

COMUNICACIONES Científicas y Tecnológicas

ANUALES 2023

Docencia
Investigación
Extensión
Gestión



DOCENCIA
INVESTIGACIÓN
EXTENSIÓN
GESTIÓN

DIRECCIÓN GENERAL

Decano de la Facultad de Arquitectura
y Urbanismo - UNNE
DR. ARQ. MIGUEL A. BARRETO

DIRECCIÓN EJECUTIVA FAU UNNE

Secretaría de Investigación,
DRA. ARQ. VENETTIA ROMAGNOLI

COMITÉ ORGANIZADOR

MG. ARQ. HERMINIA ALÍAS
DG CÉSAR AUGUSTO
ARQ. MARÍA VICTORIA CAZORLA
ESP. PROF. CECILIA DELUCCHI
MG. ARQ. ANNA LANCELLE SCOCCO
MG. ARQ. PATRICIA MARIÑO
DG ANÍBAL PAUTAZZO
LIC. LUCRECIA SELUY
DG LUDMILA STRYCEK

COORDINACIÓN EDITORIAL Y COMPILACIÓN

DRA. ARQ. VENETTIA ROMAGNOLI

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

LARA MEYER

CORRECCIÓN DE TEXTO

IRINA WANDELOW

EDICIÓN

Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Universidad Nacional del Nordeste
(H3500COI) Av. Las Heras 727 •
Resistencia • Chaco • Argentina
Web site: <http://arq.unne.edu.ar>

ISSN 1666-4035

Reservados todos los derechos.
Resistencia, Chaco, Argentina. Octubre 2024

La información contenida en este volumen es absoluta responsabilidad de cada uno de los autores. Quedan autorizadas las citas y la reproducción de la información contenida en el presente volumen con el expreso requerimiento de la mención de la fuente.

EXPERIENCIAS EN EL TALLER DE GRABADO, EN LA CÁTEDRA TECNOLOGÍA I DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ARTÍCULOS DOCENCIA 001

Meza Escalante, Javier D.

javier.meza.dg@gmail.com

Jefe de Trabajos Prácticos en
Tecnología I, 2º año de la carrera
de Diseño Gráfico (FAU-UNNE).

RESUMEN

Inmersos en una sociedad digitalizada, resulta un desafío interesante la revisión de técnicas y procedimientos milenarios de creación y reproducción analógica de imágenes, que dieron origen a los sistemas de impresión actuales. Una de estas técnicas es el grabado, que consiste en tallar en un soporte, generalmente rígido (piedra, madera, metal, etc.), textos e imágenes para imprimir multitud de ejemplares o copias. En los procesos de reproducción digital contemporáneos, la inexistencia de una matriz física genera a menudo un fenómeno de desvinculación del producto final con la creación autógrafa.

PALABRAS CLAVE

Grabado; impresión; matriz; tecnología.

OBJETIVOS

- Reflexionar en torno al grabado como práctica fundadora de los sistemas de impresión actuales.
- Fomentar el desarrollo de prácticas reflexivas en el uso de la tecnología como factor indispensable en la formación académica del estudiante.
- Ofrecer al estudiante la posibilidad de ampliar sus recursos a la hora de crear imágenes que posteriormente puedan ser intervenidas digitalmente.

INTRODUCCIÓN

Inmersos en una sociedad digitalizada, resulta un desafío interesante la revisión de técnicas y procedimientos milenarios de creación y reproducción analógica de imágenes, que dieron origen a los sistemas de impresión actuales. En este contexto, el mundo del grabado ha permanecido, al igual que hasta hace pocas décadas, por ejemplo, la fotografía, en los estrictos límites del espacio del arte, aún a pesar de estar estrechamente ligado a los desarrollos tecnológicos. Es preciso, entonces, desde el abordaje que intentamos plantear, proponer la incorporación del grabado como una práctica que permita reflexionar, en una instancia más inmediata, sobre los principios fundantes de algunos de los sistemas de reproducción gráfica actuales y, en términos generales, sobre la creación de imágenes que puedan ser multiplicadas gráficamente con diferentes usos.

La experiencia pedagógica que se narra a continuación se llevó a cabo como parte del desarrollo de la cursada de la asignatura Tecnología I, perteneciente al 2º año de la carrera de Diseño Gráfico. La misma fue pensada como parte de una serie de talleres desarrollados dentro de las mismas clases, como espacio de aplicación práctica de los contenidos teóricos de la materia. De manera específica, se trabajaron las técnicas xilografía y collagraph. Dichas prácticas tuvieron lugar en las instalaciones de la FAU, en una primera instancia, y posteriormente en el Taller de Artes Visuales (dependiente de la FAU) en su etapa final.

