

The image features an abstract background with a mottled pattern of red and grey. Overlaid on this background are several thick, hand-drawn lines. Some lines are grey, while others are red. These lines are arranged to form the word 'ENLACE' in a stylized, blocky font. The letters are interconnected, with some lines looping back or crossing themselves. The overall composition is dynamic and textured.

GRABADO E INNOVACIÓN

José Fuentes

CAJA DE ÁVILA

PRESIDENTE

Agustín González

DIRECTOR GENERAL

José Manuel Espinosa

EXPOSICIÓN - PALACIO LOS SERRANO

Espacio Cultural de Caja de Ávila

Plaza Italia, 1. 05001 Ávila

www.cajadeavila.es

CATÁLOGO DE LA EXPOSICIÓN

EDICIÓN

Obra Social de Caja de Ávila

DISEÑO Y REALIZACIÓN

Jose Fuentes

GRABADO E INNOVACION

Se plantea esta exposición como un resumen de una experiencia que se desarrolló durante tres Cursos Extraordinarios patrocinados por Caja de Ávila en el Palacio los Serrano. Los diversos aspectos que concurren en estas experiencias hacen de esta exposición algo singular, especial y en cierto modo único. Esta publicación se ha realizado con el fin de analizar y profundizar en los aspectos más significativos de estas tres experiencias para que pueda ayudar a comprender el alcance de este acontecimiento.

El primer aspecto que hay que considerar es que se trata de tres experiencias que se desarrollan en torno al Grabado en concreto y a la Imagen Múltiple en general.

El campo de la Imagen Múltiple está considerado como uno de los campos de creación artística más importante en el panorama artístico actual. Quiero hacer una breve reflexión que nos permita comprender mejor el sentido de mis palabras. La Imagen Múltiple ahonda sus raíces hasta el siglo XV, periodo en el que emerge, no como un medio de creación sino como un modo de poder repetir las imágenes y poder darles mayor difusión. Desde sus orígenes los artistas que conocieron este medio lo usaron vieron su potencial creativo, más allá de su función reproductiva. De tal modo esto es importante que su historia, hasta mediados del siglo XIX, está llena de experiencias de artistas grabadores que usaron este medio tanto como un campo de creación como de multiplicación de sus imágenes. Artistas como Durero (imagen 1), que realiza Grabados a la punta seca sabiendo que su tiraje es muy corto, o Piranesi (imagen 2) que plantea imágenes no documentales en sus Cárceles, o Goya (imagen 3) que sus Caprichos son un regalo a su imaginación, más allá de los compromisos sociales. Con el surgimiento de la fotografía a mediados del siglo XIX el Grabado se independiza de la función social de crear imágenes para difundir la cultura y el conocimiento y comienza un proceso de toma de consciencia como medio creativo en sí (imágenes 4 y 5). Este hecho se debe, en gran medida al surgimiento de la fotografía que, por el indiscutible carácter objetivo y documental, asumirá plenamente las funciones antes reservadas para el Grabado. Es importante aclarar que el término Grabado se está usando como denominación genérica que comprende también la Xilografía que surge incluso antes que el Grabado y que responderá a las mismas funciones que el Grabado en este amplio periodo de su historia. Lo mismo sucede con la litografía que surge a finales del siglo XVIII y que evolucionará rápidamente para incorporar la imagen de origen fotográfico a este nuevo proceso.

Desde mediados del siglo XIX hasta ahora estos medios de imagen múltiple tendrán dos

desarrollos paralelos. Por un lado el comercial que tendrá una evolución vertiginosa con los claros objetivos de una mayor aproximación a la realidad de las imágenes, un mayor número de copias y un tiempo de obtención mínimo. Por otro, el artístico, que fue asumido por los artistas plásticos, pintores y escultores, y corresponde a lo que se ha llamado Obra Gráfica Original o Imagen Múltiple. Esta alternativa perseguirá otros objetivos: como poner estos medios al servicio de la creatividad manteniendo el carácter múltiple de las imágenes.

Estas claves generarán en el desarrollo de la Obra Gráfica Original del siglo XX una evolución sin precedentes impregnada de logros técnicos formales y conceptuales. Tanto que es muy probable que haya sido el medio que más ha evolucionado en este siglo. El artista de este periodo en adelante se plantea aportar nuevas experiencias que enriquezcan el campo de la creación, al igual que lo hacían en la obra única la escultura o la pintura. Esto será determinante para el nuevo carácter de las imágenes en el medio gráfico y para su sustento conceptual.

Estas experiencias de la Gráfica del siglo XX serán esenciales para el planteamiento de nuestros tres cursos, como veremos mas adelante.

Cada medio creativo tiene sus características específicas diferenciadas. Tales características son factores que influyen en el resultado final y que a la vez implican un proceso creativo específico.

En el caso que nos ocupa, el de la Obra Gráfica Original, nos encontramos con la condición de que el artista para crear una imagen que tenga el carácter de múltiple esta condicionado a crear una matriz. Para crear una matriz es necesario conocer el proceso técnico concreto el lenguaje específico que se deriva de las condiciones del medio. Esto que, por una parte, implica una dificultad añadida, por otra representa la ventaja de un proceso en el que persiste la memoria en la creación de la imagen. Esto se produce por la presencia de la matriz en el proceso de creación, lo que nos permite poder retroceder en la imagen para reiniciar la búsqueda de imagen definitiva. Esta condición conlleva un proceso reflexivo en el que al crear elementos gráficos configuradores de la matriz, el artista se vuelve más consciente de la importancia de los mismos en el carácter final de la imagen. En definitiva, tiene mas presente en sus imágenes el lenguaje con el que son representadas. En Gráfica no se crean trazos o manchas directas, sino que se crean trazos-matriz o manchas-matriz, que a través de su estampación se convertirán en trazos o manchas producidos por un proceso que permite reproducirlos sin perdida de su identidad. No son trazos o manchas reproducidos sino que son elementos gráficos con una identidad distinta a los trazos o manchas del dibujo o la pintura. El carácter múltiple original de una creación, implica una doble condición, la de ser una imagen original y a la vez de poder ser múltiple sin modificar su calidad y originalidad. Este aspecto plantea en su esencia

la socialización de la obra artística. El que esta revolución artística no se haya producido es otra cuestión, en la que las respuestas tal vez haya que buscarla en los intereses del mercado artístico.

Volviendo al motivo concreto de esta publicación, se trata de una exposición en la que se muestran las imágenes realizadas por los alumnos de tres cursos que se impartieron en los veranos de los años 2007, 2008 y 2009. Estos cursos giran en torno al Grabado en su aspecto mas concreto y al la Imagen Múltiple en su carácter mas general. Dentro de este campo del Grabado se han dado varios aspectos que han sido comunes a los tres cursos como son la creación, la experimentación y la innovación.

En los cursos era un aspecto muy importante el desarrollo de propuestas creativas personales de los alumnos participantes. Esto era el modo en que, por un lado se verificaba el interés de los contenidos propuestos en los cursos y por otra parte, se desarrollaba la creatividad de los alumnos al enfrentar sus proyectos creativos a procesos nuevos y desconocidos para ellos. Por tanto en los cursos fue muy importante la creación personal de los alumnos ya que sin esta la propuesta innovadora más interesante se vuelve estéril o con resultado de un posible interés documental pero escaso interés artístico.

El aspecto experimental fue esencial en los cursos ya que es una de las condiciones que requiere la creación. Existe un territorio muy amplio y rico en el que cabe la experimentación que se encuentra en las distintas fases del proceso creativo que se sigue en el medio gráfico. Para la creación de imágenes en este medio se parte de la idea inicial, después se pasa por su adaptación al lenguaje específico de la técnica propuesta, se traduce en la creación de la matriz y finalmente se abre un nuevo campo en la obtención de la imagen final y su estampación. La experimentación en las distintas fases del proceso de creación se convierte, de este modo, en algo necesario para que el alumno pueda desarrollar un lenguaje de representación singular al ir personalizando cada una de las circunstancias que concurren en el desarrollo de la imagen.

También el aspecto de la innovación era importante en estos cursos porque enfrentaba al alumno a experiencias inéditas de las que no se tienen parámetros de referencia. Esta circunstancia intensifica la creatividad ya que se agudizan los sentidos, se despierta el instinto y se activan las neuronas ante el reto de lo desconocido. Lo cual refuerza el sentido creativo de los cursos. Por otra parte la innovación viene dada en el campo procesual, técnico. Esta innovación se sustenta en que en cada curso se establece una relación entre campos gráficos o conceptuales que anteriormente no se había planteado. Por tanto el alumno se enfrenta a experiencias sin precedentes en este aspecto.

Todo planteamiento con estas claves es, a priori, una incógnita en cuanto a los resultados que se pueden obtener y en cuanto a la efectividad de los contenidos propuestos, lo cual implicaba cierto riesgo de fracaso de estas experiencias. Este riesgo es parte del planteamiento, por tanto había que asumirlo. Por otra parte estaba lo excitante de la apuesta que situaba cada experiencia como el reto de resolver un enigma que podía tener como premio el encuentro con lo nuevo, con lo distinto, en definitiva con la creación. Un aspecto que neutralizó, en parte, este riesgo fue el poder contar, en el punto de partida con mi experiencia personal en el campo de la Imagen Múltiple como veremos mas adelante.

Este planteamiento, por otra parte, exigió una metodología muy cuidada ya que el mejor de los proyectos puede tener unos resultados irrelevantes por la falta de planificación y de estrategia. Por ello fue determinante, en este aspecto de los cursos, mi dilatada experiencia docente previa, tanto en mis clases en la Universidad como en cursos monográficos anteriores. Lo cual me permitió establecer, por una parte, una metodología ademada a los objetivos de cada curso concreto. Y por otra parte una planificación estratégica para poder seguir el desarrollo de cada imagen concreta de cada alumno desde su boceto inicial hasta la imagen final. Este aspecto fue esencial para que los alumnos pudieran comprender le proceso creativo especifico de cada propuesta en relación con cada una de sus imágenes.

EL HILO CONDUCTOR DE LOS TRES CURSOS: LA PULPA DE PAPEL

Uno de los aspectos que es común en los tres cursos, y que es el aspecto que los une y relaciona, es el de la Pulpa de Papel como materia final en la que queda constituida la imagen final. La pulpa de papel ha tenido en las ultimas décadas un papel relevante en la creación artística como medio de representación tanto plana como tridimensional. Diversos artistas han explorado en este medio a partir de la identidad especifica de su naturaleza, lo cual proporciona resultados con características plásticas singulares que no se pueden obtener con otros medios.

Tradicionalmente los artistas han usado el papel como soporte pasivo, receptor de los elementos que configuran las imágenes, con la pulpa de papel el soporte se convierte en un elemento activo, determinante en el proceso creativo de la imagen ya que aporta elementos significativos a la misma desde su establecimiento inicial, desde su origen como color, textura o la propia forma de la imagen o su configuración topográfica .

Entre las experiencias pioneras se encuentran la serie “Pages and Fuses” de Robert Rauschemberg realizada en 1974 (imagen 6) o la serie de “Paper Pools” de David Hockney realizada en 1978 (imagen 7).

En estos casos estamos hablando de obras únicas en el mismo sentido que la pintura o el dibujo. En el campo de la Imagen Múltiple también se han llevado a cabo numerosas experiencias partiendo de la aplicación de la pulpa a moldes o matrices realizados con distintos materiales.

Tales son los casos de las propuestas realizadas en Estados Unidos por artistas como Ponce de León, Boris Margo, Rufino Tamayo en sus mixografías, Susan Anker, Garner Tullis o Richard Royce. Y en España artistas como Laurens Barker, Victoria Rabal, Jaume Pensa, Pascual Fort o Pablo Rodríguez Guy.

La Pulpa de Papel como soporte final de la Imagen Múltiple representa un cambio radical en este campo de numerosas consecuencias. Ese cambio se fundamenta en el hecho de que la imagen-matriz no es transferida sobre un “soporte pasivo” como son las hojas de papel de la estampación tradicional, sino que la materia Pulpa-papel se adapta al molde-matriz al ser aplicada de forma líquida sobre este y conformarse haciendo una replica exacta en negativo de su forma. Registrando todos sus detalles con una fidelidad extraordinaria. Por otra parte, este modo de configuración de la imagen final lleva implícita una forma distinta de procesar y actuar, de lo que se derivan numerosos recursos y alternativas fundamentadas en esa identidad específica.

MIS EXPERIENCIAS PERSONALES PRECEDENTES EN TORNO A LA PULPA DE PAPEL

La elección de este campo concreto para desarrollar los tres cursos propuestos estuvo determinada por una serie de experiencias personales previas en torno a la pulpa de papel. Mis conocimientos previos sirvieron de base para abordar esta nueva experiencia. Por otra parte, estas experiencias, podían servir para ampliar el campo de alternativas del Grabado y la Imagen Múltiple.

Con el fin de dar a conocer las investigaciones concretas sobre la pulpa de papel que había llevado a cabo hasta ese momento, analizaré a continuación los aspectos más relevantes de cada una de ellas. Este análisis nos permitirá ver con más claridad la base de conocimientos personales sobre los que se asientan las nuevas experiencias llevadas a cabo en los tres cursos.

Uno de los aspectos que influyeron en el logro de los resultados de estos cursos fueron las experiencias personales previas en la pulpa de papel. Estas experiencias son el resultado de diversas investigaciones que han tenido su fruto en la realización de diversos proyectos artísticos denominados “Series”. El conjunto de experiencias que precedían estos cursos fueron la serie “Las Puertas del Paraíso” (2002-2004), la serie “Algunos Ángeles” (2004-2006) y la serie “Blood”

(2006-2008)

Mi primera experiencia en torno a la pulpa de papel como materia creativa fue desarrollada en la serie titulada Las Puertas del Paraíso, realizada entre el 2002 y el 2004.

El interés que despertó en mi la pulpa de papel en un primer momento, tuvo que ver con la idea de que las imágenes no se ejecutaban transfiriendo la tinta a una hoja de papel ya establecida tal y como se ha hecho desde los orígenes del Grabado, sino que la imagen nacía y era creada con la propia materia de la pulpa. No se crea una imagen sobre una hoja de papel preestablecida, sino que se crea una imagen-hoja de papel que puede contener toda la información y constituir la imagen final sin más elementos adicionados posteriormente. Este aspecto constituía una revolución en relación a la imagen múltiple ya que habría una nueva puerta a la creación a partir de un lenguaje completamente nuevo.

La pulpa, cuando se encuentra en estado de dispersión en un líquido, es aplicada sobre una matriz de modo que se adapta a sus formas e irregularidades, su topografía, obteniéndose así un registro absoluto conformándose el papel-imagen final.

En el Grabado tradicional la matriz y el papel mantienen una planitud como condición necesaria para que se produzca el registro de la tinta a través de la impresión en el tórculo. Con la alternativa de la pulpa y su proceso de aplicación, la matriz no está condicionada a ser plana, puede tener todo el relieve que deseemos, ya que la pulpa se adapta a todas las formas topográficas, registrando todo volumen en su valor corpóreo. Partiendo de este principio, todas mis experiencias posteriores en torno a la pulpa han partido de la creación de matrices con relieves o de moldes obtenidos de imágenes en bajorrelieve.

En el grupo de imágenes del primer capítulo de la serie Las Puertas del Paraíso, llamado La Puerta de los Arcanos (imagen 8), las matrices son moldes de silicona creados a partir de imágenes iniciales creadas en barro que al dejarlo secar produjo los efectos de craquelado. Los moldes de silicona son ideales para imágenes con sensación absoluta de objetualidad o tridimensionalidad ya que permiten crear matrices con enganches que proporcionan una sensación de volumen más intensa en la pulpa de papel, aunque este aspecto no fue explorado en este grupo de imágenes.

El segundo grupo de imágenes pertenecientes a la misma serie se llama La Puerta de las Plantas (imagen 9). Aquí las matrices son de madera D.M. y los elementos de las imágenes están tallados en negativo, esto es en huella, para que con la pulpa la imagen quede en positivo o relieve. En estas imágenes la pulpa aporta el relieve y los colores de la propia pulpa que se combinarán con un entintado parcial de la matriz de madera con tinta de estampación

transferida a la pulpa a través de la impresión con tórculo. Para que la pulpa penetre en los detalles más profundos del molde se creó un contra-molde que a modo de sandwich presiona la pulpa contra el molde entintado en la estampación.

La Puerta de las Serpientes (imagen 10) es el tercer grupo de imágenes de esta serie y la componen obras realizadas a través de moldes de resina de poliéster. Estos moldes fueron obtenidos a partir de imágenes iniciales modeladas en barro. Sobre los moldes de resina se aplicó la pulpa de colores siguiendo las estructuras formales y de relieve de las imágenes, de modo que relieve y color a través de la pulpa son los únicos elementos que conforman las imágenes y que transmiten la frescura y carácter del modelado en barro.

La segunda investigación entorno a la Pulpa de Papel se concretó en la serie “Algunos Ángeles” (imagen 11) realizada en 2004-2006. La aportación más singular y a la vez característica de las imágenes de la serie es la integración en la pulpa de papel de un elemento extraño al mismo como eran fragmentos de madera laminada formando imágenes llamadas taracea. Esta serie está compuesta de cuatro capítulos. Para esta serie desarrollé un proceso técnico específico que se aplicó a todas las imágenes de la serie. Por esta razón el elemento que diferencia las imágenes de cada capítulo es el temático, desde la simbología de los elementos y formas representados.

El proceso técnico que se desarrolló en esta serie estaba en función de producir la integración entre dos de los dos elementos de distinta naturaleza material: la pulpa de papel y la taracea. Para llevar a cabo esta alternativa tallé sobre tablero de madera con gubias los trazos que conforman los contornos de las figuras de los Ángeles. Después dibujé sobre el tablero las formas de los elementos que iban en taracea. Sobre un soporte de plástico calqué primero y pegué después los fragmentos de maderas para crear las taraceas. Para realizar las taraceas de esta serie se emplearon cerca de 50 tipos distintos de maderas.

Por otra parte y a partir de la madera tallada inicialmente se obtenía un molde-matriz negativo de resina de poliéster. Este molde-matriz es la base sobre la que se colocaba la taracea y sobre esta y todo el molde la pulpa de papel. Al secar se desprende la pulpa de papel del molde quedando la taracea encastrada en la pulpa en su mismo nivel de superficie. De este modo se produce un grado de integración máxima entre ambos materiales.

La tercera de las experiencias que preceden los cursos motivo de la exposición son la serie de imágenes “Blood” (imagen 12) realizada entre 2006 y 2008.

En la serie “Blood” que ahora nos ocupa se establece una relación entre la pulpa de papel y las lacas japonesas como elementos clave de las imágenes. La serie se compone de tres

capítulos en los que se ha aplicado el mismo proceso general a todas las imágenes: la relación pulpa de papel- lacas japonesa Para llevar a cabo esta alternativa fue necesario desarrollar un proceso técnico específico distinto de todos los usados en experiencias anteriores. A partir de los bocetos iniciales se hicieron dibujos sobre un soporte de madera al tamaño definitivo. Después se modelaron las imágenes en bajo relieve usando plastilina para el modelado. De la imagen modelada se obtuvo un molde negativo en resina de poliéster. Este molde es esencial ya que retrata del molde-matriz que servirá de base para la obtención de la imagen final. A partir de este molde negativo se obtiene un molde positivo parcial de los elementos de la imagen que irán tratados con lacas. Esos elementos en las imágenes corresponden a lo que representa la sangre. Una vez separados los fragmentos positivos del molde general negativo se aplican las lacas japonesas. Una vez seca la laca podemos pasar su encastrado en el molde negativo. Para ello se colocan los fragmentos en las mismas zonas de las que se obtuvieron y sobre ellos y el resto del molde negativo se aplica la pulpa de papel. Una vez este seca la pulpa podemos pasar al despegado del molde que al realizarlo se desprenderá pegado a la pulpa el molde lacado presentando una apariencia de encastrado en la misma pulpa, como perteneciendo a sus formas y relieves e integrándose con ellos de modo sorprendente. De este modo surge una serie en la que las lacas japonesas son el hilo conductor de la narración en la que encontrado algunas de las numerosas posibilidades de la pulpa de papel aplicada a los moldes-matrices, un territorio este en el que queda mucho por explorar.

