

ESTAMPACIONES Y MONOTIPOS

Las técnicas diversas de ESTAMPACIÓN y los MONOTIPOS son dos procedimientos de creación plástica (producción de imágenes y producción de obras artísticas), que resultan muy adecuados para trabajar el *experimento creativo*. Ambos modos de producción requieren un tipo especial de atención (una mirada "atenta", por parte del niño/a, a lo que sucede en la tabla de mezclas o en la cartulina-soporte).

No son procedimientos directos de elaboración de obras (como la pintura, el dibujo o el modelado); al contrario: antes de poder obtener la imagen impresa o estampada, el procedimiento técnico requiere una cierta preparación. Ese requisito impone un ritmo de trabajo que obliga a los niños/as a tener que respetar una planificación. Además, se requiere, por parte de ellos/as, una actitud de "espera paciente" y un respeto por los materiales, hasta que se obtiene la obra definitiva.

- Son procedimientos creativos ligados, generalmente, a la práctica de la PINTURA (mancha y color).
- Abarcar una variedad tan amplia de posibilidades que sirven, indistintamente, para las etapas de Educación Infantil, Primaria y Secundaria, según la graduación que hagamos de los aprendizajes previstos (pueden ser tan simples como la producción de la huella que deja una mano manchada de pintura, o como la estampación de formas artísticas o de imágenes a través de la serigrafía).
- Permiten al niño/a desplegar una actividad física que, ya en sí misma, es educativa y creativa. Educativa, porque requieren un amplio repertorio de habilidades y destrezas (además de imponer la rigidez de unos pasos muy marcados al proceso creativo). Creativa, porque deja abiertas muchas variables durante la vivencia del experimento.
- Ambos procedimientos suponen, de alguna manera, un acercamiento al arte de la producción de imágenes (impresión, estampación, serigrafía...). O sea, a la elaboración de una o varias reproducciones de una imagen original.

- Aunque ambos procedimientos implican una serie de fases muy marcadas (si se desea obtener un cierto éxito), en el momento más emocionante, tanto la estampación como el monotipo requieren una predisposición valiente y arriesgada por parte del alumno/a; una actitud que se aproxima al trabajo experimental del artista o del científico: hacer pruebas, atreverse a explorar lo desconocido, utilizar materiales no usuales, corregir sobre la marcha el resultado obtenido, observar muy atentamente el proceso y la obra; e imaginar posibilidades distintas de las que ha sugerido el maestro/a...

GRUPO UNO

1. CREAR UNA COMPOSICIÓN CON ESTAMPACIONES DE DIVERSOS MATERIALES.

Sobre cartulina (mejor que no sea blanca), el niño/a deberá experimentar las huellas que dejan diversos materiales plásticos (esponjas, cepillos, cartones, bolitas de papel o de tela, tapones, hojas, dedos, manos...).

Lo importante en este tipo de actividades es la variedad de objetos empleados, la observación de la texturas producidas, el dominio del proceso (probar primero en hojas de periódico), la armonización de colores y... sobre todo, la utilización de las experiencias previas, que habremos realizado en papeles de "pruebas" (periódicos), en la creación de una composición o imagen representativa de una determinada propuesta (el mar, el universo, un paisaje, el otoño, un día de lluvia, la piel de un animal...).

Soportes aconsejables: medias cartulinas de colores variados.

Pigmentos: pinturas plásticas, acrílicas o témperas.

Materiales de estampación: cualquier cosa que pueda retener pintura por unos instantes (esponjas, corchos, tapones de plástico, trapos, cepillos...).