DESARROLLO

El grabado es el arte de tallar en un soporte, generalmente rígido (piedra, madera, metal, etc.), textos e imágenes en relieve para imprimir multitud de ejemplares o copias (GRABOWSKI Y FLICK, 2015). Con métodos analógicos, haciendo uso de herramientas manuales como buriles, gubias, fórmones, entre otras, el artista va desbastando lo que no se desea imprimir, o sea, los "blancos", quedando, en la superficie perfectamente pulida, las líneas, planos y demás figuras que recibirán la tinta para producir la imagen y que previamente se han dibujado en detalle en el mismo soporte. Desde el punto de vista visual, el grabado permite conseguir imágenes a base de líneas negras sobre fondo blanco, líneas blancas sobre

fondo negro, amplias superficies planas, que a menudo conservan la textura propia del material de soporte, pudiéndose también intervenir con elementos abrasivos, como papel de lija u otra herramienta, creando así nuevas texturas. Esta es una técnica de impresión simple, no es necesaria una prensa para obtener el impresio, se puede lograr manualmente con ayuda de una cuchara de madera; tampoco es necesario darle un proceso previo al papel como en otras técnicas, y la imagen se transfiere directamente desde la matriz al soporte.

Históricamente, la matriz como registro supuso la posibilidad de multiplicación de la imagen y con ello la divulgación del conocimiento (JUDY, 1993). En este sentido, es bien conocido el interés que generó la aparición de la imprenta como extensión de los procesos de impresión xilográficos. Dentro de los procedimientos específicos llevados a cabo en esta instancia, se detallan los siguientes: en principio, previa elaboración de un boceto o diseño de referencia, se transfiere este motivo al soporte que se convertirá en la matriz de impresión; es fundamental tener en cuenta que las figuras se estamparán en negativo, detalle que se ha de considerar al concebir el tema. La impresión invertida de las figuras grabadas muchas veces anula la composición, por lo que es conveniente realizar el dibujo previamente en un papel para

luego calcar la figura volteada sobre el soporte en que se deberá grabar. En el caso de la técnica de grabado conocida como xilografía¹, se utilizó como soporte el material conocido como MDF, debido a su bajo costo, alto nivel de accesibilidad y ductilidad para trabajar con las herramientas denominadas gubias.

Posteriormente, se procede a llevar a cabo el tallado de la matriz por medio de una técnica denominada "desbaste". Con la gubia en "V", se perfila o delinea el dibujo y con la gubia en "U"², se realiza el rebajado de las áreas del fondo, es decir, los planos que no se han de reproducir. Es importante destacar en este sentido que el tallado implica sólo el uso de la fuerza física del artista, sin hacer uso de una maza o marti-

llo para lograr el desbastado, por lo que resulta fundamental contar con herramientas bien afiladas y una madera blanda y con pocos nudos.

De acuerdo con estos procedimientos que hemos mencionado, el tallado de una matriz xilográfica se lleva a cabo a través de técnicas de sustracción de material, lo que se logra, como ya se mencionó, a partir de la acción de las gubias, lijás u otra herramienta de similares características.

Una vez finalizado el tallado de la matriz, la misma se entinta uniformemente con un rodillo para luego colocarle encima el papel (u otro sustrato) a imprimir. Para transferir la imagen al papel, se utilizaron dos métodos: uno manual, consistente

en frotar el dorso del papel con una cuchara (teniendo en cuenta que la oleaginosidad de la tinta hace que la misma se transfiera por fricción), y otro mecánico, por medio de una prensa o tórculo. En este último caso se incorpora el uso de un filtro entre el papel y el rodillo de la prensa, con el fin de asegurar un nivel de presión uniforme sobre toda la superficie a imprimir.

1. La xilografía es un método de impresión realizado con una plancha de madera, donde la imagen que se quiere plasmar se talla a mano con una gubia o un buril. La denominación proviene del griego xylon que significa 'madera' y gráfe que significa 'inscripción'. El origen de la xilografía se da en China, donde hacia el año 220 se supone cierto mecanismo de impresión sobre tela. También se conocieron registros de este tipo de impresión en Egipto, entre el siglo VI y VII.

2. Las gubias adquieren esta denominación por la forma del remate de sus puntas.



Figura 1. Materiales y herramientas para xilografía.
Fuente. Tecnolográfica (2024).



Figura 2. Proceso de desbastado.
Fuente. Tecnolográfica (2024).

En una segunda etapa del taller de grabado se trabajó con la técnica experimental denominada collagraph³ o colografía, consistente en generar una composición a partir de la adhesión a un soporte (de cartón o madera) de diferentes elementos tales como hilos, monedas, botones, clips y otros objetos pequeños, como así también arena, aserrín u otro componente de similares características que pueda servir para generar diferentes tipos de texturas en la matriz de impresión. El proceso de pegado finaliza con el prensado de los elementos, lo que le otorga mayor firmeza a la matriz.