Otra experiencia personal que se suma a las anteriores es la de un curso de “Creación con Pulpa de Papel” (imagen 13), que impartí en el año 2005 en el Instituto Leones de Cultura. En este curso se exploraron dos aspectos, la creación de matrices aditivas para pulpa y las alternativas de la pulpa como materia final de la imagen. En relación a las matrices se realizaron matrices con elementos formales creados tallando la matriz y otros añadiendo materia densa, pastosa que en este caso sería silicona de cartucho. Este mismo material, de la silicona, sirvió para crear matrices con registros de huellas de elementos objetuales. En este tipo de matrices la imagen no pasará por el tórculo ya que la silicona es elástica y se deforma. Por esta razón el curso sirvió para explorar las distintas alternativas que se derivaban de la propia pulpa y de su relación con los gofrados obtenidos por los relieves de la matriz con silicona.

Estas investigaciones son las que habían realizado hasta el momento en el que se inician los cursos que tuvieron continuidad en los mismos y en posteriores proyectos personales como son la serie de “Vello” terminada en el año 2009 y la de “Sublime Dolor” concluida este mismo año. En ambas series se mantiene la pulpa de papel como soporte final de las imágenes y representan el inagotable potencial creativo de este medio.

El éxito de una experiencia de esta naturaleza en la que se combinan investigación, creación y docencia esta determinado por otros aspectos como son los espacios en los que se desarrollan los cursos, el equipo técnico que asesora el curso y los alumnos que lo componen.

En relación a los espacios los tres cursos se impartieron en el Palacio de los Serrano de Ávila. Pudimos disponer del Taller de Grabado del Centro, el Taller de Pintura y de un espacio anexo en los jardines de un patio interior. Esto fue fundamental para poder establecer una distribución estratégica de las distintas fases de desarrollo de las imágenes de modo que se pudieran simultanear todas las fases para que cada alumno pudiera seguir su ritmo personal de desarrollo de sus imágenes. También fue fundamental para la comodidad en la ejecución de las imágenes en las fases de prácticas.

En relación al equipo técnico hay que decir que unos cursos con una estructura docente tan compleja no pueden producir resultados efectivos in la colaboración de un equipo técnico que de el apoyo necesario para que todos los elementos materiales y de infraestructuras estén a punto y disponibles para el alumno en todo momento. Mi agradecimiento a todas las personas del palacio que estuvieron a nuestra disposición y en particular a su organizador José Luís Huete. Mi agradecimiento personal a mi María Cuadrado, ayudante en el curso de Grabado Objetual por su esfuerzo y dedicación al curso.

La selección de los alumnos fue determinante para el éxito de los cursos ya que el nivel creativo, intelectual y formativo de los alumnos estableció la base sobre la que la experimentalidad del curso dio una muy buena respuesta. Por ello mi agradecimiento a todos los alumnos que han participado en los cursos, por su actitud y el entusiasmo que han mostrado en todo momento.

Este es el conjunto de factores que dieron como resultado una gran cantidad de imágenes. De todas ellas, esta publicación reproduce las que han sido expuestas y forman parte de la colección de la Caja de Ávila.

Quisiera concluir esta reflexión con mi agradecimiento a la Caja de Ávila que ha hecho posible estas experiencias y a la persona que se ha implicado directamente con cariño y entusiasmo: D. Gonzalo Jiménez Coordinador de la Obra Social de Caja de Ávila.

EL COLLAGRAPH Y LA PULPA DE PAPEL

CURSO DEL 2007

El primero de estos tres cursos se plantea su propuesta a partir de relacionar dos procesos técnicos de origen y naturaleza distintos para, de este modo, establecer nuevas claves creativas dentro del campo del Grabado. La relación entre los dos procesos no se había realizado previamente. Esto iba a dotar al curso de un carácter claramente experimental convirtiéndose de este modo en una vivencia a nivel personal muy intensa, excitante, llena de expectativas ya que representaba enfrentarme a una experiencia docente nueva. A nivel personal iba a experimentar, aprender y enseñar todo a la vez, simultáneamente. Por otra parte, para los alumnos también representaría un reto excitante ya que en todo momento se percibía lo nuevo, lo distinto, lo inexplorado. Los amplios márgenes que tiene cualquier aventura artística en la que intervienen factores nuevos la convierten en algo muy atractivo por lo que supone un desafío personal, docente y también como artista. La decisión de dar a conocer algo que yo podía haber reservado solo para mí creación personal puede parecer un acto de generosidad pero cuando se vive la experiencia de ponerlo en práctica y conseguir los resultados que se dieron se entiende que en sí constituye algo enormemente enriquecedor y único, ya que solo se puede producir en estas circunstancias.

Retomando la cualidad de lo inédito del curso, me gustaría profundizar en los diversos aspectos que lo han rodeado, para poder comprender mejor el alcance de las experiencias y los resultados conseguidos por los alumnos. Cuando anteriormente hablaba de la fusión de dos técnicas, me refiero concretamente al Collagraph y la creación de imágenes con Pulpa de Papel.

Analizaremos, en primer lugar, algunos aspectos del Collagraph, primero en su historia general y en segundo lugar en relación a mis experiencias personales en este campo.

EL COLLAGRAP EN EL SIGLO XX

El Collagraph deriva directamente del Collage, es la prolongación de este proceso, ya que, posibilita el que las imágenes únicas creadas en Collage se puedan convertir en múltiples.

El Collage fue introducido en la pintura por Braque y Picasso (imagen 14) a principios del siglo XX y es uno de los hitos del arte de este siglo XX y su interés por su carácter innovador hizo que años más tarde de su descubrimiento se incorporara a los procesos de Imagen Múltiple a través la técnica de Grabado llamada Collagraph. Este proceso fue un nuevo y revolucionario

modo de entender el Grabado y la Imagen Múltiple. Su efecto fue tan importante que aun hoy sigue siendo un proceso de indiscutible actualidad por sus constantes y renovadas aportaciones al campo de la plástica en general y de la Obra Múltiple en concreto.

Entre los artistas del siglo XX que destacan por la realización de propuestas dentro de este campo destacan: Rolf Nesch (imagen 15), como uno de los precursores, Boris Margo disolviendo los plásticos como soporte alternativo al metal, Edmond Casarella creando matrices a partir de cartones desgarrados superpuestos a una plancha rígida, Boris Margo, Ronal Giusel, Glen Alps, Gabor Peterdi, Michel Ponce de Leon, Jon Ross, Clare Romano, Misch Korn, Francois Portelette, Fiorini o Hadju a nivel internacional, y en España Antoni Clave (imagen 16), Lucio Muñoz o Salvador Soria.

Su contemporaneidad y su amplio vocabulario gráfico unido al carácter singular de su lenguaje plástico han sido los motivos fundamentales por el que se planteó este proceso como uno de los elementos esenciales del curso. Por otra parte, su carácter es autónomo, dado que para su conocimiento y uso creativo no está condicionado al conocimiento previo de otros modos de creación de Imagen Múltiple ni de otras técnicas de Grabado. En el aspecto conceptual el alumno se puede nutrir de las aportaciones tanto del Collage como del Collagraph a través de su historia para hacer sus propuestas personales creativas.

Por otra parte, este curso aportó al alumno diversos aspectos en su formación. En primer lugar la posibilidad de desarrollar reflexiones en torno a la primera fase del proceso creativo, esto es, en torno a la idea y como a través de distintos métodos desarrollar la en amplitud y profundidad hasta convertirla en un verdadero proyecto creativo. En segundo lugar el proceso técnico seguido permitió al alumno crear imágenes ideadas por el mismo. No hay que olvidar que el Collagraph es una forma de creación en la que se combinan distintos lenguajes de representación para configurar una imagen final única e integrada. En tercer lugar el alumno conoció desde la práctica el campo de los procesos aditivos del Grabado en talla, considerado este uno de los más novedosos dentro de los procesos de la Imagen Múltiple.

Otro de los aspectos que determinaron los resultados del curso fue la creación de imágenes en gran formato lo cual implica una forma de entender y desarrollar la imagen múltiple nueva y diferente del sentido tradicional del Grabado, el cual ha estado asociado a imágenes en pequeño formato. La imagen múltiple mural, con el aumento de la proporción de la imagen hasta dimensiones asociadas tradicionalmente con una pintura, representa en una experiencia nueva en la que se combina el micro-mundo riquísimo de la estampación de los procesos aditivos con la representación de ideas en grandes dimensiones desde la experiencia de acciones y recursos de esta técnica adecuados para los grandes formatos.

MIS EXPERIENCIAS PERSONALES EN COLLAGRAPH

En el planteamiento del curso influyó decisivamente mis conocimientos en los dos campos que en él se relacionan: el de la Pulpa de Papel y el del Collagraph. Mis investigaciones en torno a la Pulpa de Papel ya han sido descritas al principio de este escrito. A continuación paso a hacer un breve recorrido por mis investigaciones en relación al Collagraph.

La primera experiencia personal en la que entré en contacto con el Collagraph fue en la realización de la serie “Silver Geometry” (imagen 17) acabada en 1988 y expuesta en la galería Albatros de Madrid en 1989. Esta serie me llevó dos años su preparación por la complejidad entre las investigaciones de un lenguaje gráfico nuevo y el aspecto creativo de la idea que se plantea en la serie. Representó un distanciamiento de lenguaje tradicional del Grabado en metal en la materia de las matrices, en el modo de crear las matrices y en el modo de imprimirlas. Las matrices eran de madera y se creaban con acciones sustractivas y aditivas. Las acciones aditivas se realizaban aplicando masilla de poliéster, una materia densa que cuando polimeriza adquiere una gran dureza. Estas matrices, por sus texturas con relieve eran entintadas con brochas y estampadas con papeles hechos a mano y con mantillas muy flexibles. Otro de los aspectos innovadores fue la realización de imágenes en gran formato de medidas hasta 200 × 200 cm.

El Collagraph fue también la técnica con la que se realizaron las imágenes de la serie “Betelgeuse” (imagen 18), realizada en el año 1990.

En esta serie se combinó el mismo proceso usado en la serie “Silver Geometry” sobreimprimiendo con planchas de metal realizadas con técnicas con mordiente. En la estampación se introdujeron encolados de papeles fluorescentes.

En la serie “Tijeras III” (imagen 19) finalizada en el año 1991, se introduce una innovación en la técnica del Collagraph ya que este se desplaza de la matriz a la stampa. En esta serie las matrices son metálicas y se sobreimprimen para dar riqueza tonal y cromática a las imágenes y se imprimen sobre el papel de stampa convencional. Es con la adición de fragmentos de imagen sobre la stampa con lo que se completa la misma. Los fragmentos son de resina sintética obtenidos con moldes para su reproducción exacta y son pegados al papel para introducir elementos aéreos en las imágenes.

Realicé una nueva exploración del Collagraph en la serie “Elx y el Mediterráneo” (imagen 20) finalizada en el año 1993. En esta serie exploré las relaciones entre los valores texturales y matéricos del Collagraph con el color. Y esto lo hice combinando las planchas aditivas con planchas transparentes que permitían crear formas integradas usando la técnica del Grabado

al Carborundo. Las matrices de Grabado al carborundo aportaban a la imagen riqueza cromática desde una construcción de las formas controlada por la transparencia de las matrices, la matriz de Collagraph cerraba la imagen aportando valores táctiles a la estampa.

Estas experiencias fueron importantes en la propuesta de este curso en el que el Collagraph es uno de los dos elementos esenciales del mismo.

ASPECTOS DEL LENGUAJE DEL COLLAGRAPH

El Collagraph vino a aportar nuevas posibilidades en los lenguajes plásticos en relación al Grabado tradicional sobre metal. Estas posibilidades se derivan de la innovación en varios aspectos técnicos, entre ellos de los soportes alternativos al metal como base de la creación de las matrices, o los procesos seguidos para crear la propia matriz, así como de las formas de entintado en la estampación de las imágenes y el proceso seguido de impresión en el que se alteran aspectos sustanciales de la estampación.

Para la adaptación de los procesos aditivos al curso estructuré la creación de la matriz en tres campos de alternativas, donde cada una de ellos aportaba aspectos plásticos diferentes durante la construcción de las imágenes. Cada uno de estos campos tendría una aplicación progresiva en la construcción de la matriz.

En primer lugar, el soporte sobre el que se crea la imagen-matriz es de madera, concretamente DM o contrachapeado. Este es un material alternativo al metal del grabado tradicional que tradicionalmente se ha asociado a la xilografía. Una de las posibilidades que tiene este material es la de realizar imágenes de grandes dimensiones y desarrollar lo que se llama Grabado Mural. Otra posibilidad que ofrece este material es que nos permite crear la imagen tallando directamente con cuchillas, formones o fresadoras eléctricas, facilitando una acción creativa directa y espontánea de trazado. Otro de los aspectos interesantes del mismo es su posibilidad de estampación entintando en la talla o en el relieve, produciendo efectos de línea blanca, negra o de contorno según el modo de estampación.

Por otro lado, la consistencia y porosidad de este soporte nos ofrece la posibilidad de poder adherir sobre la superficie de madera sustancias como la resina sintética, concretamente la masilla de poliéster. Este producto tiene la propiedad de ser pastoso en su estado puro, adquiriendo una gran dureza una vez actuado el catalizador sobre la resina. La cualidad pastosa nos permite tratamientos de textura directa de una gran plasticidad de relieve, así como una gran variedad de efectos gráficos, derivados estos de los diferentes útiles con los que se puede aplicar la masilla y de los modos de hacer los trazados. La masilla además posee

una gran capacidad para hacer registros precisos de superficies de objetos o de texturas y rugosidades de cualquier naturaleza. Esta alternativa amplía el campo experimental conceptual, pudiendo registrar huellas del mundo táctil que nos rodea.

Además, la cualidad de este soporte de madera permite una tercera alternativa gráfica, a través de la cual se puede dotar a la imagen de valores caligráficos y de manchas tonales o planas: esto es posible a través de la incorporación de materias en forma de granos de distinto grosor como arena, marmolina o carborundo, que mezclados con un barniz quedan sujetos y bien adherido a la superficie de la matriz. La texturización de los granos hace que en el posterior entintado la tinta quede retenida en ellos pudiendo reflejar una gran variedad de valores tonales en la estampa final.

Estas alternativas, la masilla y los materiales granulados, constituyen la esencia del carácter aditivo de la técnica, ya que la matriz se crea añadiendo elementos a la superficie, a diferencia del grabado tradicional en el que la matriz metálica se forma eliminando parte de la superficie, bien de modo mecánico o bien químico. Esto no pasaría de ser una curiosidad en los procesos de imagen múltiple si no fuera por lo que implica de innovación en el lenguaje plástico aplicado a las imágenes y en las diferentes formas de concebirlas. La estampación de este tipo de matrices implica además utilizar útiles y recursos distintos, lo cual se suma al interés particular de la propia técnica ya la enorme importancia que ha tenido en el siglo XX tanto técnica como conceptualmente.

EL PROCESO TECNICO

Paso a continuación a enumerar algunos aspectos del proceso creativo de esta técnica con el fin de mostrar la gran amplitud de recursos con los que el alumno contó en el curso para establecer sus propuestas personales.

La primera fase del proceso se centra en el aprovechamiento de la materia del soporte-matriz que en este caso es madera de DM de 5 mm. de grosor. Sobre este soporte podemos realizar acciones de tallado como se realiza en el proceso de la Xilografía. De este modo se puede tallar con gubias o cuchillos para crear los contornos de las formas, tallar las zonas claras o de luces de la imagen o tallas o elementos texturales de la misma. Por otra parte y con sierra de calar se pueden hacer perforaciones en la matriz o cortarla en formas irregulares como si se tratara de un puzle.

La segunda fase del proceso consiste en la incorporación en la imagen de elementos texturales a través de la masilla de poliéster. Para esta alternativa usaremos masilla de poliéster

a la que se añade catalizador para que en un tiempo corto adquiriera una gran dureza se convierta en parte de la matriz permanente.

Paso a continuación a citar algunos de los recursos propios de esta alternativa. 1. Aplicación de una capa de masilla uniforme sobre la cual y en estado mordiente trazamos caligrafías de dibujo o contornos de formas. 2. Aplicación de una capa de masilla uniforme sobre la cual y en estado mordiente trazamos con rasquetas estriadas. 3. Aplicación de una capa de masilla uniforme sobre la cual y en estado mordiente presionamos con una superficie plana y la despegamos en el mismo estado. 4. Aplicación de la masilla con una espátula pequeña con la que vamos creando la textura específica del elemento que se representa a través de aplicaciones progresivas en las que se va alternando la aplicación con el lijado de las zonas que sobresalen. 5. Aplicación de una mezcla licuada de masilla de poliéster y resina de poliéster para crear efectos de dripping de materia en la imagen. En este caso se aumenta la proporción de catalizador en la mezcla para conseguir un endurecido adecuado en la materia final. 6. Aplicación de una capa de masilla uniforme sobre la cual presionamos una textura sintética u orgánica a la que previamente le hemos aplicado desmoldeante. El desmoldeante usado para esta alternativa es el FCA Cera desmoldeante de la casa Plastiform. Se prepara del modo siguiente. Se funden 20 grs. de cera y se añaden 100 cm. cúbicos de aguarrás mineral de modo que queda lista para aplicar. Una vez aplicada a brocha sobre la textura se seca intensamente con secador de pelo y esta lista para ser presionada sobre la masilla en estado mordiente.

La tercera fase del proceso de creación de la matriz se centra en la aportación de valores tonales a la imagen, los cuales se obtendrán a través de dos productos: el polvo de carborundo y la pintura de esmalte. Se pueden obtener manchas planas y caligráficas espolvoreando polvo de carborundo sobre barniz de poliuretano aplicado previamente con un pincel. Se pueden obtener manchas tonales aplicando a pincel una mezcla de barniz de poliuretano al 50% con aguarrás a la que se añade el polvo de carborundo. Para obtener tonos muy claros se puede aplicar sobre la matriz pintura de esmalte a pincel o vertida como un dripping.

Siguiendo este proceso y aplicando los distintos recursos planteados, el alumno, crea la matriz que es el paso necesario para poder obtener de ella la estampa final.

LA PULPA DE PAPEL

Como indicaba al principio, en el curso se plantea la relación entre dos procesos técnicos: el Collagraph y la Pulpa de Papel. El Collagraph aporta esencialmente en las imágenes finales la cualidad textural de las mismas pero hay otros aspectos como son el color y la definición textural

o la presencia material de la estampa. Estos aspectos se van a incorporar a la imagen final desde la creación del soporte final de la imagen con Pulpa de Papel.

La incorporación de la Pulpa de Papel en el proceso del Grabado tiene unas consecuencias revolucionarias ya que transforma uno de los aspectos de este medio que tradicionalmente había sido inamovible desde los orígenes del Grabado: la hoja de papel como soporte final de la estampación. La matriz obtenida con el Collagraph no será entintada sobre una hoja de papel de estampación convencional sino que se creará una hoja conformándola sobre la propia matriz, de modo que al aplicar la pulpa directamente sobre la matriz toma su forma en sus relieves y detalles con una definición del 100 %. La identidad plástica de la imagen es muy distinta y más si al aplicar la pulpa se desarrollan los numerosos recursos de esta alternativa, entre ellos los que se derivan del uso del color.

Hay numerosos modos de crear efectos plásticos en las imágenes a partir del uso de la pulpa, uno de ellos es el texturizado, que se obtiene triturando poco la pulpa de colores, se pueden obtener gran variedad de colores y matices, a partir de las mezclas entre pulpas de distintos colores. Se pueden obtener efectos de trazos caligráficos muy ágiles y espontáneos a partir del uso de dosificadores, también se puede aplicar las pulpas de distintos colores por capas con secados intermedios o incorporar elementos texturales u ornamentales en la propia pulpa, tales como telas, lanas, plumas, papeles cortados, etc. Todas estas posibles acciones y recursos constituyen un ejemplo del gran abanico de elementos de construcción de imágenes posibles con la pulpa que contribuyen a la riqueza de los resultados y facilitan la personalización de los mismos según cada artista y sus peculiares objetivos creativos.

Pasamos, pues, a describir las diferentes alternativas plásticas que surgen de esta curiosa fusión y que fueron desarrolladas en el curso. Una primera experiencia fue partir de la estampación sobre una hoja de papel convencional de Grabado. En este caso se aplicaron los recursos propios de la estampación a color con tintas calcográficas. Esta experiencia inicial contribuyó a aprender a crear matrices por el método aditivo y ensayar los diferentes recursos de estampación con tintas de colores basados en la estampación en talla y la estampación en relieve a rodillos de distinta dureza. La segunda alternativa se desarrolló partiendo de crear una matriz aditiva y sobre ella aplicar la pulpa de papel de varios colores para así obtener una imagen final de colores. Con ello se aprendía a combinar las estructuras formales y las texturales de la matriz adictiva con los recursos propios de las pulpas coloreadas sin el paso final por la estampación calcográfica. Por último, la tercera opción partía del anterior pero añadiendo un paso más para la obtención de los resultados definitivos. Consistía en que una vez obtenida la imagen en pulpa de papel de colores, la matriz en entintada con tintas calcografías, aplicando

los recursos propios de la estampación hueco. A continuación se pasaba por la presión del tórculo la matriz entintada junto con la imagen en pulpa de papel de colores. El resultado es un diálogo, una complementariedad de dos modos de plantear imágenes en color, de cuya fusión nace uno de los resultados de tal riqueza, extrañamiento y singularidad que muestran en los resultados su carácter inédito y en consecuencia dan sentido a este curso.

