera al principio y cada vez más fuerte, para compensar la pérdida de tinta.

Los hilos y sogas también dejan huellas, arrollados a un carrete en desuso o cualquier cilindro para hacer un estampado continuo al rodarlo sobre el papel. Se pueden alternar hilos finos y gruesos para enriquecer los efectos.

Un corcho tallado y atravesado por un palillo produce un efecto interesante degradado cuando se rueda impregnado de pintura.

Las utilidades de los rodillos son infinitas.



Monotipos

La monotipia es una variedad de impresión única. Se pinta sobre cualquier superficie lisa no absorbente, utilizando cualquier pintura al agua. Por lo general se emplea el vidrio, pero también es válida la formica, el acetato o cualquier plástico rígido.

Se puede crear la imagen pintándola sencillamente sobre esa superficie (no olvidaremos el proceso de inversión) o cubrirla con una fina capa de pintura e irla eliminando con los dedos o con un pincel hasta formar la imagen. A continuación se aplica el papel encima y la imagen quedará transferida, bien presionando, frotando el dorso del papel o utilizando una prensa.

El monotipo es una estampa realizada sin matriz y, por tanto, ajena al tiraje. Se trata de imágenes únicas, imposible de ser repetidas que se enumeran como 1/1.



Plantillas

Estarcir con plantillas es un sistema de grabar formas recortadas sobre papel, cartulina o acetato. Obtenemos, de esta manera, el patrón en positivo y en negativo, y emplearemos el que más nos convenga o los dos.

La manera de dar la pintura dependerá de lo que nos interese en cada caso: esponja, cepillo de dientes, brocha, pincel de estarcir, soplador de boca, spray,...



Papel marmolado

El "marmolado" es un procedimiento muy antiguo, consiste en reproducir dibujos haciendo flotar colores preparados en la superficie de un baño de agua. El color es transportado sobre una hoja de papel o tela. Cada hoja es una obra única.

Un poco de historia... El papel marmolado nos viene de Japón .En el siglo IX se utilizaba el "suminagashi" papel decorado con ayuda de tintas depositadas encima del agua. Servía de soportes a la caligrafía, a los poemas y luego a los documentos oficiales.

De Asia, el papel marmolado pasa a Turquía donde conoce un nuevo auge. Los colores hacen su aparición. Son todavía pálidos pero variados.

El papel marmolado sigue su camino hacia Occidente al XVII siglo. Llega a Italia Francia Alemania Inglaterra y gracias a los intercambios comerciales se instala en toda Europa.

Existen diferentes técnicas para la fabricación del papel marmolado. La más simple consiste en hacer flotar tintas con base de aceite sobre agua. La tradición dice que esta técnica habría sido inventada al siglo XVII por Mace Ruelle, encuadernador oficial del Rey XVIII , quería obtener papel que se pareciese al mármol., (de aquí el nombre marmolado).

En los siglos que siguieron, esta técnica de decoración fue muy popular en Europa., y era considerada como un arte complementario al encuadernación.

Materiales

Cubetas de plástico

Agua

Pinturas al óleo de diferentes colores

Papel de periódico

Hojas de papel blanco

Una aguja para punto (sirve para mezclar los colores)

Un peine (para crear diseños diversos)

Una prensa o bien una guía de teléfono

Técnica

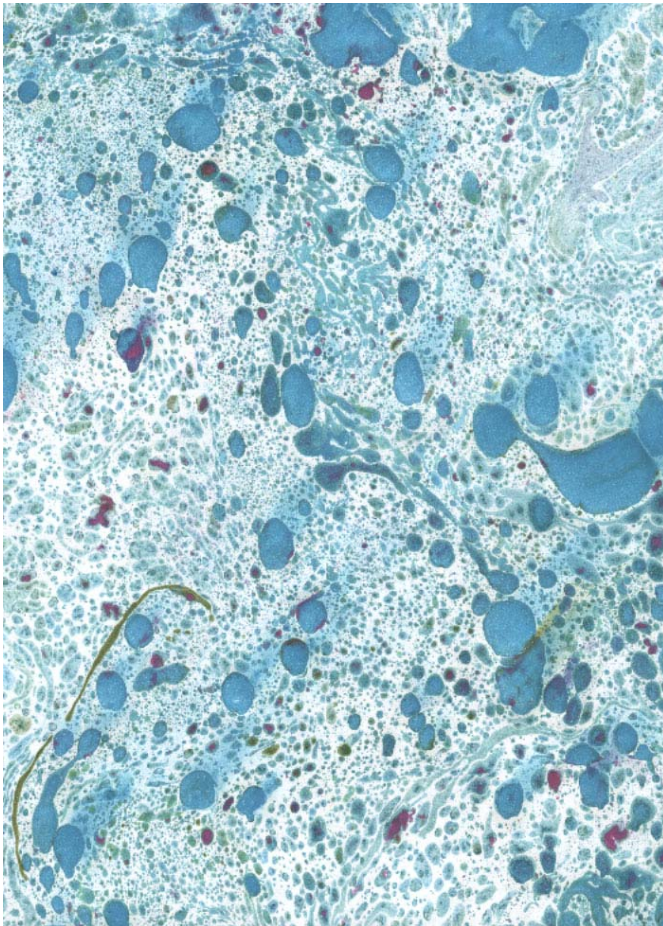
Llenamos tres cuartas partes de agua en la cubeta y protegemos la mesa con muchos periódicos.