Luego, con el objetivo de sellar y endurecer los elementos adheridos y evitar así el desprendimiento de los mismos, se aplica sobre la matriz un producto denominado gesso⁴ (diluido al 50%) que, además de lo mencionado anteriormente, sirve para imprimir las superficies e incorporar otras texturas o volúmenes que también serán impresos. El proceso de entintado generalmente se realiza

3. Se sabe que ya en el siglo XIX se utilizaron planchas de cobre y zinc con elementos adheridos. Uno de los primeros más conocidos es el Gypsograph bicolor de Pierre Roche, "Algues Marines", de 1893, aunque su origen en realidad estuvo en el Metal Print del grabador alemán Rolf Nesh.

4. El gesso, 'tiza' en italiano, es una base de color blanco muy utilizada en las artes para aportar relieve y textura a las pinturas y a las esculturas. Para su preparación, se puede mezclar con distintos materiales. Además, se puede aplicar sobre madera, óxido, plástico o metal, entre otros materiales.



Figuras 3 y 4. Proceso de entintado. **Fuente.** Tecnolográfica (2024).



Figura 5. Estampado. **Fuente.** Tecnolográfica (2024).

con un pincel o cepillo, debido a que la irregularidad de la superficie lograda dificulta la utilización de un rodillo para este fin. Otra de las particularidades del collagraph es que pueden generarse impresiones de los elementos sobresalientes (en relieve) como de las hendiduras (huecograbado). En este último caso, resulta conveniente humedecer previamente el papel, con el objetivo de que éste pierda rigidez y de esta manera pueda tomar contacto con la tinta depositada en las zonas de la matriz

más alejadas de la superficie. Por los métodos y procedimientos de construcción de este tipo de matriz de grabado, se clasifica al collagraph dentro de las denominadas técnicas aditivas (GRABOWSKI Y FLICK, 2015).

Si bien es posible imprimir con ambas técnicas sobre una gran variedad de superficie (textiles, cueros, plásticos, caucho, etc.), para estas prácticas se trabajó sobre papel obra de 200 gr/m², papel Kraft y cartulinas de diversos colores.



Figura 6. Matriz de collagraph. Fuente. Tecnográfica (2024).



Figura 7. Estampado de collagraph. Fuente. Tecnográfica (2024).

CONCLUSIONES

A partir de las prácticas desarrolladas en el taller de grabado, los estudiantes pudieron reconocer y obtener diferentes matrices y formas impresoras, distinguiendo en esta instancia particularmente dos de ellas: la matriz en relieve (en donde las "zonas impresoras" están dispuestas en un nivel superior), entre las que encontramos actualmente, por ejemplo, el sistema de impresión denominado flexografía, y la matriz en bajorrelieve (en ella se forman cavidades o huecos en la superficie de la matriz, de manera que la tinta queda depositada en dichas incisiones). Ejemplo de esta última es el sistema conocido como huecograbado, utilizado para imprimir en muchos tipos de soportes, principalmente papel estucado en bobina, papel en hoja (sellos y papel moneda), cartulinas, plásticos y celofanes (SANTARSIERO, 1993).

Por otra parte, como resultado de esta experiencia, los estudiantes obtuvieron, a través de las estampas logradas, material gráfico que pudiera ser utilizado como insumo para generar, a partir de nuevas intervenciones (hechas de manera analógica o digital), nuevas piezas gráficas que tendrán como recurso estético adicional las particularidades propias de las técnicas de grabado trabajadas en el taller.

En estos momentos, en los que la imagen digital plantea un solapa-

miento de las funciones de la imagen analógica, es posible determinar que la diferencia entre ambas estriba fundamentalmente en la desaparición de ese registro tangible que es la matriz, a partir de la que cada huella repetida es única y original, atributo que la diferencia de ese concepto de clonación, que genera la memoria digital no física, aunque también sea capaz de ser repetida, transformada, yuxtapuesta o eliminada. Por un lado, en el ámbito de la gráfica tradicional, el objeto de la creación tiene su origen en un elemento físico (matriz) y el producto de la creación mantiene una identidad autógrafa, a pesar de su condición múltiple. Por otro lado, en los procesos de reproducción digital contemporáneos, la inexistencia de una matriz física desvincula el resultado de la creación autógrafa, generando un producto que se presenta como un hecho anónimo, colectivo, a menudo fragmentario y multifacético.

CITAS Y REFERENCIAS

BIBLIOGRÁFICAS

Bann, D. (2008). Actualidad en la producción de artes gráficas (1^a ed. en español). Blume.

Grabowski, B. y Flick, B. (2015). El grabado y la impresión. Guía completa de técnicas, materiales y procesos. Blume.

Judy, M. (1993). Enciclopedia de técnicas de expresión. Encanto.

Santarsiero, H. M. et al. (1993). La producción gráfica de originales de arte. Comunicación Gráfica, Edición, Diseño.

Tecnolográfica (2024). Inicio [Página oficial]. Facebook. <https://www.facebook.com/tecnolografica>