En las opciones 1ª y 3ª en las que la imagen pasa por la estampación calcográfica se abre en ellas un nuevo campo de recursos que son los que se derivan de la estampación calcografía de los procesos aditivos y que permiten al alumno, en esa fase final de la imagen, incorporar recursos que la conduzcan a un resultado más aproximado a su idea inicial o también a la mayor efectividad expresiva de la idea planteada. De este modo se plantean las siguientes alternativas:

1. Sobre la matriz de madera y con la imagen entintada se pueden superponer matrices parciales de plástico taladas o con carborundo y entintadas con distintos colores para imprimirlas a la vez.
2. Del mismo modo las plantillas de plástico pueden ser entintadas a rodillo y estampadas a la vez que la matriz de madera.
3. Se puede entintar la misma matriz con distintos colores aplicados por zonas.
4. Se puede entintar la matriz a rodillo toda ella o solo parcialmente y con colores en zonas fundidos con el entintado a rodillo.
5. Se pueden usar tintas metalizadas para la estampación tanto en talla como a rodillo en relieve.
6. Se pueden introducir distintos elementos encolados en la imagen en el mismo momento en el que se realiza la estampación de la matriz. Se pueden encolar cartulinas de colores, fotocopias en B/N o en color, papeles metalizados, papeles de periódico, papeles de empapelar paredes, telas, puntillas y hojas de árboles secas.

A lo largo de mi experiencia docente he constatado que para que se consigan los objetivos de un curso, es decir, que sus contenidos pasen a formar parte del conocimiento comprendido y la experiencia de los alumnos, es necesario que se cumplan otras condiciones tan importantes como los propios contenidos. En primer lugar es esencial una buena metodología a través de la cual se establece la programación de todas las actividades del curso, tanto teóricas como prácticas, colectivas como individuales de cada alumno. En este curso este aspecto fue determinante por la complejidad de los contenidos que planteé en el mismo y los objetivos de resultados de resultados marcados claves de imágenes con carácter creativo que consideraba que los asistentes debían conseguir, más allá de simples prácticas experimentales o ensayos mecánicos con las técnicas. Otro aspecto muy importante fue la selección de los alumnos en base a su experiencia artística y su madurez conceptual. Este aspecto es determinante ya que sin esas condiciones la respuesta de los alumnos no habría pasado de ser una serie de pruebas con un único valor experimental. También fue determinante las condiciones de infraestructuras con las que se contó en el curso ya que se habilitaron en el Palacio de los Serrano el taller de

Grabado y otros dos espacios mas que permitieron el manejo cómodo de las matrices y estampas de gran formato. Y finalmente el equipo humano colaborador del Palacio de los Serrano al que siempre estaré agradecido por su interés y dedicación al curso y a cada uno de los alumnos.

Este es el conjunto de factores que dieron como resultado el conjunto de imágenes del que en esta publicación se reproducen las que han sido expuestas y que son solo una parte del conjunto de trabajos que dio como resultado esta primera experiencia.

IMÁGENES REALIZADAS EN EL CURSO DE COLLAGRAPH Y PULPA DE PAPEL
RELACIÓN DE PARTICIPANTES:

ENCARNA CEPEDAL

GEMA CLIMENT

ANA GARCIA

ALICIA HERNANDEZ

NEREA LEGARRITA

ANGELES SANCHEZ

ALBERTO VALVERDE

ALFONSO VICENTE

M^a RESURRECCION BLAZQUEZ

CARLOS MATASANZ

EL GRABADO AL CARBORUNDO Y LA PULPA DE PAPEL

CURSO DEL 2008.

Desde la experiencia tan positiva y enriquecedora del primer curso pensé en plantear un proyecto de varios cursos, que fuera una Trilogía en la que, desde el nexo común de la Pulpa de Papel como soporte material de la imagen final, se pudiera profundizar en nuevas y diferentes alternativas de creación en la Imagen Múltiple.

Este nuevo curso tenía como objetivo el dar a conocer a los alumnos la creación artística en el campo de la Gráfica desde la convergencia de tres medios distintos. Estos medios, por separado, ya de por sí, son poco conocidos y completamente novedosa su unión en uno solo, siempre, dentro del campo del Grabado.

El origen de este proyecto fue la exploración del color dentro del medio del Grabado. En segundo lugar me planteé hacerlo a través de un proceso de Grabado poco explorado como es el Grabado al Carborundo. Y en tercer lugar, usar como soporte final la pulpa de papel de colores. Para ello fue necesario dar a conocer en el curso dos sistemas: uno para crear estructuras de color como base de las imágenes y otro para descomponerlo en varias matrices. Tuve la intuición que en la conjunción de todos estos aspectos iban a conformar un proceso se iba dar una nueva dimensión del color, tanto en sus aspectos estéticos como en el modo de crear las imágenes. Se trataba de crear un proceso sencillo que permitiera el uso del color en la imagen múltiple de modo directo y muy espontáneo. Algo que, por otra parte, no se había producido anteriormente en el Grabado.

A continuación analizaremos por separado cada uno de los elementos que intervienen en la creación de las imágenes para, finalmente desarrollar el proceso resultante

EL GRABADO AL CARBORUNDO EN EL SIGLO XX

La técnica del Grabado al Carborundo la descubre Henri Goetz (imagen 21) en la década de los sesenta y la da a conocer a través de una publicación de la galería Maeght de París en el año 1969 “la Gravure au Carborundum, nouvelle technique de l’estampe en taille douce “. La invención de Goetz representa una revolución dentro del campo del Grabado tradicional por varias razones. Una de ellas es que en esta técnica las matrices se crean añadiendo materia a un soporte, en consecuencia es un proceso de creación de imágenes múltiples con carácter aditivo en vez de extraer parte del soporte para crear la imagen-matriz como sucede en la Xilografía o descomponerla con ácidos o sales como sucede con el Grabado en metal. La

segunda razón es que la materia que se adhiere a la superficie es carborundo en forma de grano mezclado con un barniz que lo fija a la superficie, esto es, la imagen se configura a través de una estructura de granos-puntos. La consecuencia de estos aspectos técnicos es la configuración de un nuevo lenguaje de representación de imágenes múltiples más ágil, vinculado a la mancha, más pictórico y con una respuesta a la impresión en color sin precedentes.

El proceso de Goetz fue enriquecido posteriormente por su discípulo Maurice Rousseau-Leurent que amplió los recursos de creación de imágenes a través de este medio como el trazado de líneas con carborundo aplicado con un lápiz vibrador o la interpretación de la imagen a partir de una base fotográfica sobre la que se espolvorea el grano de carborundo y posteriormente es transferido a otro soporte barnizado por presión, como explica en su libro “Gravure au carborundum-Carborundum engraving”, publicado en 1991. Por su parte Joan Miro (imagen 22) expondrá en 1970 una serie de 50 aguatinas con carborundo realizadas entre 1966 y 1968 con la colaboración de Goetz incorporó esta alternativa en una amplia serie de grabados. Son numerosos los artistas que han creado imágenes con esta técnica, entre los más conocidos están Antoni Clavé y Antoni Tàpies.

MIS INVESTIGACIONES PERSONALES SOBRE EL GRABADO AL CARBORUNDO

Otro aspecto importante en la propuesta de este curso fue lo referido al ámbito de las experiencias artísticas personales, sin las cuales no habría podido plantear este curso.

En el año 1988 desarrollé mis primeras aportaciones a esta técnica en la serie “Silver Geometry” (imagen 23). En esta serie el carborundo fue aplicado a la matriz espolvoreándolo sobre una capa de barniz. El barniz era aplicado a pincel sobre masilla de poliéster para crear imágenes de gran formato (de 200 x 200 cm.).

Una nueva experiencia con esta técnica fue la llevada a cabo posteriormente en el año 1993 en la serie “Elx y el Mediterráneo “ (imagen 24). En este caso el carborundo se aplicó sobre matrices transparentes que me permitieron la elaboración de imágenes de una gran complejidad cromática en sobreimpresión.

Posteriormente, en el año 1999 en la serie “La Senda” (imagen 25) desarrollé una nueva alternativa de aplicación del grano de Carborundo semi-adherido que llamé “Recurso de Carborundo al 4%”. Este recurso aplicado sobre matrices transparentes configuraron unas imágenes con un gran control en sus estructuras cromáticas por la posibilidad de manipulación de las matrices a través de su superposición, visión, intervención y creación simultánea de las mismas. Estas experiencias fueron decisivas para la propuesta de este curso.

En el año 2002 incorporaba a técnica nuevas alternativas en la serie “Color Vegetal” (imagen 26). En estas imágenes el carborundo es polvorizado sobre la imagen trazada previamente con agua sobre la matriz. Una vez evaporado el agua se fijaba el grano de carborundo pulverizando el barniz sobre la matriz.

Estas investigaciones en torno al Grabado al Carborundo me proporcionaron el conocimiento de un medio que, para desarrollar proyectos de color en Grabado, era muy interesante.

El otro aspecto era la posibilidad de desarrollar la técnica sobre matrices transparentes. Este aspecto fue determinante en mis investigaciones sobre las posibilidades de explorar el color a través de la sobreimpresión de matrices que por su transparencia facilitaban la visión simultánea de los elementos gráficos con los que se iba desarrollando la imagen.

Otro aspecto no menos interesante que aportaba esta técnica era el que las matrices creadas no eran metálicas. Esto representaba que las tintas no tienen reacción química al ser aplicadas sobre la superficie en el proceso de estampación y en consecuencia los colores obtenidos tienen la máxima luminosidad y cromatismo.

Hablemos ahora de otro aspecto esencial en el planteamiento del curso: La relación entre la Pulpa de Papel de colores y Grabado al Carborundo. Esta relación es posible a través de la sobreimpresión, la cual constituyen las bases sobre las que se asienta el tercer aspecto del curso: un nuevo método de creación de imágenes a color a través de la sobreimpresión.

Este método fue aplicado y perfeccionado en dos nuevas experiencias personales concretadas en dos series de imágenes realizadas en la técnica de Serigrafía. La primera, “Morfologías Vegetales” (imagen 27), realizada a finales del 2002. En las imágenes de esta serie será donde se asientan los principios del método estableciendo como clave del mismo el uso de solo cuatro colores para crear las imágenes. Con la condición de que los colores sean complementarios entre sí o dos a dos, partiendo de su situación en el círculo cromático. Cada uno de los colores podrá ser usado variando su saturación hacia un tono claro, añadiendo blanco, o hacia un tono oscuro añadiéndole negro. Por otra parte para la realización de esta serie y la de “El Río” (imagen 28) desarrolle un proceso nuevo de Serigrafía que llamé Serigrafía al Carborundo.

Realicé una segunda experiencia también en serigrafía y siguiendo este mismo proceso: se llamó “El Río”, realizada en los años 2003 y 2004. En las imágenes se producen una enorme variedad de matices a partir del desdoblamiento, en la sobreimpresión de pantallas, de los tonos intermedios entre los colores cuatro colores básicos del rectángulo de complementariedad. Será a partir de estas dos experiencias donde se introduce, en el curso nuestro, el tercer

elemento de esta experiencia creativa: un método de aplicación de color a las imágenes a partir de, primero, La construcción cromática de la imagen desde la teoría de los dobles complementarios y segundo su descomposición en varias matrices a partir de la transparencia de las mismas. Este método va a permitir lograr resultados de la máxima complejidad formal y cromática a partir del control constante sobre la imagen en su proceso de creación.

TEORIA DE LOS DOBLES COMPLEMENTARIOS

El origen y perfeccionamiento de esta teoría se encuentra en las experiencias anteriores donde descubrí que el color en las imágenes actúa con unas claves sencillas y claras que sirven para entender su sentido y organización en la Imagen Múltiple. Esta teoría parte de la idea que cuando queremos usar el color en una imagen como un aspecto significativo de la misma, deberemos recurrir a una construcción cromática. Dicha construcción se sustenta en las relaciones entre los colores del círculo cromático en sus dos aspectos esenciales: la armonía y la complementariedad. Ambos aspectos deben estar presentes en la imagen para que los colores proporcionen transiciones y vibración los aspectos esenciales del color. De este modo el color tendrá en la imagen una estructura propia que lo hará determinante en la misma, independientemente de la estructura formal que lo contenga.

De este modo se pueden establecer relaciones entre: Colores Análogos (imagen 29), en Triada Regular (imagen 30), en Triada Irregular (imagen 31) o en Tétradas o Rectángulo de Dobles Complementarios (imagen 32)

Es posible crear imágenes con distintas estructuras cromáticas como es la construcción tonal o claroscuro. Esta es una alternativa en la que el color se somete a la forma y en compensación la imagen tiene un aspecto más armónico. Se denominan, en este caso, “Relaciones de Colores Análogos”, llamados así porque son combinaciones entre colores contiguos en el círculo cromático. Esta estructura de color nos proporciona imágenes en claves claroscuro en las que lo esencial es el contraste tonal de los colores constituyendo el aspecto esencial de los mismos. Es decir lo que les da vida a las imágenes es su estructura de claroscuro o valores tonales, no los contrastes cromáticos. Estas imágenes pueden contener varios colores dentro de la proximidad en el círculo, y muchos matices, pero todo ello estará supeditado a la estructura formal y tonal de la imagen. Son imágenes de colores llamados “en gama” y que desde el punto de vista del color contienen relaciones armónicas y contenidas.

Entre todas las alternativas de la construcción cromática de una imagen la más interesante es la de “Los Dobles Complementarios”. Esta construcción está representada en el círculo

cromático a través de un rectángulo en el que los vértices coinciden con dos colores contiguos y sus dos complementarios. Es en esta alternativa donde he encontrado las circunstancias cromáticas más atractivas e inquietantes para la construcción de imágenes desde el punto de vista de la teoría de los contrastes. Analizaremos a continuación algunos de los aspectos en los que se fundamenta el interés de esta alternativa:

- En primer lugar la complementariedad es uno de los dos aspectos esenciales del cromatismo en las imágenes creadas con esta estructura. La complementariedad en las imágenes a color, en general, aporta un aspecto plástico: el de la vibración cromática. La vibración cromática se produce a partir de la polaridad entre colores complementarios los cuales no contienen colores comunes entre ellos, lo cual activa las cualidades intrínsecas de los colores.

- En segundo lugar en esta estructura también se dan relaciones de analogías desde la contigüidad de los dos colores próximos en el rectángulo cromático. Lo que permite crear en las imágenes estructuras cromáticas de transición que se combinan con las de vibración de los complementarios. Esta estructura reúne todas las cualidades del color para la creación de imágenes.

- En los dobles complementarios plantean una relación cromática compleja ya que en la imagen interactúan los colores complementarios entre ellos y a la vez con el otro par de colores. Del conjunto de colores que comprende el círculo cromático que son seis, entre primarios y complementarios, para crear las imágenes se usan cuatro, lo cual da una gran riqueza de color sin ser excesiva.

- Por otra parte, esta estrategia de color, por su riqueza cromática nos permite la creación de imágenes autónomas y autosuficientes desde el punto de vista cromático. Muchos expertos coinciden en que una imagen no debe contener muchos colores para que sea eficaz en su función expresiva.

- Otro aspecto es que se plantea una alternativa de equilibrio cromático, esto es una solución en la que no hay un excesivo cromatismo al no contener todos los colores del círculo cromático, ni por el contrario pecar de pobreza cromática como sucede en relaciones de complementariedad con tres colores. De los seis colores del círculo cromático están representados cuatro, lo que significa una considerable presencia de color en la imagen, pero no excesiva que sería en el caso de estar representados “todos” los colores del círculo.

La relación entre complementarios es uno de los aspectos gráficos del color, pero no el único, en la imagen, los distintos aspectos gráficos del color deben participar y contribuir entre ellos de modo que potencien el motivo de la misma sin convertirse en sus protagonistas. Es por ello

una condición necesaria el que se de una compensación grafica entre todos los elementos del lenguaje de representación de la imagen, aportando cada uno aspectos de la representación específicos que contribuyen en la creación de un todo.

Otros aspectos importantes en las estrategias de la construcción del color son: El “Contraste en la saturación del color”, identificado este con su pureza y el “Contraste tonal del color”, identificado como el valor de oscuridad o claridad del color (imagen 33). La máxima saturación de un color esta en su máxima pureza. Desde la máxima pureza la saturación va descendiendo en base a su mezcla con otros tres colores: Con el blanco, con el negro, o con su complementario. Estos dos aspectos del color son importantes al establecer una imagen ya que le proporcionan riqueza y variedad. Una imagen en la que los colores que intervienen lo hacen desde su máxima saturación es una imagen estridente en la que se produce un choque óptico entre los colores al tener una equivalencia de saturación. Cuando se produce esto en una imagen adquiere tal importancia que desplaza la atención de la idea que se pretendía representar para convertirse la esencia de la imagen en una lucha cromática. La relación entre colores saturados es más propia del cartelismo donde la intensidad de los colores es un mecanismo de reclamo de la mirada, siendo este uno de los primeros objetivos de este tipo de imágenes. En la creación de una imagen es necesario el contraste de saturación de modo que se puede establecer un orden de importancia de los colores en función del motivo representado. El contraste de saturación de los colores permite en la imagen dos aspectos muy importantes: la organización de modo jerárquico del color con la intención de apoyar el orden del interés de los elementos que intervienen en la imagen y la variedad grafica a partir de la riqueza de saturación de los colores que intervienen en la imagen.

Otro aspecto del color tan importante como los dos anteriores es “La superficie relativa entre los colores que forman la imagen y su situación en la misma”. La variedad de extensión de los colores en la imagen es también un elemento de organización de la estructura de la imagen. Una imagen en la que los colores que intervienen en ella ocupan superficies equivalentes da una imagen monótona, reiterativa y aburrida. Este problema se soluciona desde el principio del contraste entre las superficies que ocupan los distintos colores de la imagen. Colores que van alternando su superficie si caer en la equivalencia de las mismas contribuyen a la ordenación de la imagen en función del motivo representado. En la imagen deberá evitarse la equivalencia de superficies de colores de similar saturación ya que esto establece una polaridad óptica en la que se impide el recorrido óptico en la imagen. Al plantear el color en la representación desde la complementariedad este aspecto se convierte en mas importante para evitar la circunstancia de colores complementarios que ocupan superficies equivalente y que en la imagen se crea una guerra particular entre los mismos.

Combinar el contraste de saturación con el de superficie es una alternativa que garantiza una imagen rica en efectos gráficos y organizada en función de lo representado ya que esta combinación proporciona un amplio campo de soluciones gráficas.

Esta teoría fue aplicada a las imágenes realizadas por los alumnos en el curso para que pudieran explorar en las cualidades visuales y expresivas del color desde una estrategia organizativa desconocida para ellos.

DESCRIPCION DEL PROCESO TECNICO

Para la creación de una imagen en esta técnica el alumno partirá de la creación de un boceto a varios colores realizado con la técnica que quiera: acrílicos, ceras, etc...

Seleccionado del boceto que se va a realizar como imagen definitiva se pasará a su ampliación al tamaño de la imagen definitiva. Esto se realizará sobre un PVC transparente trazando sobre el con rotulador de tinta permanente Roja. Se realiza sobre un acetato transparente porque en el proceso es necesario tener la estructura general de la imagen invertida de izquierda a derecha ya que servirá para la confección de todos los elementos que intervienen en la creación de la imagen y las matrices. La inversión izquierda derecha de la imagen es necesaria porque en el proceso posterior e impresión al transferir la imagen de la matriz al papel final sufrirá una inversión y si lo que pretendemos es que la imagen nos quede en el mismo sentido que en el boceto inicial es condición necesaria esta inversión en el paso intermedio. El sentido de la ampliación del boceto parte de la necesidad de crear una estructura de líneas generales de la imagen en el tamaño definitivo de esta que sirvan de guía y a la vez de base para poder descomponer la imagen en distintas matrices y elementos y que cuando se superpongan todos estos coincidan para configurar la imagen total. Finalmente se usará para trazar el boceto al tamaño definitivo un rotulador con tinta roja para que al confeccionar las dos matrices de carburo se puede haber claramente la estructura que no sirve de guía en los elementos que estamos incorporando la imagen.