Elegiremos tres o cuatro colores al óleo y diluiremos el equivalente a una nuez en aguarrás. La mezcla debe ser clara. Dejaremos caer unas gotas de pintura bien diluida encima del agua, el color se extiende formando círculos (si es demasiado espeso caerá al fondo).

Los colores se enmarañan entre ellos y hacen dibujos muy bonitos que podemos embellecer soplando encima. Mezclamos con cuidado los colores con la aguja de hacer punto sin remover, simplemente juntando los colores.

Para crear un efecto diferente podemos pasar un peine. Cuando el dibujo que se ha formado sobre el agua parece bien formado hay que "cogerlo". Para ello simplemente sujetar la hoja en blanco y colocarla con cuidado en la superficie del agua empezando por un lado por un lado para que no quede aire.. Luego levantarla con cuidado, dejar escurrir un par de segundos y extenderlo plano encima de las hojas de periódico.

Dejar secar bien porque la pintura con aceite tarda bastante en secar. Para aplanar la hoja colocarla entre dos hojas de papel ordinario y en una prensa o bien utilizar una guía de teléfono.



Gipsografía

En este procedimiento se imprime con una placa de yeso. Es sencillo fabricar pequeñas planchas del tamaño que más nos interese, además de que serán más blandas para tallar que las que están a la venta en las tiendas de decoración

Sobre la placa de yeso grabaremos el dibujo, que aparecerá en blanco o negativo sobre el fondo de color, si es el dibujo lo que hemos repasado con las gubias.

Si queremos que la imagen nos quede en positivo tendremos que eliminar una capa del yeso de las zonas sin dibujo, y dejar solamente el dibujo.

La manera de entintar puede ser con rodillo o a esponja, pero es importante tener en cuenta que el yeso absorberá parte de la pintura.

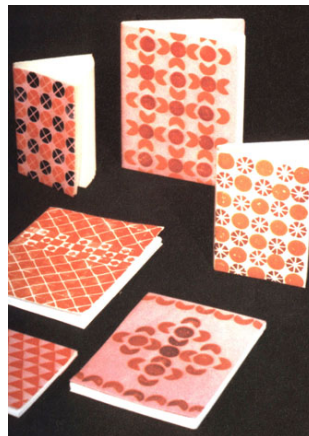


Aplicaciones

Incorporamos algunas ideas decorativas de nuestro "Taller de Estampado".

Papel de regalo o para forrar

Primero realizaremos un papel estampado que después podrá ser utilizado para forrar la cubierta de libros, cuadernos, libretas,...



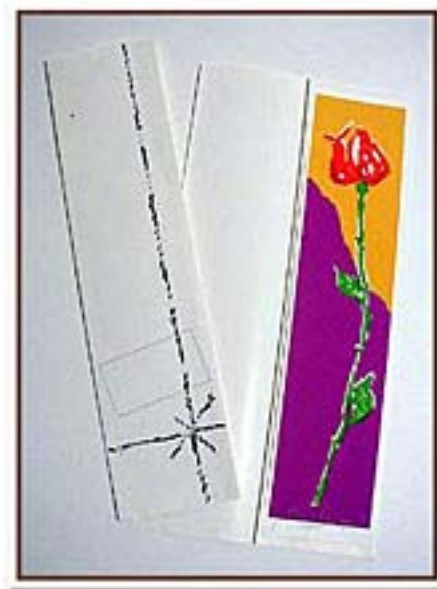
Bolsas para regalo

Dentro de la gran cantidad de objetos para forrar como decoración o regalo, nos encontramos las tan utilizadas bolsas de papel.



Marcadores de lectura

Un tiraje puede facilitarnos nuestros puntos de lectura.



Presentación para diseño gráfico

Una simple huella de la mano sirve como carta de presentación para este artista plástico.



Sobre tela

Si lo que deseamos es estampar sobre tela, lo primero que tendremos que procurarnos serán las pinturas especiales para pintar sobre tela. Importantísimo es cuidar la consistencia de la pintura antes de comenzar a estampar. Algunas son absorbidas con rapidez, mientras que otras gotean a través del tejido. Según los resultados de la prueba, diluiremos la pintura con un poco de agua o la espesaremos.

Finalmente, y antes de empezar, explicaremos otros dos puntos fundamentales. El primero es el de la fijación de la pintura. Cuando esté bien seca, cubriremos la tela estampada con una tela de algodón y plancharemos durante 1 ó 2 minutos en la posición de mayor temperatura que soporte la tela. Aunque la mayoría de las pinturas de este tipo se fijan con calor, es necesario leer las instrucciones del fabricante antes de planchar. El último punto es el de la limpieza de los sellos. Si utilizamos pinturas al agua, podemos hacerlo con un trapo de algodón humedecido en agua.