2. DUPLICADO DE UNA IMAGEN MEDIANTE DOBLADO Y PRESIÓN.

Se puede hacer con una simple hoja de papel (A-4), con una cartulina pequeña (A-4), o con formatos mayores. Se basa en explorar las posibilidades de un experimento muy simple: doblar el soporte (la hoja) por la mitad. Añadir en una de las partes algunas manchas de pintura (diluida con agua), que pueden ser abstractas o figurativas. Doblar ambas partes y apretar con suavidad. Abrir la hoja y comprobar la "reproducción" obtenida en el otro lado. Y volver a repetir el proceso con nuevas manchas, tratando de influir en un procedimiento que siempre incorpora una parte de azar y de sorpresa.

Soportes: DIN A-4 (blanco o de color); cartulinas (DIN A-4); medias cartulinas; cartulinas enteras...

Pigmentos: pinturas plásticas, acrílicas o témperas (diluidas con un poco de agua). Tintas chinas con agua. Óleos y ceras (en este caso diluir con aguarrás).

Instrumentos: aplicar la pintura con pinceles, brochas, rodillos o... directamente del bote.

3. ESTAMPACIONES CON CUERDAS, HILOS O LANAS.

Se trata de una experiencia que acaba, por lo general, con un tipo de obra muy parecida a los cuadros de **Pollock**. Sobre una cartulina (de color) se aplican o se sacuden diversas cuerdas, hilos o lanas manchadas y empapadas en pintura. Nos interesa disponer la pintura en platos de plástico o bandejitas, para sumergir las cuerdas en pintura (es importante que estén bien mojadas). Luego, se dejan caer, se restriegan por la superficie o se sacuden con cuidado (como si se dieran golpes o latigazos a la cartulina). Se puede cambiar de color cuando se quiera. Y se pueden incorporar a la composición las mismas cuerdas, hilos o lanas mezcladas con pintura y un poco de cola blanca (para dar relieve y textura a la composición).

Soporte: cartulinas de colores o cartones (puede quedar bien media cartulina por alumno/a).

Pigmentos: pinturas plásticas o acrílicas (que secan muy rápidas).

Instrumentos: trozos de cuerdas (distintas), hilos o lanas.

Material auxiliar: platos de plástico o bandejas para disponer la pintura.

4. ESTAMPACIONES DE HOJAS.

Se pueden hacer trabajos muy distintos. Yo he empleado habitualmente hojas de "falso platanero". Se trata de embadurnar con pintura una de las caras de las hojas (mejor por el lado de las nerviaciones). Con pintura espesa (no mucha). Luego, se estampan contra una hoja de periódico para comprobar el resultado y para verificar si la cantidad de pintura ha sido la adecuada. Después se invita a los alumnos/as a rellenar con sus estampaciones de hojas (con colores diversos) una cartulina (mejor negra). Se van dejando las hojas empleadas en un secadero (un trozo amplio de papel continuo).

Se puede derivar esta práctica hacia el diseño de tejidos.

Además de estampar hojas en la cartulina, los alumnos/as pueden completar los espacios intermedios con brochas y pinceles, inventando combinaciones sorprendentes.

Soportes: cartulinas (mejor negras).

Materiales: hojas variadas (mejor grandes).

Pigmentos: pinturas plásticas, acrílicas o témperas.

Materiales auxiliares: mural de papel continuo como secadero. Brochas y pinceles.

5. ESTAMPACIÓN CON RODILLOS DE CARTÓN.

Se trata de fabricar, en primer lugar, rodillos "trucados" con los rollos de cartón del papel de aluminio o del papel de cocina. Se rodea el rollo de cartón con hilos, cuerdas, lanas, trapos... o con cualquier cosa que se

pueda atar o sujetar con chinchetas (cosas que alteren la superficie del rodillo, pero que permitan que el rollo de cartón pueda girar).

Se necesita una bandeja o tabla para depositar la pintura (en buena cantidad), para que los rollos de cartón se embadurnen de pintura.

Se hace una prueba en papel de periódico. Después, sobre una cartulina (o media) se le da vueltas al rodillo y se obtienen texturas sorprendentes. Conviene dejar un poco de tiempo entre pasada y pasada de rodillo. Se pueden variar los colores.