Descomposición de los colores en matrices y pulpa.

En primer lugar decidiremos que estructura de dobles complementarios aplicamos al boceto del que partimos. Para ello identificamos los tres colores más determinante en la imagen y con ellos deducimos el cuarto para configurar la estructura de los dobles complementarios. Por ejemplo si los colores más importantes de la imagen son rojos, verdes y azules, el cuarto color que componga nuestra imagen será necesariamente el naranja. De este modo en la imagen se producen dos relaciones de colores afines: rojo/ naranja y azul/verde y dos relaciones de

complementariedad: Rojo/verde y naranja/azul.

El paso siguiente es decidir que dos colores se incorporan en la imagen con pulpa de papel y que otros dos lo hacen a través de dos matrices, una para cada color, creadas con la técnica de carborundo.

Hecha la selección pasaremos a la creación de las matrices de carborundo.

Creación de las dos matrices de Carborundo.

El grabado al Carborundo se caracteriza por la creación de la matriz aplicando grano de carborundo sobre una superficie y dejándolo con un barniz. Este principio de la incorporación de grano en la superficie para convertirse en matriz es un proceso de numerosos recursos basados en los distintos modos de aplicar el grano para configurar la imagen-matriz. A continuación paso a describir alguna de las alternativas gráficas que son posibles a partir de este proceso y que se dieron a conocer a los alumnos del curso para que pudieran disponer de un vocabulario gráfico amplio.

Creación de matrices con mancha.

Seleccionados y asignados los colores que van en cada matriz procederemos a su creación. Para ello colocaremos un plástico de PVC transparente de 0,7 mm. sobre el acetato que contiene el boceto ampliado. El acetato que contiene el boceto ampliado lo colocaremos en posición invertida, por la cara posterior, para que en la estampa final la imagen nos aparezca en el mismo sentido.

La técnica del Grabado al Carborundo tiene diversos recursos gráficos que permiten dar a la imagen una mayor variedad gráfica. Las imágenes creadas con esta técnica pueden realizarse con un solo recurso o combinando varios. La opción elegida en cada caso dependerá del resultado que queramos obtener.

Los recursos con los que se pueden realizar imágenes son:

Mancha tonal con solución al 50%.

Esta alternativa parte de la creación de la imagen usando para aplicar el carborundo pinceles y brochas y una mezcla de barniz de poliuretano con aguarrás al 50% al que se le añadirá grano de carborundo de modo que el barniz y aguarrás actuaran como aglutinantes y a la vez de vehículos del grano. Esta forma de aplicación proporciona manchas con un carácter tonal, modular, y con texturas muy ricas y variadas.

Consiste en mezclar barniz de poliuretano con aguarrás en la misma cantidad y añadir a la

mezcla carborundo de nº 240 hasta la mitad de su volumen. Esta mezcla la aplicaremos a pincel para crear la imagen, partiendo del principio de que donde se acumule más carborundo se producirá un color mas intenso. Para obtener efectos de manchas tonales variadas en tonos y texturas deberemos disponer de brochas y pinceles de distintos tamaños y durezas.

Manchas planas con carborundo espolvoreado.

Se pueden crear efectos de manchas planas de contornos precisos y definidos a partir del recurso de aplicar a pincel previamente barniz de poliuretano sobre los que después se espolvorea el grano de carbono que al secar quedará adherido.

Podemos crear efectos de manchas planas, con tono uniforme si primero aplicamos sobre la matriz el barniz de poliuretano solo y después espolvoreamos el carborundo sobre el. Para poder ver mejor la mancha del barniz se le puede añadir un poco de pigmento de negro de humo.

Manchas en negativo. Se pueden crear manchas en negativo por obturación del grano. Para ello se aplica pintura de esmalte blanca sobre las zonas de la imagen ya creadas y se deja secar 48 horas a temperatura normal. La pintura obtura el grano donde se aplique produciendo una mancha blanca donde se aplique.

Manchas esgrafiadas. Imágenes creadas con frascuetas planas y estriadas. Se pueden obtener efectos de raspados y desplazamiento de la materia si primero creamos una imagen base aplicando barniz de poliuretano con pincel y después con frascuetas de plástico plano o estriado desplazamos el barniz creando todo tipo de efectos gráficos. Finalmente espolvorearemos el carborundo sobre la imagen que quedara fijado sobre la materia desplazada.

Recursos de creación de matrices con línea.

Líneas caligráficas con carborundo espolvoreado. Podemos crear líneas caligráficas trazando primero con pinceles finos y barniz de poliuretano y espolvoreando carborundo después. Para poder ver mejor la línea trazada con el barniz se le puede añadir a este un poco de pigmento de negro de humo.

Líneas con punta candente.

Otra alternativa para crear elementos caligráficos más poderosos que los de la punta seca es usar para ello una punta candente que actúa reblandecimiento el PVC y creando unos trazos profundos y con mucha barba. Es tan estampación se traduce con un efecto de línea poderoso y muy intenso.

Línea en negativo. Sobre una imagen creada con carborundo podemos crear líneas blancas de dos modos. El primero, trazando con pintura de esmalte blanca con una jeringuilla. Y la segunda es raspando la imagen con carborundo con un útil de plástico antes de que se endurezca el barniz mezclado con carborundo.

Línea negra con jeringuilla.

Podemos obtener efectos de trazo muy frescos y ágiles aplicando sobre la superficie con una jeringuilla después espolvoreando el grano de carborundo sobre la imagen de modo que quedara fijado solo sobre los trazos creados con la jeringuilla.

Líneas con punta seca.

También se pueden crear trazos pero en este caso más delicado usando para ello una punta seca, una punta de acero cónica afilada que al trazar sobre el PVC producirá una línea tallada en el plástico que posteriormente retendrá tinta.

Secado. Realizadas a estas matrices con la técnica de carborundo se dejarán secar al menos 24 horas para poder manipularlas o estampar.

LA PULPA DE PAPEL

El otro elemento esencial de la propuesta de este curso es la incorporación de la Pulpa de Papel en el proceso de creación de Imágenes Múltiples. Veamos a continuación como es elaborada la pulpa que va a contener dos de los colores de la imagen.

En primer lugar aplicamos el desmoldeante que tiene la función de que la pulpa de papel no se nos que de adherida a la matriz de plástico. Aplicaremos una capa de desmoldeante con una brocha y con otra de pelo blando y aire caliente secaremos el desmoldeante. Seco el desmoldeante podemos proceder a aplicar la pulpa. Lo ideal es aplicar el desmoldeante antes de aplicar la pulpa en vez de hacerlo el día anterior ya que pierde parte de sus propiedades de desmoldeo.

Elaboración de la pulpa de papel.

Composición de la pulpa:

Cola Europanol 22 de la empresa Paniker	20 cm. cúbicos
Agua	1 litro
Pulpa de algodón.	20 grs.

También pueden usarse: cartulinas de colores de la casa Guarro o Canson, papel de estampación calcográfica, pulpa de celulosa o papel fallero. En todos los casos se batirá la pulpa en el agua con una batidora de vaso o de brazo y se añadirá al final la cola batiéndola también. La pulpa se deberá preparar al menos 24 horas antes de su aplicación a la imagen para que se ablande bien la fibra.

La pulpa se aplicará con una maya con mango similar a una pala de matar moscas pero reforzada para soportar el peso de la pulpa con agua. Se escurrirá el líquido excedente antes de depositar la pulpa sobre la matriz. Aplicaremos la pulpa de modo que se vaya solapando un poco cada aplicación para que sus fibras se unan posteriormente. Después con una malla de plástico de las usadas para las ventanas contra las moscas y mosquitos se coloca sobre la pulpa y con una esponja se extrae todo el líquido posible. Después se retira la malla y se hace lo mismo presionando la esponja en vertical y con cuidado para que no se nos desplace la pulpa. Después la dejamos secar que puede tardar entre dos y tres días a temperatura ambiente de 22°. El secado se puede acelerar hasta quedar en unas 5 h. aplicando aire caliente directamente con un calefactor eléctrico de ventilador.

RECURSOS DE LA PULPA DE PAPEL

La pulpa de papel puede tener distintas funciones en el proceso de creación de imágenes múltiples entre ellas el constituir tan sólo del soporte receptivo de la impresión que recibirá las matrices correspondientes. Pero esta no es la única alternativa de la pulpa de papel la cual por su naturaleza permite un desarrollo de recursos gráficos complejo, completo y peculiar de modo que configura una forma de creación de imágenes autónoma, esto es un código de representación independiente. Del análisis de los distintos recursos que pueden ser aplicados en el proceso de creación de imágenes con pulpa de papel podemos ver dónde radican sus características que alternativas podemos usar tanto para crear imágenes autónomas como para introducir elementos en la pulpa que servirá de complemento con los elementos introducidos posteriormente a través de la estampación. A continuación describiremos algunos de estos recursos.

Pulpa de papeles de colores modulando toda la imagen. Esta alternativa se plantea a partir de la posibilidad de mezclar pulpa de distintos colores para formar la superficie de base de la imagen. Para que se produzcan variaciones claras entre los distintos tonos y colores que participan cuando se introduzcan los distintos colores de la pulpa batida en el mismo recipiente no se deberá agitar la mezcla para que no se produzca un único color como suma de todos los

participantes sino variaciones tonales dentro de un color general.

Degradados de colores de pulpa. Se pueden obtener efectos degradados de color usando la pulpa haciendo aplicaciones parciales de los colores en los que se va introduciendo un matiz de variación en cada aplicación. A la vez para fundir las transiciones de los matices con una brocha se extenderá la pulpa para crear el fundido en cada torno.

Pulpa de papel de colores aplicada a las formas de las imágenes. Podemos representar formas concretas usando distintos colores de pulpa para ello. En este caso aplicaremos los colores siguiendo la forma concreta que se quiere representar introduciremos las mezclas correspondientes para crear tonos degradados, texturados o variaciones de modelado. Si para ello contamos con un boceto previo por transparencia podemos controlar con más precisión la aplicación de los colores de pulpa a las formas determinadas, sobre todo en la representación de imágenes complejas de varios elementos y muchos colores.

Cartulinas de colores recortadas a tijera para crear formas. Podemos introducir colores planos y uniformes con contornos duros, recortados o blandos desgarrados introduciendo para ello cartulinas de colores que se recortarán previamente y se humedecerán en el líquido de la pulpa colocándose sobre el PVC con desmoldeante en las zonas correspondientes. Después se aplicara la pulpa que una vez seca en la cara de la imagen los elementos de cartulina aparecerán encastrados de tal modo que se percibirán como un todo continuo en relación al resto de la pulpa. Cartulinas recortadas en forma de líneas para crear contornos de formas. Si cortamos las cartulinas en tiras finas el efecto que nos proporcionan la imagen es el de líneas que nos permitirán construir contornos de formas para definir las con este carácter gráfico duro y preciso, frente a los efectos que se pueden obtener usando la propia pulpa para crear líneas. Papeles de periódicos para crear formas.

Podemos introducir en la imagen de pulpa de papel formas creadas recortando papeles de periódico e incorporándolos a la imagen a través de la pulpa. En este caso los efectos obtenidos son similares a los de las cartulinas, ya que el comportamiento técnico es similar. Este recurso nos permite la introducción en la imagen de textos impresos.

Fotocopias en blanco y negro y color para crear formas. Del mismo modo se pueden introducir la imagen de pulpa tantas fotocopias en blanco y negro como fotocopias en color siempre que las imágenes sean de fotocopidora y no de impresora ya que en este caso la tinta en contacto con el agua de la mezcla de la pulpa se disuelve parcialmente. Esta alternativa nos proporciona la posibilidad de incorporar la imagen fotográfica como un elemento más de representación en la imagen.

Pulpa de colores poco triturada para crear formas con colores texturizados. Otra alternativa es la que se deriva de usar la pulpa de color mezclada pero poco triturada para quien la mezcla los fragmentos de la pulpa de los distintos colores sea visible y de este modo adquiera el texturizado un carácter relevante en aquellos elementos que se usara para la creación de la imagen.

Lanas de colores para crear contornos de formas de imágenes. Otra alternativa para crear elementos caligráficos de carácter blando que en un momento determinado de las imágenes puede constituir el contorno de las formas es usar para ello lanas de colores. En este caso se sumergirán las lanas en el liquido de la pulpa y se colocaran sobre la imagen, de tal modo que la propia humedad de las lanas las fijara donde las coloquemos y nos permitiera un control de la forma bastante preciso, sobre las lanas se aplicará con cuidado la pulpa para configurar el resto de la superficie.

Telas de colores para crear formas de la imagen. Otra alternativa es la que se deriva de la posibilidad de incorporar telas de colores en la pulpa de tal modo que la gran variedad y riqueza de los estampados de las telas pueden usarse como elementos constructivos de la imagen o como elementos de base de posteriores sobre impresiones sobre la pulpa. El proceso es similar al de las lanas de colores ya que en primer lugar se recortan las telas siguiendo las formas concretas que queremos introducir y después se humedece en el liquido de la pulpa y se colocarán sobre el PVC con desmoldeante, finalmente se aplica la pulpa en el resto de la superficie.

Papeles metalizados para crear formas de la imagen. Otra alternativa es la que se deriva de usar papeles metalizados para incorporarlos en la imagen creada con pulpa de papel. En este caso el proceso es similar al usado en las cartulinas de colores, esto es, se recortan o desgarran los trozos de papel metalizado que queremos introducir en la imagen, después se humedece en el liquido de la pulpa y se colocan sobre el PVC con desmoldeante, finalmente se aplica la pulpa en el resto de la superficie.

La Pulpa de Papel sigue siendo uno de los campos desconocidos y en consecuencia poco explorados por los artistas contemporáneos. Aun contando con el aspecto de la escasa difusión de este medio creativo, en nuestro curso no constituye el único elemento del mismo sino que es una de las tres partes que aportan cualidades a la imagen y es de su relación donde surge su carácter de inédito.

En el aspecto de la creación e investigación en la pulpa de papel es necesario recordar al Museo del Molino Pampero de Capellades (Barcelona) que durante muchos años y dirigido por

la artista e investigadora Victoria Rabal, ya es el único centro oficial del territorio español en el que se difunde la creación e investigación de la pulpa de papel como elemento esencial de la creación. En este centro se han impartido numerosos cursos especializados en este campo dirigidos por los mas prestigiosos conocedores internacionales de este medio lo cual a sido uno de los motivos de su indiscutible reconocimiento internacional.

ESTAMPACION

Por una parte hemos preparado las dos matrices para estamparlas sobre la pulpa, por otra hemos preparado la pulpa con dos de los colores que va a contener la imagen definitiva, de tal modo que solo nos queda en el proceso que sobreimprimir las dos matrices a la pulpa.

Para ello seguiremos los siguientes pasos: Humedeceremos la pulpa pulverizando agua por las dos caras sin empaparla. Y la envolvemos con un plástico. La dejaremos dos horas para que la fibra se reblandezca.

Prepararemos la tinta de estampación mezclando primero el color con blanco o negro, para obtener el tono correspondiente. Y después le añadiremos un poco de aceite de linaza para hacerla más fluida.

Con una rasqueta de plástico aplicaremos la tinta extendiéndola sobre la matriz de plástico correspondiente.

Posteriormente con tarlatana ligeramente ablandada eliminaremos frotando superficie de la matriz toda la tinta sobrante. Esta operación la realizaremos igual en las dos planchas con su color correspondiente. En este punto las matrices están preparadas para su estampación.

La primera de las matrices se colocará en el tórculo sobre una plantilla y se imprime sobre la pulpa.

Se separa la pulpa de la primera matriz y en la huella que ha dejado se coloca a registro la segunda y se pasa por el tórculo.

Después dejamos secar plana la estampa que ya ha quedado finalizada.

OTRAS ALTERNATIVAS DE ESTAMPACION.

Podemos enriquecer o alterar factores en la imagen introduciendo recursos en la parte de la estampación como son:

El entintado con velo. Que se crea mezclando mas aceite en la tinta y dejando mas tinta en la matriz para que nos proporcione un velo del mismo color de la tinta.

También podemos entintar la matriz con varios colores o varios tonos del mismo color. Para ello entintaremos y limpiaremos cada color o tono de modo progresivo para que no se nos mezclen demasiado las tintas.

Cabe considerar en este momento de la reflexión el problema de la adecuación de los temas representados a este proceso. Sobre este aspecto y a tenor de los resultados puedo decir que su flexibilidad es tal que se puede adaptar a cualquier planteamiento conceptual dentro de la representación en el plano. Esta afirmación se puede hacer a partir del hecho de que en el mismo confluyen agentes plásticos de una naturaleza tan variada que se cubre un amplísimo campo de registros de representación de ideas.

Por otra parte no se puede olvidar que en una experiencia de esta naturaleza hay otros factores como son los alumnos, en este caso artistas, que concurren en el curso, también el equipo técnico humano que asistió al mismo y las infraestructuras que con las que contamos para poder llevar a cabo esta experiencia.

IMÁGENES REALIZADAS EN EL CURSO DE GRABADO AL CARBORUNDO Y PULPA DE PAPEL
RELACION DE PARTICIPANTES:

GLORIA CEBALLOS

GEMA CLIMENT

CESAR ESCUDERO

FERNANDO EVANGELIO

PAULA FRAILE

ANA GARCÍA

NEREA LEGARRETA

ISIDRO LOPEZ-APARICIO

M^a REINA SALAS

INMA JIMENEZ

RITA DEL RIO

ANGELES SANCHEZ

ALFONSO SANCHEZ LUNA

ALFONSO VICENTE

CURSO DEL VERANO DEL 2009

EL GRABADO OBJETUAL Y LA PULPA DE PAPEL

La idea que motivó la propuesta de este tercer curso fue la de poder experimentar con nuevas la objetualidad en el campo de la Imagen Múltiple, usando como soporte final la Pulpa de Papel. De este modo se cerraba un ciclo en el que se realizarían tres investigaciones distintas en torno a la Pulpa de Papel, todas ellas desde la creación y desde la posibilidad de repetir imágenes.

La creación de imágenes múltiples con Pulpa de Papel constituye en sí un campo novedoso, pero es aun más, si cabe, su relación con la objetualidad que le aporta a este campo un proceso definitivo para su completo desarrollo. De esta unión entre pulpa y objetualidad surge esta nueva aventura que, desde el punto de vista conceptual y técnico representaba el mayor reto al que me había enfrentado en un curso de esta naturaleza. De nuevo se mezclaba investigación, docencia y creación en una nueva experiencia.

LA MATRIZ LIQUIDA Y EL PAPEL LIQUIDO

Una de las singularidades de la propuesta de este curso era la relación entre dos aspectos novedosos en la Imagen Múltiple: la creación de una matriz aplicando la materia líquida para conformarla y la aplicación del papel líquido en forma de pulpa sobre la matriz para obtener la imagen final. La coincidencia del carácter material con el que se crean los dos elementos esenciales del proceso dio como resultado un modo nuevo de generar estampas y un camino abierto claramente hacia la posibilidad de incorporar el objeto en la imagen desde la dimensión corpórea y táctil de sus superficies.

El proceso con el que realizaron los alumnos sus imágenes lo desarrollé y preparé expresamente para el curso, lo que me condicionó a dedicar unos meses previos a pruebas y ensayos. Era la primera vez que un colectivo de artistas se enfrentaba a la creación de imágenes a partir de objetos, a su traducción en matrices y su concreción final en pulpa de papel. El desafío estaba servido.

LOS MOLDES EN EL SIGLO XX

Desde que a principios del siglo XX Marcel Duchamp planteara como una obra de arte un retrete de caballeros tal cual. Con esta propuesta se abrió una nueva puerta en la creación

artística de este siglo: el objeto como reflexión en el campo artístico. Este fue el origen de una de las corrientes de creación más prolíficas del siglo XX. Se puede seguir la trayectoria de la objetualidad paso a paso a través de las numerosas obras de artistas de este siglo en las que se han ido cuestionando distintos aspectos del objeto a partir de su funcionalidad, su sentido, contrasentido...etc. En cambio en el campo de la Gráfica han sido muy pocas las incursiones en este campo, la razón la podemos encontrar en las limitaciones impuestas en parte por la condición de la repetición de requerida en el ámbito de lo múltiple y en parte por la complejidad de los procesos de ejecución de las mismas y en algunos casos la escasa calidad de los resultados obtenidos. Por ello sigue siendo un campo de creación casi inexplorado y que ha sido una de las motivaciones para la propuesta de este curso.

La creación de una Imagen Múltiple a partir de objetos, con el fin de reproducirlos implica la obtención de una matriz negativa que en este caso es la creación de un molde. La introducción de los moldes en la Obra gráfica Original constituyó una revolución en sus dos aspectos, el conceptual al introducirse el concepto de Matriz Líquida, que se adapta a las formas preestablecidas y en el aspecto gráfico al aportar un lenguaje de representación singular y distinto a todos los anteriores.