Sobre cerámica

Para estampar sobre cerámica podemos utilizar diferentes tipos de pinturas. Primero, sellaremos con pintura de emulsión. Sobre esmaltado, usaremos pintura para cerámica al agua de uso en frío. Se seca en 72 horas y su acabado brillante es resistente al agua.

Si empleamos engobes o esmaltes cerámicos deberá pasar por una cocción en horno de cerámica.



CONCLUSIÓN

Conclusión

Queremos destacar que a largo plazo este taller culminaría el desarrollo de un proyecto creativo con amplias posibilidades de desarrollo social.

A través de estos talleres, no sólo entregamos conocimientos y capacidades, sino que buscamos insertar al alumno al mundo objetivo donde se desarrolla el arte (el medio, las telecomunicaciones, libros, exposiciones, etc.).

"La idea es incentivar a los jóvenes y adultos a tomar conciencia del patrimonio cultural común y regional y potenciar así su transformación en agentes culturales".

A través de esta propuesta queremos referirnos a un taller que no sólo enseña a hacer, sino que además entrega algo que tiene vida.



GLOSARIO

Glosario

Buril: Instrumento de acero de sección prismática que termina en forma de bisel cuyo vértice graba la matriz (metal,...). Va montado sobre una empuñadura de madera en forma de seta.

Cuatricromía: procedimiento de estampación con cualquier técnica de grabado, consistente en utilizar cuatro planchas para los colores primarios, amarillo, magenta y cyan, más negro o gris.

Estampa: hoja de papel que lleva impreso un grabado.

Estampa japonesa: se reserva esta denominación a los grabados en color impresos en xilografía y producidos principalmente por la escuela de Yedo, que floreció desde 1650 hasta 1868.

Gubia: herramienta usada por escultores, grabadores, ebanistas, etc., de hoja acanalada con el corte en media caña.

Negativo: imagen que en cualquier procedimiento plástico presenta sus valores invertidos: tonos oscuros por tonos claros, y viceversa; huecos por relieves, etc. Generalmente sirve para obtener de ella la imagen que se denomina positivo.

Pintura acrílica al agua: tipo de pintura al agua que seca con rapidez y de la cual existe una amplia gama de colores que pueden mezclarse entre sí. Se puede utilizar en la mayoría de las superficies.

Pintura especial para tela: es otro tipo de pintura al agua, muy líquida. Sus colores pueden mezclarse, y debe fijarse con plancha antes de lavar.

Plancha: Lámina de madera o metal (cobre, etc.) preparada para ser estampada.

Serie: objetos iguales, que repiten un mismo modelo. Conjunto de estudios que un artista realiza sobre un tema como variaciones del mismo.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

BAULIG, E: Estampado. CEAC, Barcelona, 1980.

BILLINGMANN, E: Estampado y prensado a máquina. Reverté, Barcelona, 1979.

BOIX, Esther, y CREUS, Ricard: El arte en la escuela. Expresión plástica. Polígrafa, Barcelona, 1986.

BONET CORREA, A.: *Historia de las Artes Aplicadas e Industriales en España*. Madrid, 1982.

DOCAMPO, Javier: Hogarth y la estampa satírica en Gran Bretaña. Electa, Madrid, 1999.

GALLEGO, A.: *Historia del Grabado en España*. Madrid, 1979.

GONZÁLEZ DE ZÁRATE, Jesús María: Artistas grabadores en la edad del Humanismo. Liber, Pamplona, 1999.

GUPTILL, Watson: Relief Printing. N. York Edo.

KREJCA, Alex: Técnicas del Grabado.

LÓPEZ, Tomás: Troquelado y estampado. Gustavo Gili, Barcelona, 1964.

MALTESE, Conrado: *Las Técnicas Artísticas*. Madrid, 1981.

PENNY, Susan y Martin: Estampados. Iniciación. Celeste Ediciones, Madrid, 1999.

PIAGET, Jean: La representación del mundo en el niño. Espasa Calpe, Madrid, 1931.

RAMOS, Juan Carlos: Técnicas aditivas en grabado contemporáneo. Universidad de Granada, 1992.

SIRETT, Dawn: Mi primer libro de pintar. Molino, Barcelona, 1994.

VVAA: De Picasso a Barceló: el arte contemporáneo español a través de la obra gráfica. Fundación Caixa de Sabadell, Sabadell, 1998.

VVAA: Guía completa de grabado e impresión. Blume, Madrid, 1996.

VVAA: Guía práctica artesanal de la estampación. Celeste, Madrid, 1998.

WENDERLICH, Elke: Estampado con patata. CEAC, Barcelona, 1987.

WORRINGER, Wilhelm: Abstracción y naturaleza, Breviarios del Fondo de cultura económica. México-Buenos Aires, 1994.