Pigmentos: pinturas plásticas, acrílicas o témperas.

Material auxiliar: tablas o bandejas para echar la pintura y empapar el rodillo. Hojas de periódico para probar.

Materiales e instrumentos: rodillos de cartón, hilos o lanas, cuerdas, chinchetas, redecillas de plástico, trapos, chinchetas...

Soportes: cartulinas de colores variados (o medias cartulinas).

GRUPO DOS

6. CAMPO DE COLOR Y MONOTIPO.

Llamamos "campo de color" en pintura a una actividad que consiste en mezclar o disponer colores sobre un soporte, de tal forma que la pintura tienda a cubrir todo el espacio y que el hecho de manchar y extender (la pintura) nos permita explorar las posibilidades de la mezcla de una "familia" de colores. Generalmente, para "jugar" con dos o tres colores, nos interesa seleccionar muy bien los MATICES que vamos a emplear (por ejemplo, por parejas: amarillo/magenta, amarillo/azul, azul/magenta). Opcionalmente, también podemos aclarar un color (con blanco), u oscurecer dicho color (con negro). Pero, en todo caso, las mezclas de color que intervengan en la actividad serán siempre los derivados de ese par de colores y del blanco y el negro.

El resultado de esa acción de mezclar y machar debe ser un campo amplio de colores (gama de colores): por ejemplo, si hemos utilizado amarillo y azul, el resultado será algunas zonas cubiertas de azul, otras cubiertas de amarillo y una gran parte cubierta de los distintos verdes que se pueden obtener.

Nos interesa experimentar sobre cartulinas o cartones saturados, que mantengan la pintura húmeda el mayor tiempo posible, para poder hacer correcciones y para poder incorporar rayados, hilos, arena... o cualquier cosa que altere la textura de la pintura.

Monotipo: si hemos actuado con rapidez (y si hemos añadido bastante agua o bastante disolvente) la pintura se conservará húmeda un cierto tiempo. Entonces, si lo deseamos, podemos obtener una copia del campo de color colocando un papel (o cartulina) encima, apretando con suavidad. Ojo: no apretar mucho y no esperar demasiado tiempo para despegar la copia. Generalmente, podremos obtener una copia (monotipo) que reflejará, de manera indirecta, el original. Y el original, como es obvio, se modificará (a veces para mejor y a veces para peor). Así son los experimentos.

Soportes: medios cartones o medias cartulinas saturadas (que no embeban mucho agua)

Pigmentos: pinturas plásticas, acrílicas o témperas (pero siempre muy disueltas con agua). Óleos (pero con un poco de aguarras).

Instrumentos para extender: rodillos, esponjas, la mano, brochas grandes...

Papel para monotipos: DIN A-3 o medias cartulinas.

7. MONOTIPOS CON "SORPRESAS".

Si disponemos de una tabla (recubierta por un lado con formica), de un cristal o de un plástico (acetato), el monotipo puede servir de plataforma para experimentar otras posibilidades. Sobre la mezcla de color que hayamos realizado sobre la tabla, podemos añadir elementos extraños, para que alteren la superficie: arena, hilos, cuerdas, granos de arroz,

trocitos de cartulina... Cuando pongamos el papel encima de la mezcla y apretemos con suavidad (se suele emplear la parte cóncava de una cuchara), obtendremos una copia de la mezcla de pinturas "alterada" (quedarán partes del papel que quedarán en blanco (en negativo), sin pintura, porque los objetos introducidos dificultarán la impresión).

Soportes: tabla forrada con formica, cristal, plástico...

Papel para sacar copias: según el tamaño del soporte... folios, DIN A-3, medias cartulinas... En blanco, negras, de colores...

Instrumentos: rodillos o esponjas para extender la pintura en la tabla.

Pigmentos: se puede experimentar con pinturas al agua (acrílicas, témperas o plásticas), pero tardan más en secar las pinturas al óleo o las tintas de imprenta (eso sí, hay que emplear aguarrás o disolvente para limpiar y diluir).