La Imagen Múltiple a través de moldes tuvo sus orígenes en el Collagraph. En esta alternativa las imágenes múltiples se configuran a partir de la relación de elementos prefabricados, es decir, de superficies objetuales registrando sus formas y texturas para configurar las imágenes finales. Es el primer paso del registro de objeto en toda su dimensión que se produciría más tarde el Grabado Objetual.

El uso específico de los moldes para la creación de imágenes con registros texturales, en unos casos y objetuales en los otros, lo encontramos en algunos artistas de la segunda mitad del siglo XX. Entre los artistas que en su Obra Gráfica se han planteado este aspecto están en Estados Unidos como Gary H. Brown (imagen 34), Garner H. Tullis (imagen 35), Roger Vieillard, Rufino Tamayo, Lucio Fontana, Claes Oldenburg, James Rosenquist, Felix Rozen, Louise Nevelson, Jasper Johns, Richard Royce, Clinton Hill, David Finkbeiner, Suzanne Ander, John Battenberg, Zarina Hashmi, Louis Lieberman, Frank Stella, Kent Tyller, Rodolfo Krasno (imagen 36) o la familia Boile en Inglaterra con obras únicas. En España han creado imágenes múltiples a través de moldes artistas como Julio Prieto Nexpereira, Ramon Ferran, Mariano Rubio, Pascual Fort, Jaume Plensa, Pablo Rodríguez Guy o mis propuestas personales en algunas de mis series.

MIS INVESTIGACIONES EN MOLDES

Las experiencias personales en el campo de los moldes que precedieron a la propuesta de este curso fue uno de los aspectos que más influyó en la propuesta de este curso. El otro factor que determinó la propuesta fue mis conocimientos previos sobre la Pulpa de Papel, sobre los que ya he reflexionado anteriormente. Una de las consecuencias de mis experiencias ha sido ver no solo lo novedoso del lenguaje plástico de esta alternativa sino también el amplísimo abanico de posibilidades que se derivan y la sensación de estar ante algo inabarcable por su riqueza y complejidad.

En el año 1981 llegue a la conclusión que se podía crear Imágenes Múltiples desde la transformación de la materia, desde el modelado de la imagen y comenzaron una serie de pruebas que concluirían más tarde en un nuevo proceso: El Grabado en Barro. Con este proceso realice una serie que llamé “Grabado en Barro” (imagen 37) y que finalizó en el año 1986. En esta técnica la imagen se modela en barro como si se tratara de un bajo-relieve y de la imagen se obtiene un molde negativo con resina epoxídica. Este molde será la matriz de la que se obtendrá un contra-molde semi-flexible. El molde era entintado y sobre el se colocaba una hoja de papel hecho a mano y a modo de sangüich se colocaba el contra-molde sobre esta y se introducía en el tórculo para que el papel tomara la forma de la imagen contenida en el molde y sus relieves y tintas. Esta experiencia fue definitiva al introducirse con ella un nuevo concepto de matriz distinto al tradicional. La matriz ahora es líquida, y se adapta a las formas creadas, no es un soporte de metal (Grabado), maderas (Xilografía), o piedra (litografía), sobre el que se actúa para transformarlo en matriz. Con este proceso realizaría en el año 1987 la serie “Zooïdes” (imagen 38), y parte de las imágenes de la serie “Elx y el Mediterraneo” (imagen 40)

Esta primera experiencia propició la búsqueda de nuevas alternativas en la misma dirección de los moldes y de las distintas naturalezas materiales de los mismos. De este modo surgirá una nueva serie: “Magma -Pi” (imagen 39) en la que los moldes son de silicona y las imágenes iniciales son collages de distintos materiales dispuestos sobre una superficie para conformar estructuras formales.

En este caso perseguía obtener el efecto visual de corporeidad absoluta, de sensación de tridimensionalidad de los elementos representados y para ello los moldes fueron realizados con silicona. La imagen final se obtenía aplicando un preparado que llamé “papel artificial” y que contenía resina de poliéster, cargas de relleno, fibra de vidrio y pulpa de papel. La imagen obtenida era coloreada posteriormente a mano siguiendo métodos sistematizados que permitían su repetición muy aproximada para su edición. Por primera vez se combinaba en el mismo proceso dos elementos líquidos que tradicionalmente habían sido sólidos: la matriz y la materia de la imagen final.

La tercera de las experiencias relevante en los procesos con moldes fue el descubrimiento de un proceso que me permitía el registro absoluto de imágenes realizadas sobre la arena, creadas en las dunas de las playas de Alicante. El proceso lo llamé Arenografía (imagen 41). Sobre las huellas e imágenes creadas sobre la arena se aplicaba pulverizado un impermeabilizante-desmoldeante y sobre este una resina de poliéster pastosa que se adaptaba a la superficie y tomaba su forma. Lo más sorprendente de este proceso es que al aplicar la materia pastosa sobre la arena no se desplazaba ni un solo grano de su posición inicial. Una vez endurecido el molde se limpiaba y se aplicaba sobre el la mezcla del “papel sintético” para, finalmente, iluminar la imagen aplicando colores sobre la misma.

En el año 2002 realizaría unas experiencias a partir de barro craquelado, dejado secar y con molde de silicona que llamé “barrografías” (imagen 42). Siguiendo el mismo proceso de positivado con el “papel artificial”. El color se introdujo sobre la imagen final aplicando capas de pinturas de colores con rodillos blandos, provocando de este modo una estructura de dolores aureolados.

A partir del 2003 todas mis propuestas creativas se desarrollaran en procesos a partir de moldes sobre los que se aplica pulpa de papel. En 2004 surge la serie “Las Puertas del Paraíso” (imagen 43) en la que unas imágenes iniciales son de barro del que se saca un molde de silicona. En otras imágenes parten de matrices talladas en madera de las que se saca un contra-molde flexible y se imprimen a modo de sangüich usando la pulpa de papel obtenida del propio molde. Un tercer grupo de imágenes esta realizado en barro del que se obtuvieron moldes de poliéster sobre los que se aplicó pulpa de colores para crear las imágenes finales.

En 2006 realizo la serie de “Algunos Ángeles” (imagen 44) en la que las imágenes iniciales son talladas en madera y de ellas sacados moldes de poliéster. Sobre el molde de poliéster se colocaron elementos de taracea en madera y se aplico la pulpa para obtener imágenes con taracea encastrada.

La última serie que precede este curso es la serie que realicé en 2008: “Blood” (imagen 45), en la que las imágenes están modeladas en plastilina y sacado de ellas un molde de poliéster. Sobre el molde de poliéster se colocaron fragmentos de imagen lacados y sobre todo la pulpa para obtener una imagen final con las lacas encastradas en la pulpa.

Con esta serie se completan el conjunto de experiencias personales que fueron determinantes para el proyecto de este último curso.

LA PULPA DE PAPEL

Además de ser el nexo entre los tres cursos, la pulpa de papel se convierte en este último curso en la condición esencial para el desarrollo de esta propuesta. La configuración de las imágenes finales se realizara necesariamente con pulpa de papel. El uso de las hojas de papel de estampación hecho a mano y pre-formadas que tradicionalmente se han usado para la estampación de imágenes a partir de moldes tiene en los procesos de objetualidad una escasa aplicación, por no decir nula, ya que están condicionadas a que los desniveles en los moldes tengan pocos centímetros para obtener un buen registro de las imágenes. Por esta razón el uso de la pulpa de papel para este fin se convierte en un aspecto esencial del proceso por su carácter líquido en el momento de su aplicación a la superficie del molde. Este le permite adoptar todas las formas de las superficies y obtener resultados de calidad sin limitación de relieve o volumen. La pulpa de papel en el proceso representa un modo de conformación simultánea de la hoja y de la imagen. Esto esta unido a un modo similar de creación de la matriz, en el que la materia de la misma se adapta a los elementos de la imagen inicial; estos dos aspectos unidos abren un nuevo campo en la Imagen Múltiple: el de la objetualidad. Entendida ésta como la transformación de la materia original del objeto original a una nueva identidad material: la del papel en sus infinitas formas de apariencia final.

En este curso se usa un proceso de creación de matrices desde la reproducción de los objetos que tiene varias cualidades y ventajas. Me refiero a la creación de matrices usando como material la escayola. La escayola como materia para la creación de matrices presenta las ventajas de su bajo precio, no toxicidad y fácil manejabilidad y localización. Por otro lado es un material que tiene una gran definición en el registro de los detalles, una dureza suficiente para el proceso de manipulación con la Pulpa de Papel y poco peso relativo. Hay numerosos materiales de características similares a la escayola como son las resinas epoxídicas, los poliésteres los poliuretanos, las resinas fenólicas o las siliconas. Entre todas ellas la escayola un lugar indiscutible como lo demuestra su historia como material básico para la creación de moldes y su permanente uso hasta estos momento.

Paso a continuación ha describir el proceso técnico.

PROCESO TÉCNICO

1. Preparación de la base de barro. Para crear la imagen inicial es necesario crear una base de arcilla de 2 o 3 cm. de grosor para poder incrustar los objetos sobre ella de modo que de parte oculta por debajo de la superficie.

2. Incrustación de objetos reales. Se vacía el barro en la zona del objeto, se introduce en el y se sellan los laterales del mismo con barro dando un poco de inclinación al talud para que tenga salida el objeto del molde.
3. Completar la imagen. Con los distintos recursos de creación de formas sobre el barro se completa la imagen.
4. Aplicar desmoldeante a los objetos. Para que no se adhiera el objeto a la escayola se aplica sobre las zonas vistas del mismo una capa de desmoldeante. El demoldeante se compone de:

Cera Desmoldeante F.C.A de la marca Plastiform..... 20 gms

Aguarrás Mineral..... 100 cm. cúbicos

Se funde con calor la cera y se añade el aguarrás.

5. Secar el desmoldeante. Para que la cera desmoldeante sea eficaz en su función es necesario que después de su aplicación a pincel se seque con secador y aire caliente.
6. Colocar y fijar los plásticos laterales. Con el fin de que al verter la escayola líquida sobre la imagen no el desborde se fija con barro a las paredes de la imagen un plástico rodeándola.
7. Aplicar la 1ª capa de escayola. Se prepara la escayola y se vierte sobre la imagen extendiéndola con una brocha para cubrir todos los puntos de la superficie de la imagen.
8. Dejar endurecer. Se deja que endurezca hasta que tome suficiente consistencia como para poder aplicar sobre ella la 2ª capa de escayola (Unos 15 minutos).
9. Aplicar la 2ª capa de escayola. Se prepara igual que la primera pero se le añade durante el batido fibra de vidrio para que adquiera consistencia y resistencia a las rupturas.
10. Aplicar apoyos de base. Con el fin de que el molde asiente bien y podamos manipularlo con seguridad y comodidad se aplican unos puntos de escayola que sirven para igualar la base de la misma.
11. Dejar secar. Se deja secar durante tres cuartos de hora para que la escayola fragüe bien y podamos manipularla sin riesgo a que se nos rompa.
12. Separar el barro del soporte. En primer lugar separamos el tablero del soporte del barro usando un alambre para el cortado. Después retiramos el barro restante de la superficie de la escayola y con ayuda de un palillo retiramos los restos de barro del molde.
13. Eliminar enganches. En este punto con un cutre eliminamos los “enganches” del molde tallando la escayola.

14. Secado de la escayola. Para poder seguir con éxito el proceso sin estar condicionados a tener que esperar 48 horas para que de modo natural seque la escayola, le aplicaremos un forzado del secado usando calor directo con una fuente de calor extenso y uniforme, como los usados para las paellas. Aplicaremos calor durante 15 minutos colocando la imagen cara a la llama y desplazando el molde horizontalmente para que se reparta uniformemente. También se puede secar con llama directa de pistola de soldador (La de boca mas ancha) aplicando calor de llama directa durante 30 minutos.
15. Aplicación del tapa poros. Aplicaremos un tapa poros líquido a pincel y con base de Goma Laca para impedir que el desmoldeante (que se aplicará posteriormente) penetre en el molde y pierda su eficacia.
16. Secado del tapa poros. Con secador y aire caliente secaremos uniformemente el tapa poros durante 10 minutos.
17. Aplicación del desmoldeante. Con el fin de que la pulpa de papel que aplicaremos posteriormente no se adhiera al molde aplicaremos una cera desmoldeante liquida con pincel por toda la superficie del molde.
18. Secado del desmoldeante. Para que el demoldeante a base de Cera de Carnauba tenga su máxima eficacia se secara con secador, aire caliente y frotando con una brocha de pelo fino y blando hasta que la superficie se vuelva mate.
19. Aplicación de la pulpa. Para crear la imagen con relieve y en papel se aplicará la pulpa (que habremos preparado al menos 24 horas antes) con una pala aplicadora (similar a un matamoscas común) cubriendo progresivamente toda la imagen. Después aplicaremos una malla de plástico sobre la pulpa húmeda y con una esponja retiraremos todo el líquido posible, de modo que nos quede presionada al máximo sobre la superficie.
20. Secado de la pulpa. Para acelerar el secado de la pulpa la colocaremos en una caseta de secado con un calefactor de aire caliente durante unas 5 horas.
21. Desmoldeo de la pulpa. Cuando la pulpa esta completamente seca procederemos a su separación del molde para lo que nos ayudaremos de un palillo de madera plano y de aire caliente de un secador de pelo para facilitar el despegado.
22. Tratamiento final de la imagen. Dependiendo de la imagen elegida introduciremos en este punto aquellos recursos que la completen.

Este es el proceso completo y pormenorizado para la creación de una imagen objetual con pulpa de papel.

RECURSOS DEL GRABADO OBJETUAL

Este proceso cuenta con dos fases en las que podemos intervenir la imagen para conducirla hacia el resultado que nos interesa. La primera de ellas es la creación de la imagen que se convertirá en matriz y la segunda es la conversión de la matriz en imagen final en pulpa. En esta segunda fase se pueden realizar numerosas intervenciones que pueden alterar la imagen final hasta niveles insospechados. Tanto que se convierte en una fase decisiva en la construcción de la imagen final. A continuación se proponen diversos recursos que fueron la base sobre la que desarrollaron los alumnos sus imágenes finales. Un ejemplo de cada una de estas alternativas se puede ver en las imágenes de las paginas: 69, 70, 71 y 72.

En las que para que se vea con mayor claridad o que aporta cada recurso y a la vez lo diferencia de los demás se ha usado un solo elemento: un martillo común.

1. Representación de un objeto en relieve a partir de la incorporación de un objeto real en la imagen inicial.
2. Representación de un objeto en el plano a partir de fotografiar el objeto y pasarlo a fotocopia en color recortando la forma y encastrándola en la pulpa de papel al aplicar la pulpa sobre el molde.
3. Representación de un objeto a través de su huella obtenida al presionar el objeto real humedeciéndolo un pincel y aguarrás para que no se pegue al barro.
4. Representación de un objeto en el plano a partir de fotografiar el objeto y pasarlo a fotocopia de toner en blanco y negro para crear una Transferencia de fotocopia. La transferencia se realiza aplicando disolvente con algodón sobre la pulpa, debajo de ella un papel secante, la fotocopia cara a la pulpa y sobre ella un plástico semi-rígido que presionamos con un bruñidor de grabado.
5. Representación de un objeto en el plano a partir de fotografiar el objeto y pasarlo a Fotocopia en color para tratarla posteriormente a través de un programa de Photoshop para alterar sus colores y efectos gráficos. La imagen fue recortada y encastrada en la pulpa de papel al aplicar la pulpa sobre el molde.
6. Representación de un objeto en el plano a través de su contorno creado trazando directamente sobre el barro usando una punta cónica de madera.
7. Representación de un objeto en el plano a partir de fotografiar el objeto y pasarlo a Fotocopia en blanco y negro de toner. Después la fotocopia es recortada y encastrada en la pulpa de papel al aplicar la pulpa sobre el molde.

8. Representación de un objeto a través de relieve modelando la forma del objeto en relieve plano sobre el barro.
9. Representación de un objeto a través de relieve modelando la forma en huella plana en el propio barro.
10. Representación de un objeto en el plano a través de su contorno creado recortando con tijeras cartulinas de colores que son colocadas sobre el molde y encastradas en la pulpa de papel al aplicar pulpa sobre el mismo.
11. Imagen con dos recursos:
 - 1°. Representación de un objeto en relieve a través del modelado directo sobre el barro interpretándolo.
 - 2°. Tratamiento final sobre la imagen de pulpa con un color de pintura acrílica o plástica enriquecida con pigmento del mismo color aplicado con pistola y compresor.
12. Representación de un objeto en el plano a través de trozos recortados de telas de distintas texturas y colores recortadas y encastradas en la pulpa de papel al aplicar la pulpa sobre el molde.
13. Representación de un objeto en el plano a través de la taracea (imagen creada con fragmentos de chapas de distintas maderas) recortada y encastrada en la pulpa de papel al aplicar la pulpa sobre el molde.
14. Imagen con dos recursos:
 - 1°. Representación del objeto en relieve a través de la reproducción de la textura del papel obtenida colocándolo sobre el barro al realizar la imagen inicial y aplicándole una capa de desmoldeante.
 - 2°. Tratamiento final sobre la imagen de pulpa aplicando dos pulverizados rasantes opuestos aplicados con pistola y pintura acrílica para resaltar la textura.
15. Representación del objeto en el plano a través de su contorno creado con lanas de colores colocadas sobre el molde y encastradas en la pulpa de papel al aplicar la pulpa sobre el mismo.
16. Imagen con dos recursos:
 - 1°. Representación del objeto en relieve a través de la reproducción de hojas de árbol reales obtenida colocando sobre el barro los fragmentos de hojas de árbol reales,

recortados con tijeras, y aplicando una capa de desmoldeante para que no se peguen a la escayola.

2°. Sobre la imagen en relieve en pulpa se aplico un pulverizado frontal con una pintura acrílica con pistola y compresor Después sobre el molde, en la zona de imagen y a rodillo blando y con tinta grasa se aplico un entintado en la superficie. Finalmente con la imagen ligeramente humedecida se presiono con rodillo blando la pulpa contra la matriz para transferir la tinta del molde a la pulpa.

17. Representación de un objeto en el plano a través de su contorno creado aplicando pulpa de colores sobre la matriz en forma de líneas con un Dosificador de pulpa. Sobre la pulpa con dosificador se aplica posteriormente la pulpa de color de fondo o color general de modo que la pulpa de colores queda totalmente integrada.
18. Representación de una imagen incorporando los objetos reales en la imagen final. Para ello se encastran los objetos reales en el barro y a la parte vista se aplica desmoldeante. Se obtiene el molde de escayola del que se despegan los objetos que al realizar la imagen final se vuelven a colocar en los huecos del molde de modo que cuando apliquemos la pulpa quedaran sujetos a ella y encastrados en la misma.
19. Representación de una imagen en relieve a través de la aplicación al relieve pulpa de colores. Los distintos colores de pulpa se aplican sobre la matriz coincidiendo con la huella del objeto representado aplicando finalmente el color general del fondo de la imagen.
20. Imagen con dos recursos:

1°. Representación de un objeto en relieve a través del modelado del objeto sobre un soporte a parte al que después se aplicara aire caliente hasta secarlo, lo cual provocara el craquelado del barro. Después se incorporara a la imagen de barro y aplicaremos desmoldeante para que no se pegue el barro seco a la escayola y se procederá a la obtención del molde del modo establecido.

2°. Sobre la imagen en relieve en pulpa se aplica un pulverizado frontal de pintura acrílica (negro en este caso) y con pulverizado rasante circular se aplica un segundo color de pintura acrílica para que no penetre en las tallas.

21. Imagen con dos recursos:

1°. Representación de un objeto en relieve a través de modelar su forma en relieve plano sobre un soporte aparte al que después se aplicara aire caliente hasta secarlo, lo cual provocará el craquelado del barro. Después se incorpora a la imagen de barro y

aplicamos desmoldeante para que no se pegue el barro seco a la escayola y se procede a la obtención del molde de escayola del modo establecido.

2º. Sobre la imagen en relieve en pulpa se aplica un pulverizado frontal con pintura acrílica. Después, una vez seco, sobre el molde de escayola se entinta el relieve con rodillo y tinta calcografiita. Con la pulpa ligeramente humedecida se presiona esta contra el molde con un rodillo blando. Y finalmente con tinta calcográfica o pintura acrílica se aplica un tercer color a rodillo blando sobre el relieve de la pulpa.

22. Representación de un objeto en el plano a través de la incorporación de hojas de árbol reales. Para crear esta alternativa se introducen en agua caliente las hojas secas durante media hora, se secan y se aplica a pincel una capa de cola Europanol 22, se seca y con tijeras se recortan las formas, después se colocan sobre el molde con la cara encolada vista, de modo que cuando apliquemos la pulpa las hojas queden encastradas en la misma y totalmente adheridas.
23. Representación de un objeto en el plano a través de fragmentos de cartulinas de colores recortadas a tijeras que son colocadas sobre el molde y encastradas al aplicar la pulpa sobre el mismo.
24. Representación de un objeto en relieve a través de su contorno creado tallando la escayola una vez se ha creado el molde. SE tallará con gubias de linóleo o madera en V o en U.
25. Representación de un objeto en el plano a través de la aplicación de pulpa de colores para crear su forma. La pulpa de distintos colores se va aplicando con dosificadores o con pala de vertido de pulpa después y extraído el líquido sobrante se puede actuar retirando pulpa con una rasqueta de plástico para perfilar los contornos. Sobre la pulpa de colores se aplica posteriormente la pulpa de color general o color de fondo de modo que ambas quedaran totalmente integradas en la imagen al adaptarse al mismo plano del molde.
26. Representación de un objeto en relieve a través de la creación de la forma modelando el barro para crear el relieve. Sobre la imagen final en pulpa en relieve se han aplicado un pulverizado triple con pintura acrílica y con pistola y compresor. El primer pulverizado del primer color frontal, y los otros dos rasantes en direcciones opuestas para acentuar el carácter de las texturas y del relieve.
27. Representación de un objeto en el plano a través de la aplicación de pulpa texturada al estar poco triturada. La pulpa texturaza se aplica con la pala de vertido y después se extrae el líquido sobrante para poder actuar con una rasqueta de plástico para perfilar los perfiles o contornos de la forma

28. Representación de un objeto en relieve en el que una vez creada la imagen final con pulpa se han perforado los relieves irregularmente y sus contornos se han quemado con llama directa o con calefactor. Después se ha colocado de nuevo la imagen en el molde y se ha aplicado pulpa de un tono distinto en las zonas perforadas de modo que quedan las dos pulpas en la imagen final en el mismo plano, totalmente integradas.
29. Representación de un objeto en relieve en el que una vez creada la imagen en relieve, sobre la matriz de escayola y sobre la forma en huella se han aplicado recortes de periódico de modo que la forma se define por el relieve de los trozos de periódico que se adaptan a ella y quedan totalmente encastrados e integrados en la imagen final.
30. Representación del objeto en el plano a través del recortado de la forma sobre la hoja de pulpa la cual se coloca posteriormente sobre el molde y en sus huecos se aplica pulpa de colores que definirán la imagen. La pulpa de colores penetra en los huecos y se adapta a sus formas y taludes laterales de modo que queda totalmente integrada en el mismo plano.
31. Representación del objeto en relieve en el que una vez creada la imagen en pulpa como tratamiento final de la misma se aplican materias en forma de grano fino como marmolina, carborundo o arena de playa. Sobre la pulpa en relieve a pincel se aplica una capa fina de cola Europanol 22 y sobre ella se espolvorea el material en forma de grano fino, al secar se retira el sobrante quedando una superficie granulada adaptada al relieve del objeto representado
32. Representación del objeto en el plano a través del recortado de la forma en una hoja de periódico. El periódico recortado se coloca sobre el molde y al aplicar la pulpa que actúa como fondo se integrará al adaptarse a los perfiles del recorte formando una superficie continua, esto es, un solo elemento material, siendo a la vez un collage.

IMÁGENES REALIZADAS EN EL CURSO DE GRABADO OBJETUAL Y PULPA DE PAPEL
RELACION DE PARTICIPANTES:

MARIA BRITZ

DAFNE CALLEJO

GLORIA CEBALLOS

MARIA CUADRADO

CESAR ESCUDERO

VANESA GALLARDO

ELENA GARCIA

ANA GARCIA GALINDO

INMA JIMENEZ

ISASKUN ALVAREZ

NEREA LEGARRETA

ALBERTO MARCOS

RITA DEL RIO

ALFONSO VICENTE

OBJETUAL





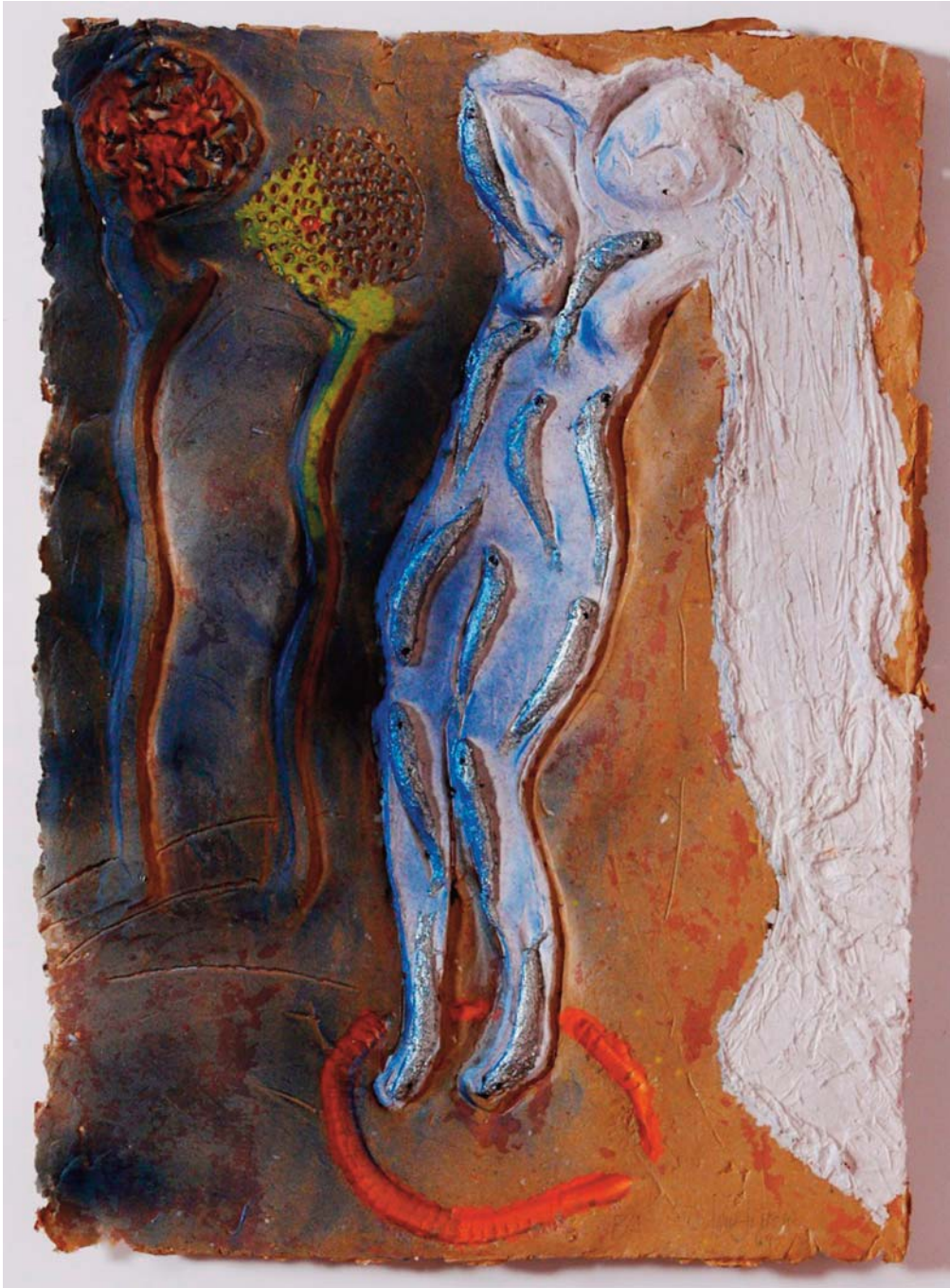


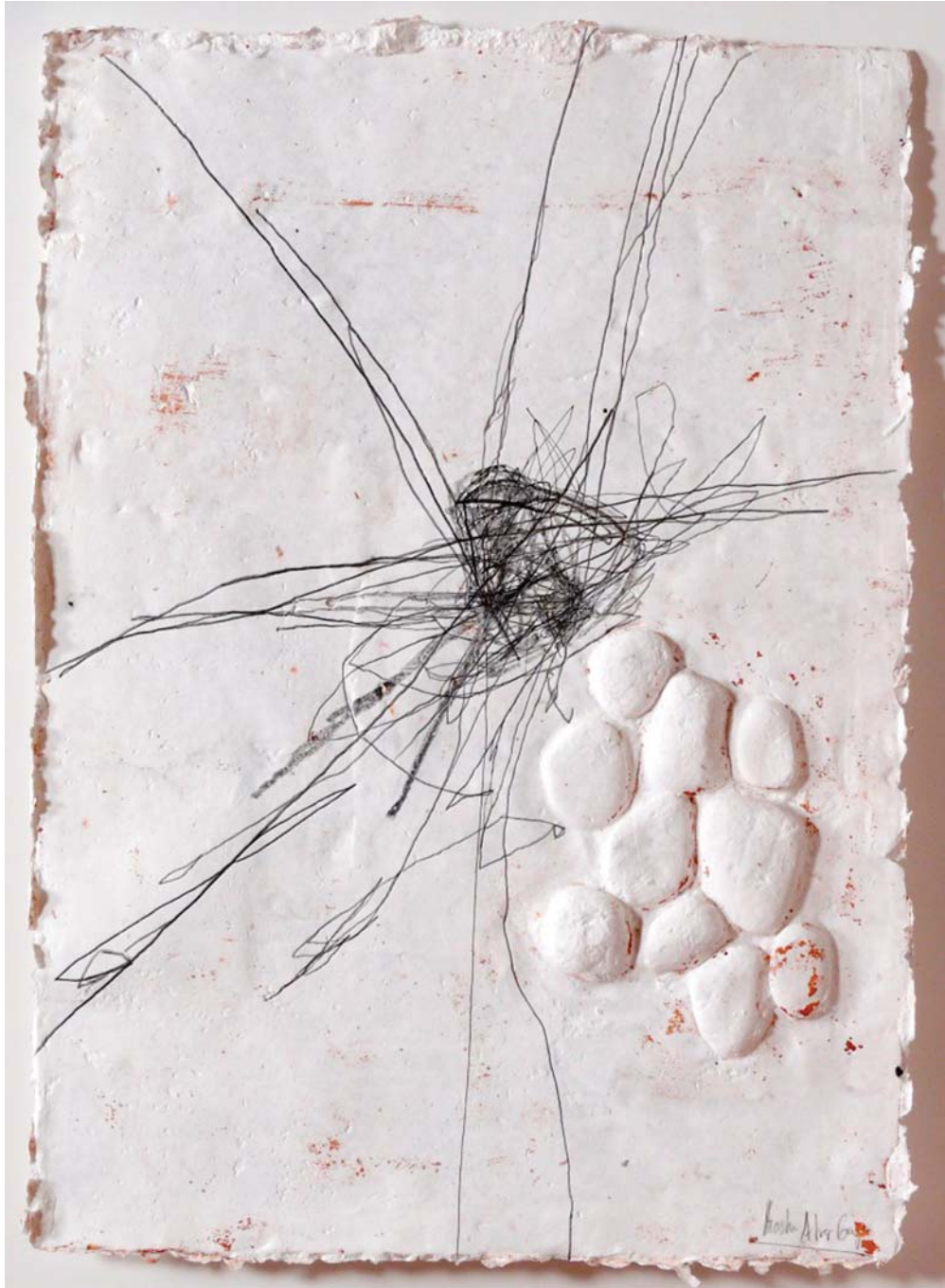


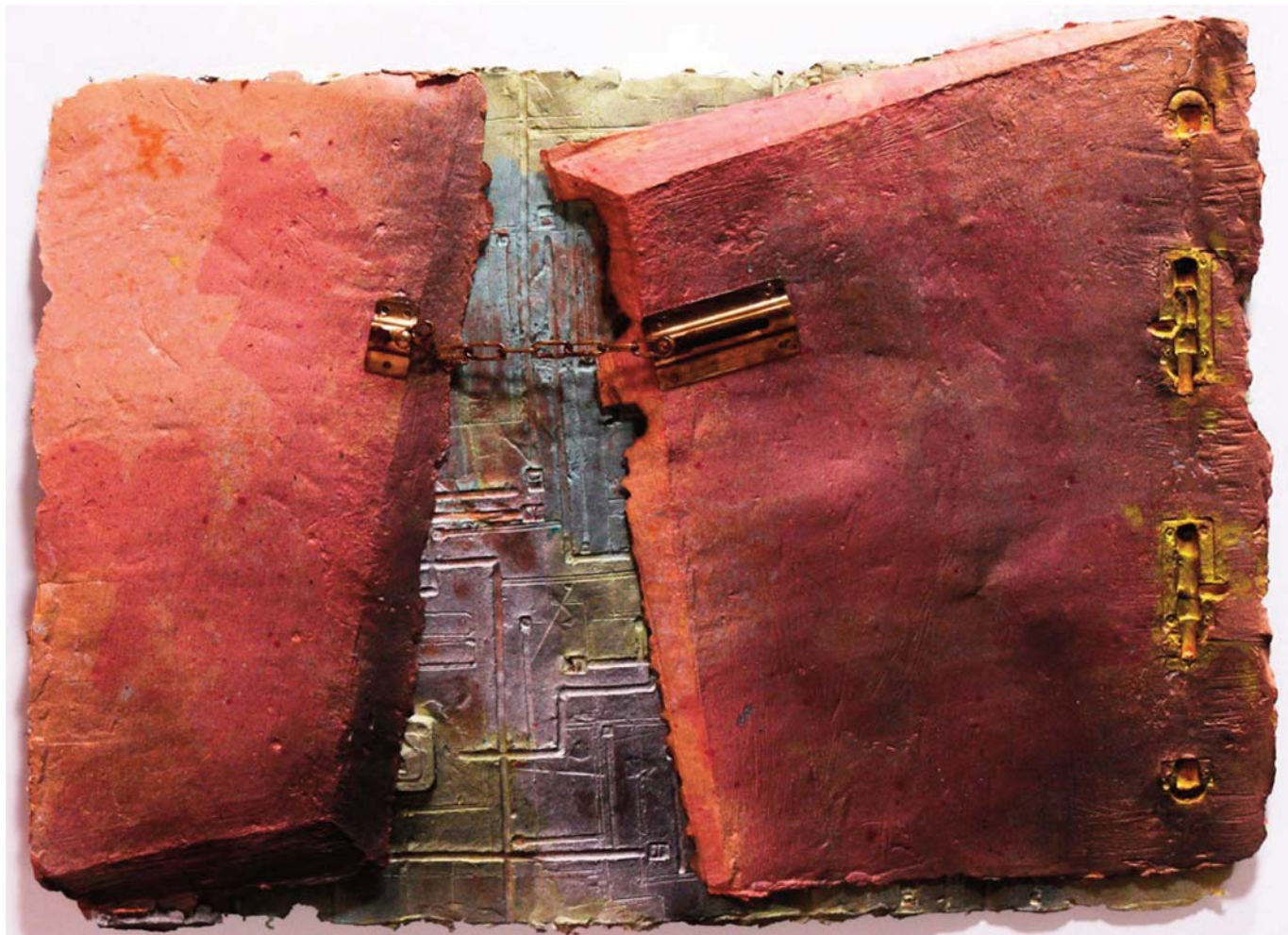




















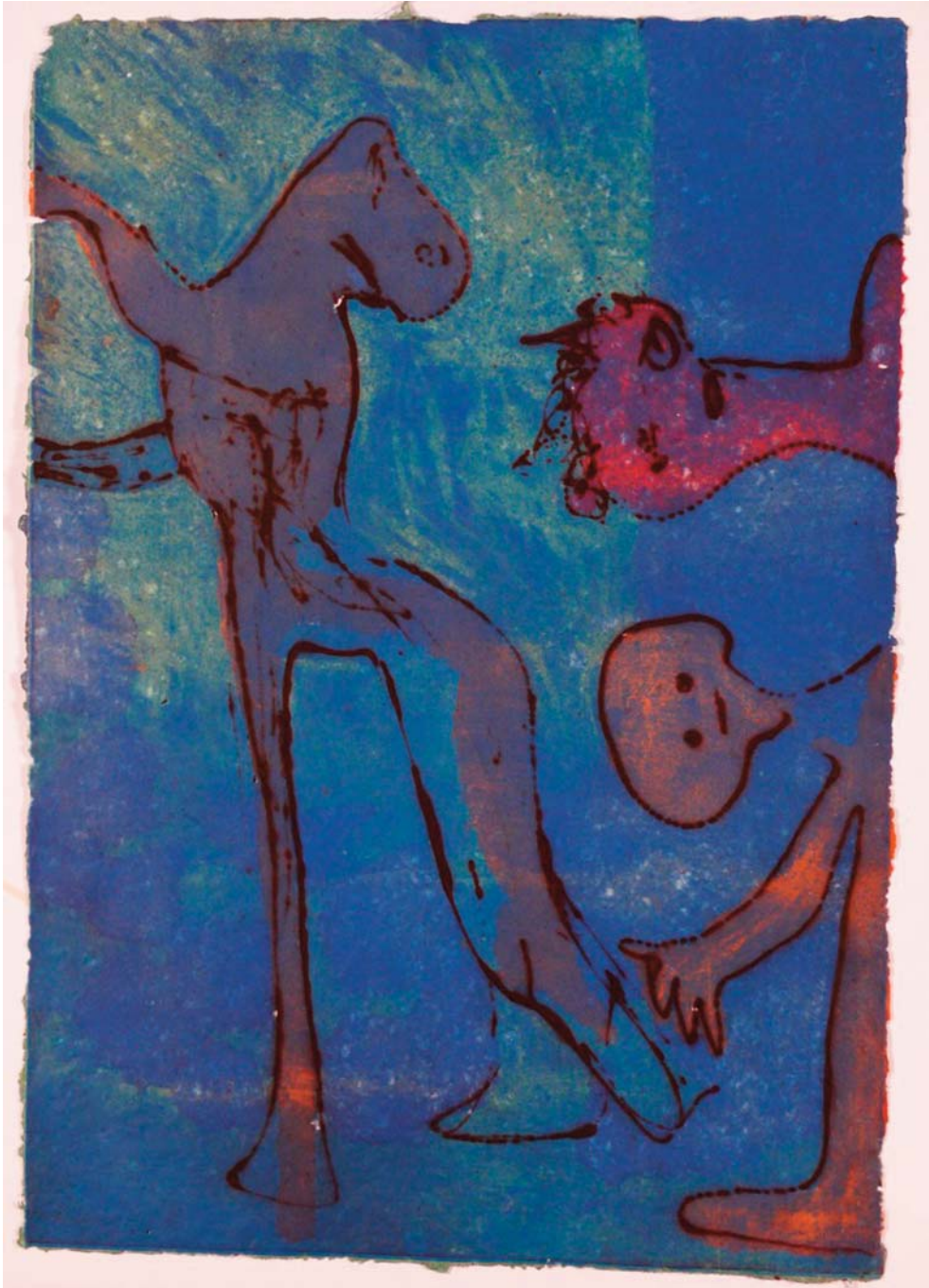
CARBORUNDO







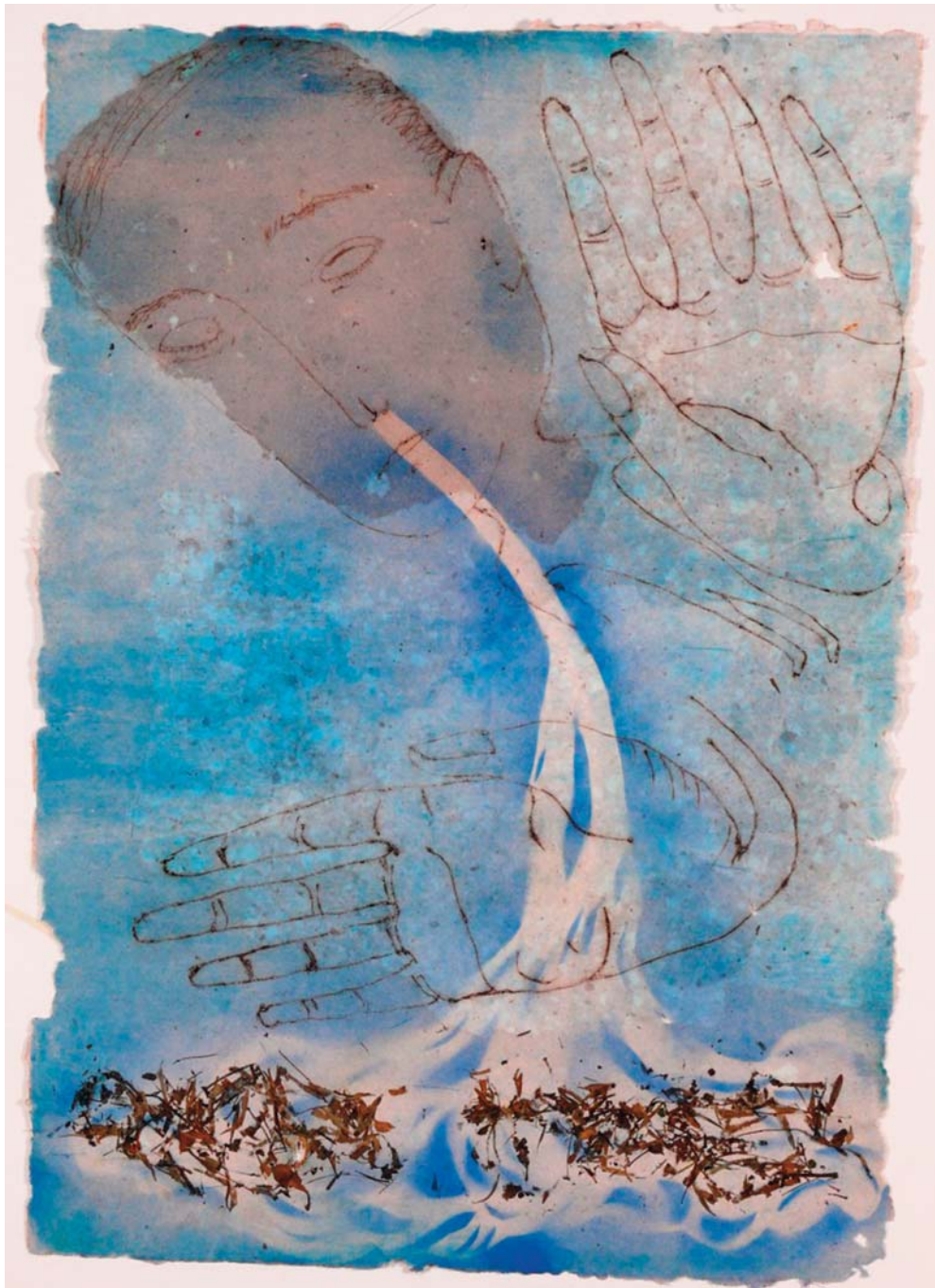






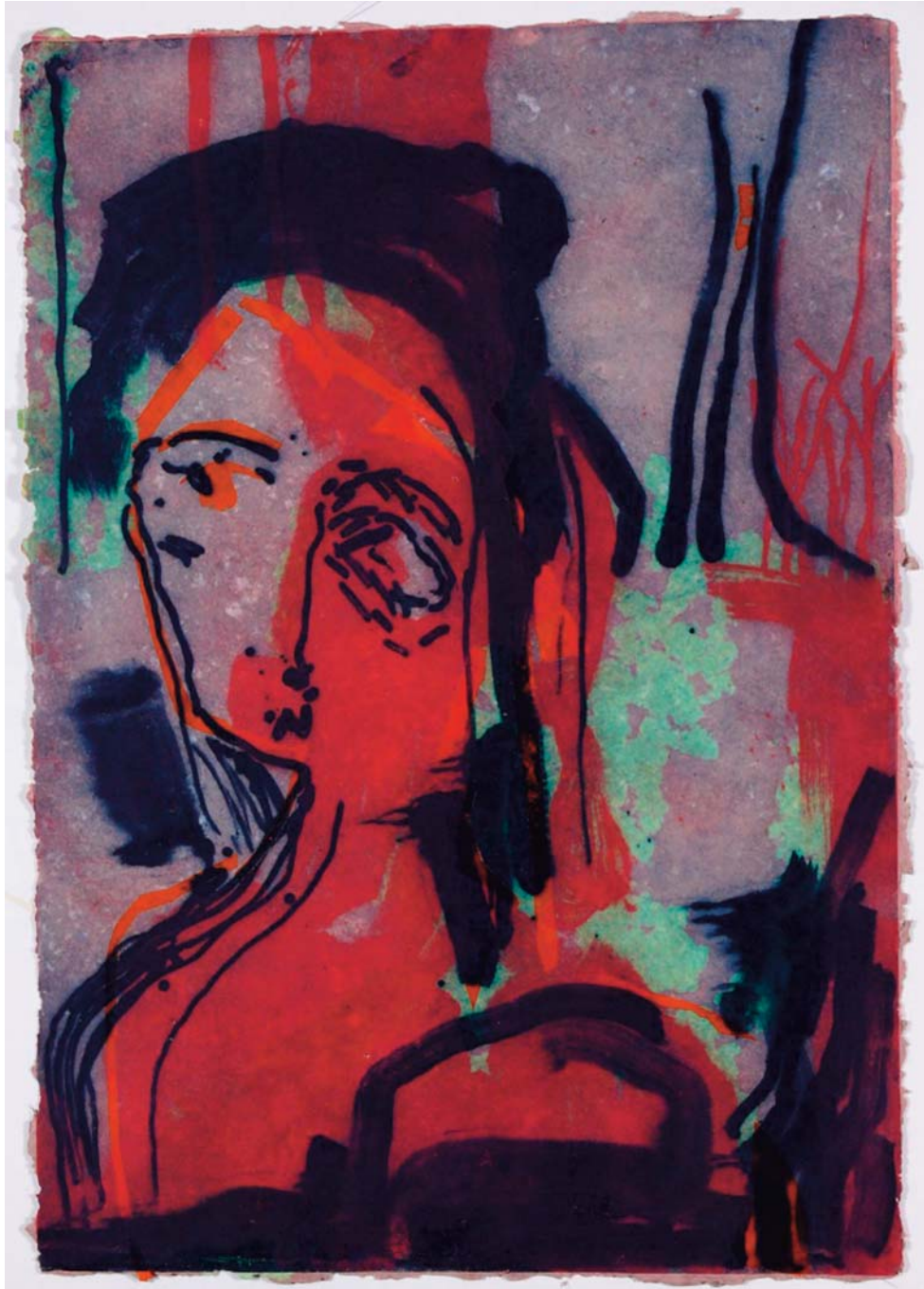














ILUSTRACIONES

















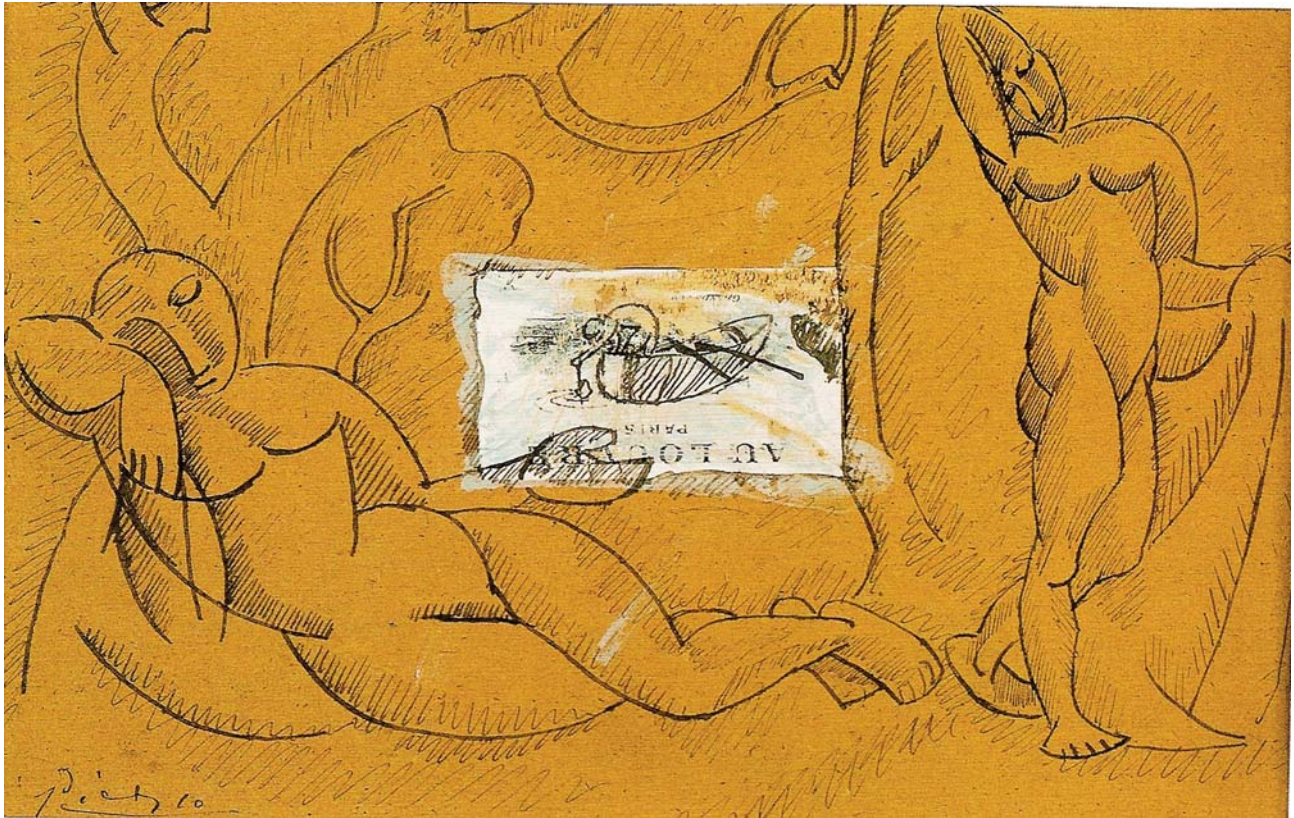






















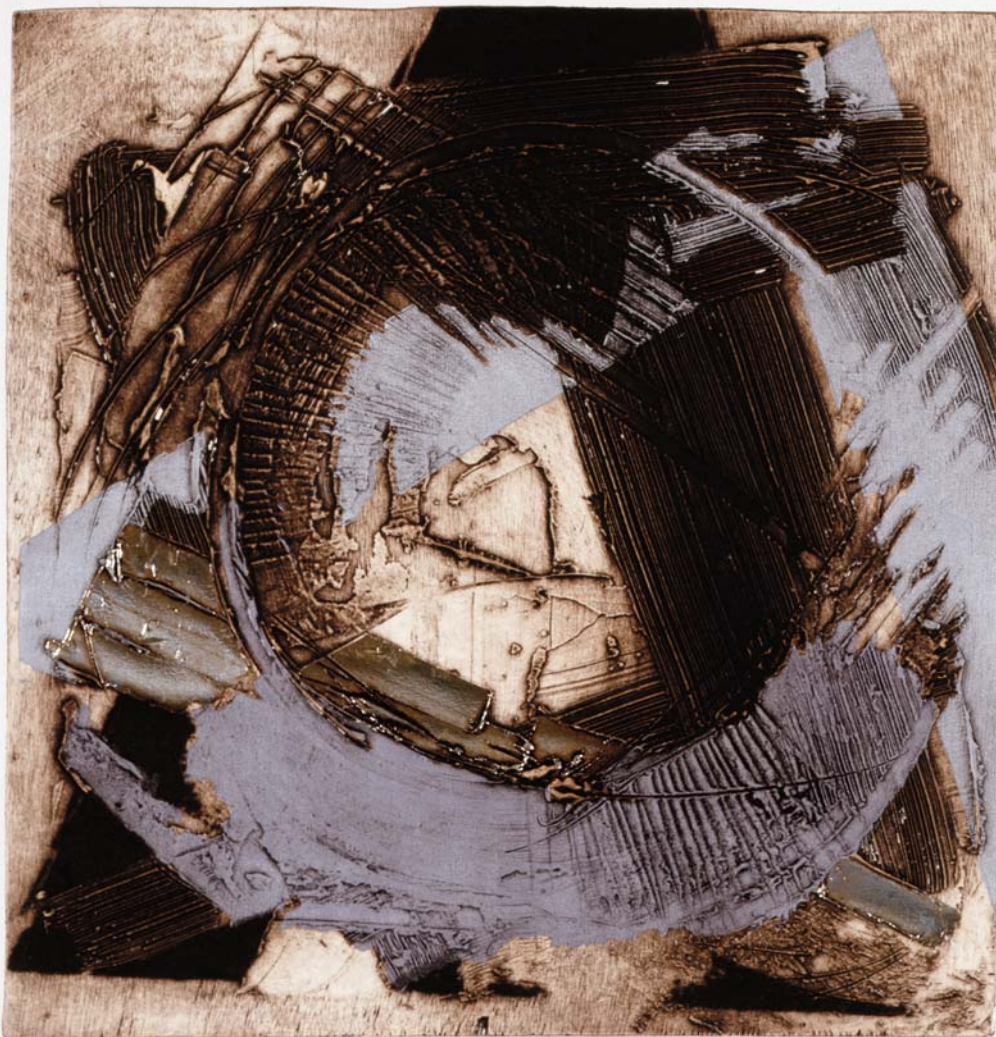
7/8 I

Phucos 91









9/16

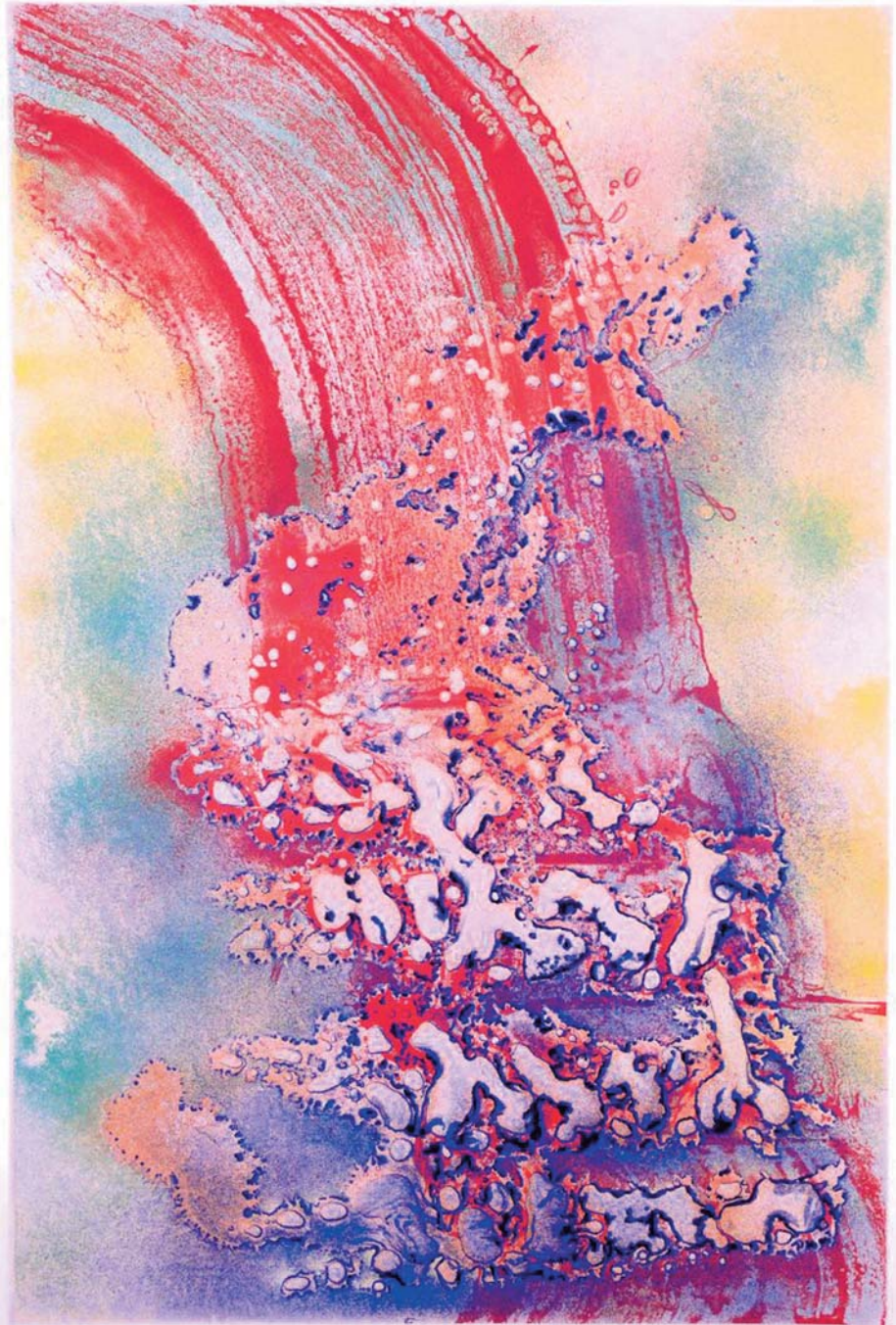
Peeters 88

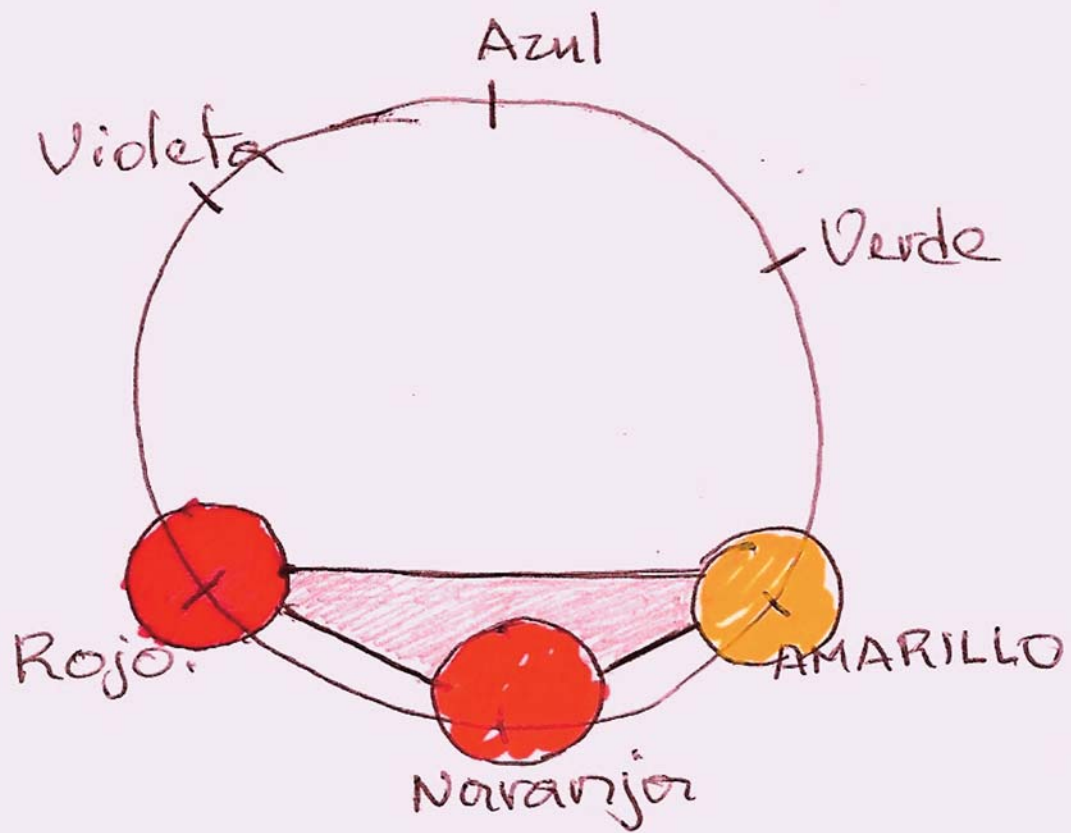


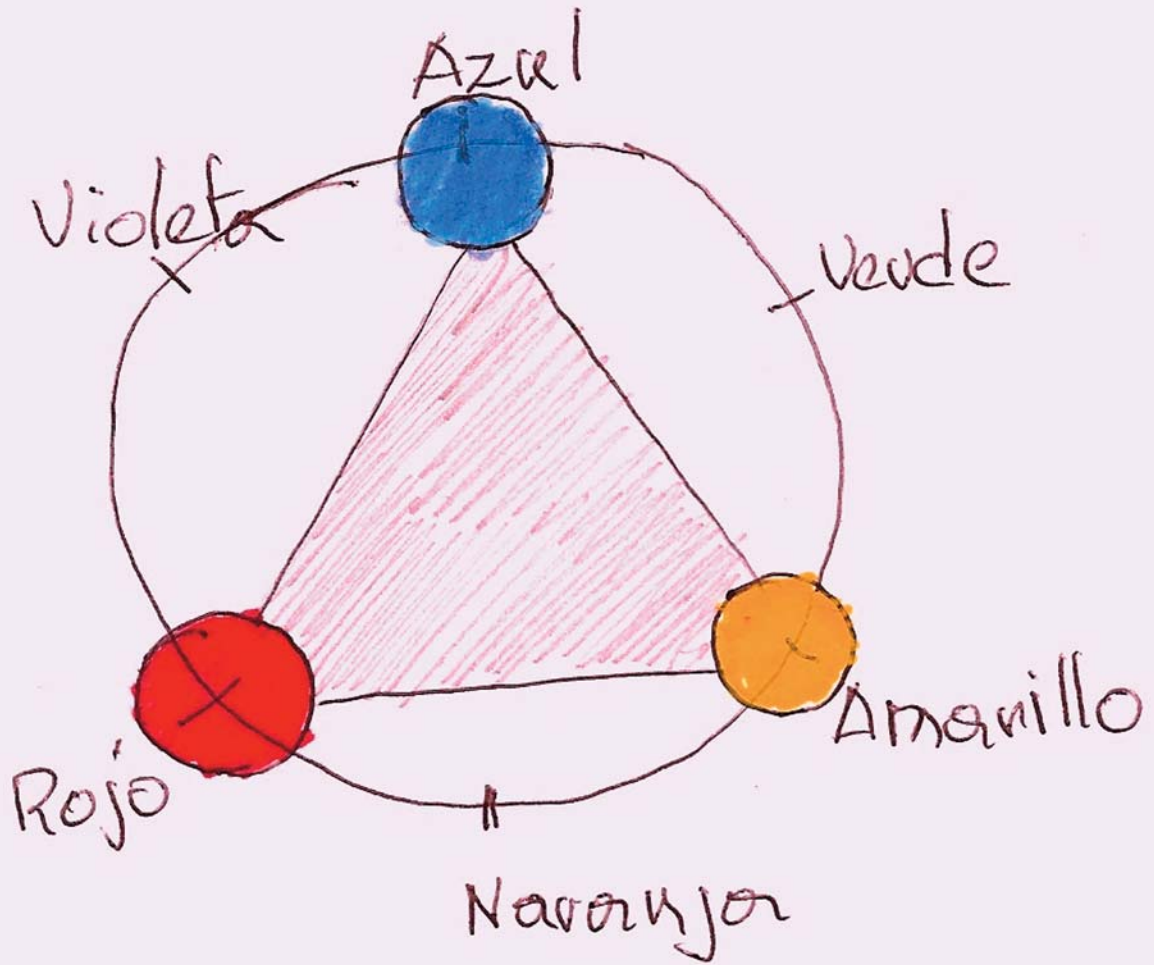


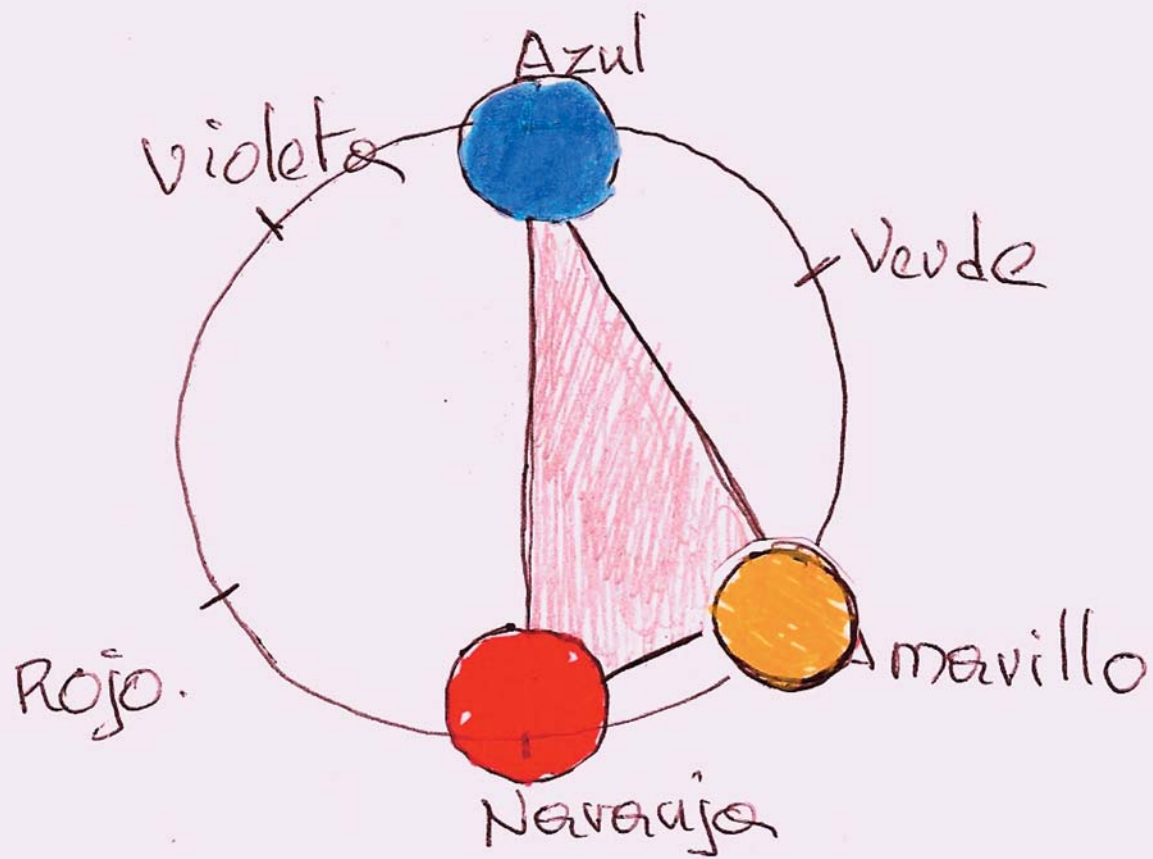


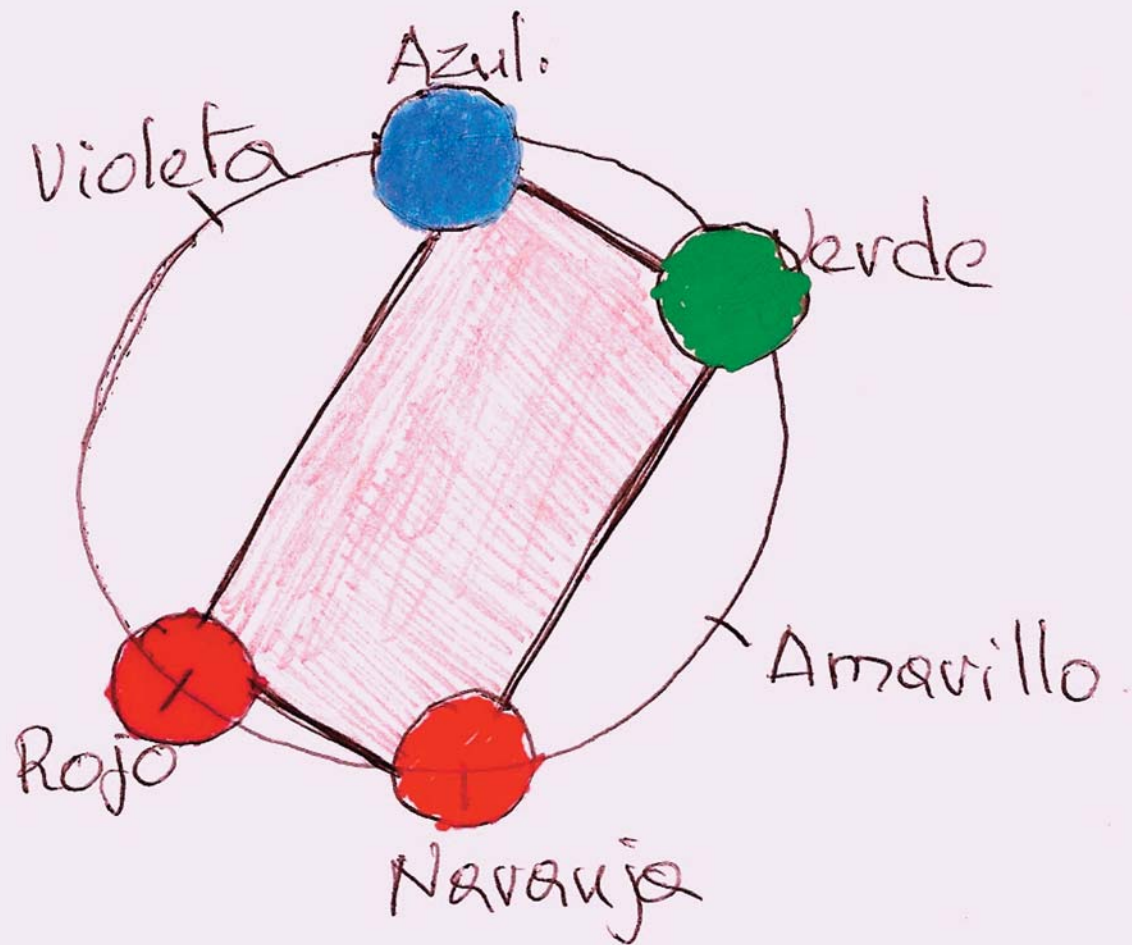


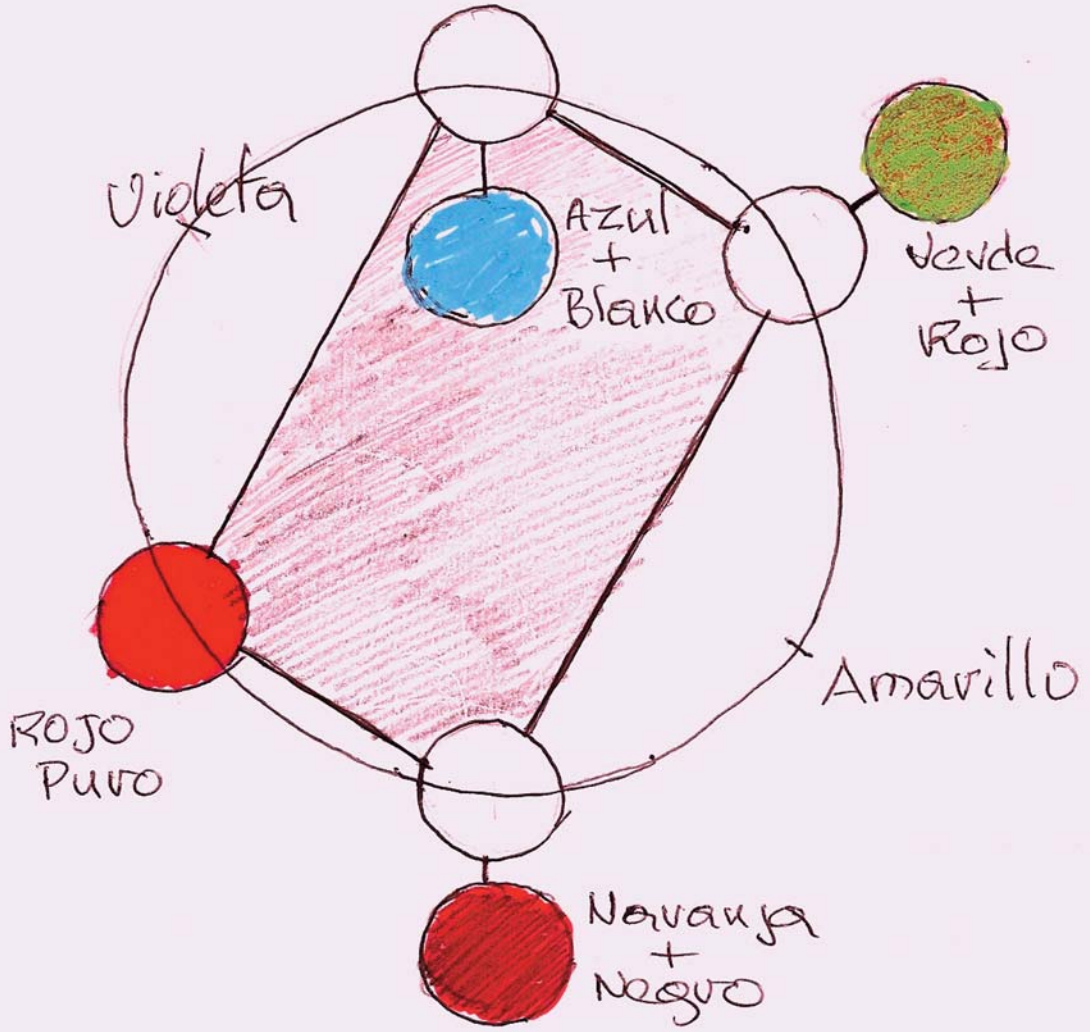


















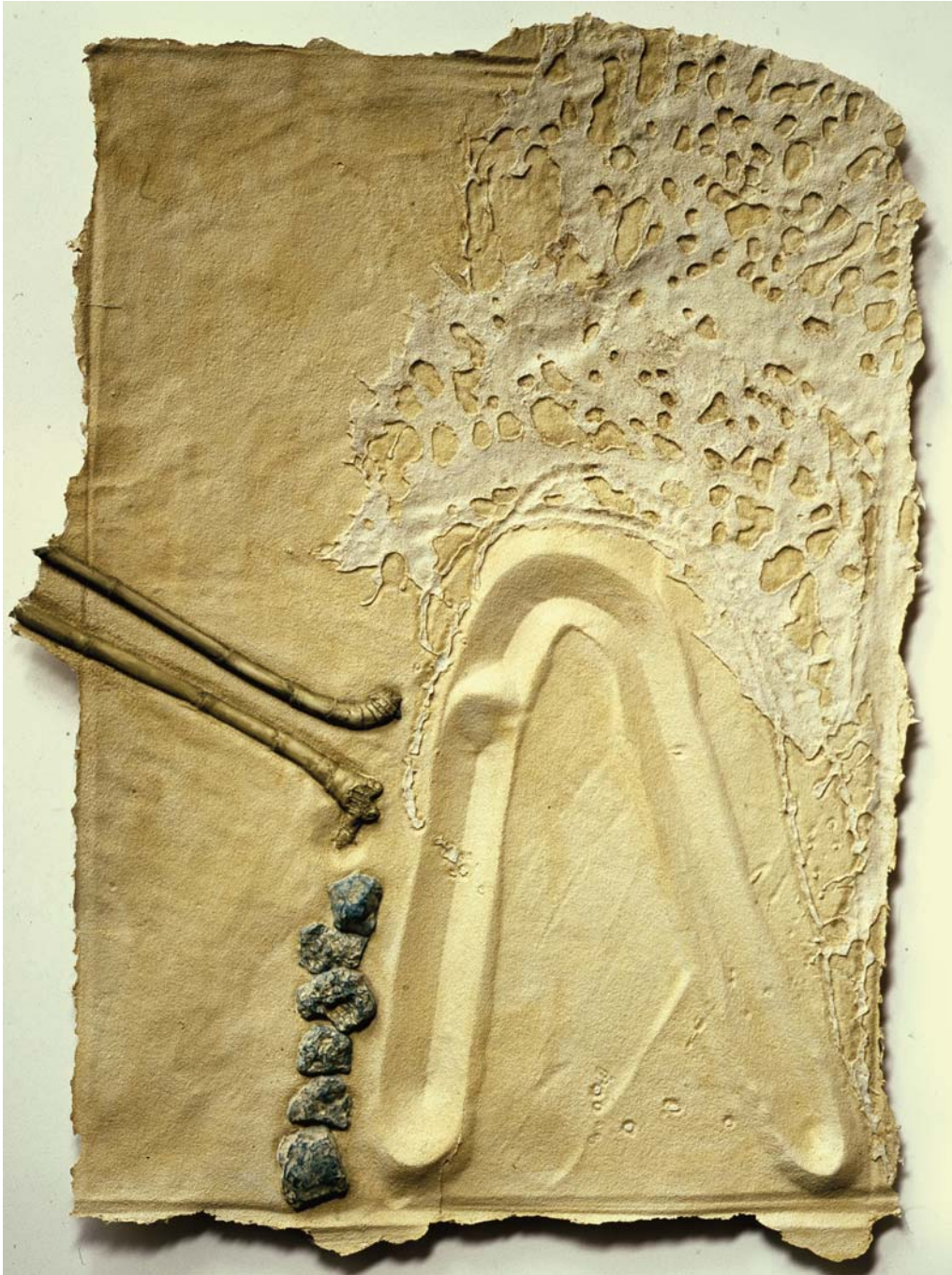






2/20

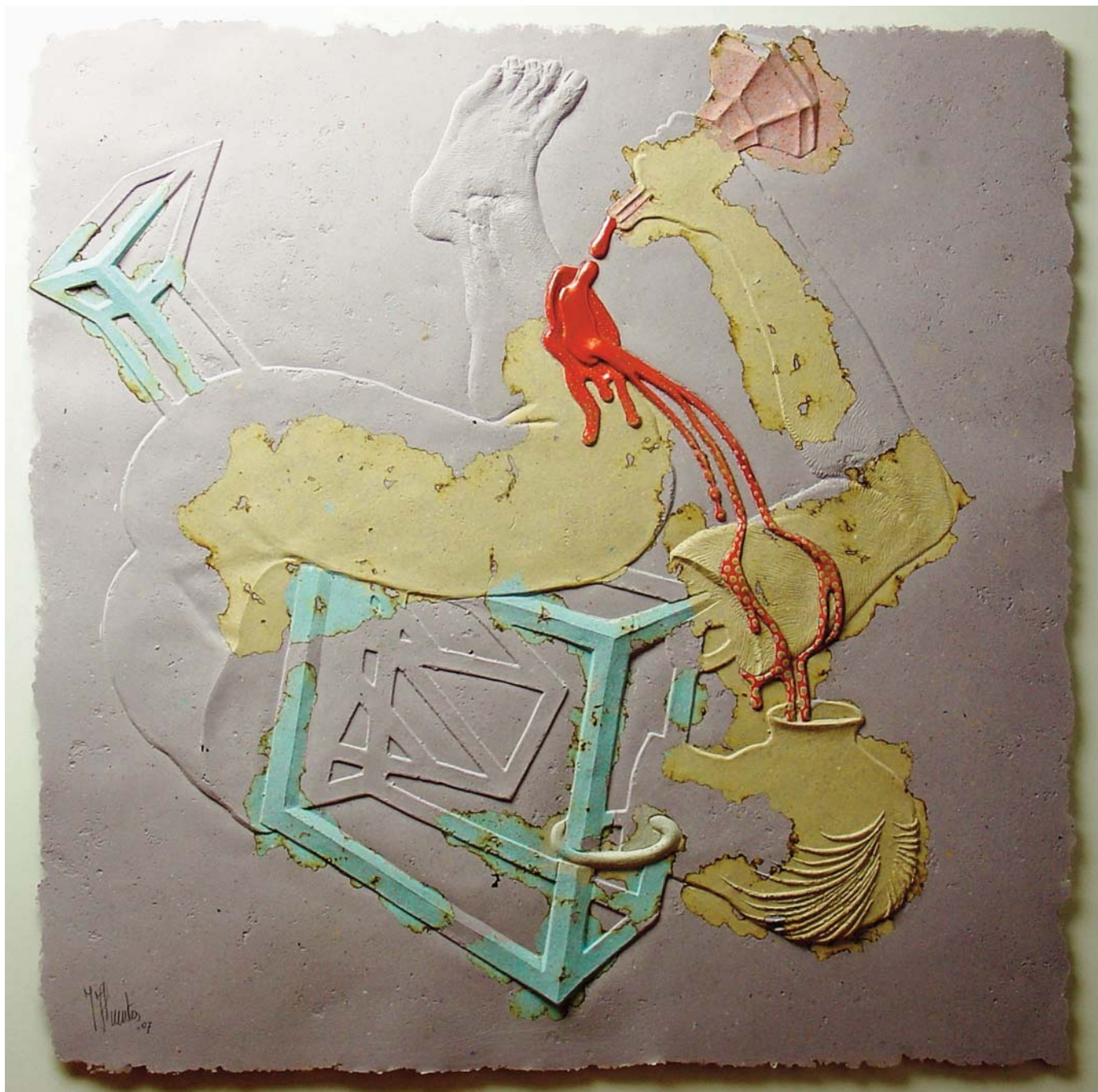
Geo Fuentes 93











M. M. M. 07