8. MONOTIPOS CON MECLAS DE PINTURAS Y PRODUCTOS "INCOMPATIBLES".

Podemos realizar una experiencia similar, pero añadiendo a las pinturas de aceite (óleos) un poco de lavavajillas. Este producto tiende a repeler la pintura y creará, por sí mismo, efectos muy llamativos para obtener una copia de la mezcla.

Si empleamos pinturas al agua, podemos introducir productos grasos o aceitosos.

Si empleamos tintas de impresión, podemos incluir vinagre.

Se trata de experimentar y observar lo que ocurre.

9. MONOTIPOS CON LÁPICES GRASOS (CERAS "MANLEY") SALPICADOS DE GOTITAS DE DISOLVENTE (AGUARRÁS).

Si trabajamos en una tabla pequeña o sobre un acetato de formato DIN A-4, podemos emplear como pigmentos las ceras blandas (Manley). Se hace un dibujo o una composición abstracta, disponiendo mucha materia sobre el soporte (apretando). Luego, salpicamos por encima una "lluvia"

de gotitas de aguarrás. Colocamos sobre la mezcla un folio o cartulina A-4 (blanca o de color) y apretamos con un poco más de fuerza.

10. DIBUJAR GRAFISMO POR EL REVÉS DE LA COPIA O PAPEL DE IMPRESIÓN.

En cualquiera de las modalidades del monotipo, hay una posibilidad de conseguir efectos de textura sorprendentes si, cuando tengamos el papel encima de la mezcla (para sacar una copia), rayamos con un punzón o con el mango del pincel la superficie por el revés. Las líneas de presión que hayamos realizado alterarán la mezcla o el dibujo que hayamos trazado en el original.

11. MONOTIPO CON PLANTILLAS DE CARTULINA/CARTÓN.

Ya lo hemos mencionado antes: se pueden colocar sobre la mezcla de pintura que hayamos extendido sobre la tabla revestida de formica o el plástico unas formas (o siluetas) de cartón o cartulina. Al colocar el papel para obtener una copia, las partes tapadas con los recortes quedarán en blanco (en negativo), y sobre el resto del papel se extenderán los colores que hayamos preparado.

Este tipo de "juegos" quedan muy bien para que el alumno/a pueda, posteriormente, añadir dibujos o detalles a la parte de la obra que ha quedado en blanco.

GRUPO TRES

12. OBTENER VARIAS COPIAS DE DIBUJOS REALIZADOS CON "COLA BLANCA".

Es una experiencia curiosa para realizar con los alumnos/as de Primaria. Consiste en pedir a los niños/as que dibujen algún tema o esquema (muy simple) sobre una cartulina (DIN A-4). Es aconsejable que la cartulina que va a servir de plancha de impresión no sea blanca (porque

la cola tipo "Darson" es blanca y se pueden producir confusiones). Insisto: el dibujo debe ser sencillo. Para dibujar con la botellita de cola hay que saber dominar la presión que se ejerce sobre la botella (evitando que no salga ni mucha ni poca).

El dibujo se deja secar unas horas (o un día). En la siguiente sesión, la cola (que era blanca) se ha habrá vuelto transparente.

Se coloca sobre la cartulina un DIN A-4 blanco y se sujeta con unos clips o unas pinzas. Se coge una cera blanda y se frota por encima del folio, procurando controlar la presión para que la textura del dibujo quede reflejada en el papel.

Si tenemos varios dibujos, lo más interesante es pedir a los niños/as que se hagan una colección de "frotados" de todos los dibujos de sus compañeros/as.

Además, una vez que hayan acabado de sacar copias de los originales, las cartulinas iniciales que sustentan el dibujo de cola blanca pueden servir para trabajar la decoración gráfica con las ceras blandas, procurando cubrir de colores todos los espacios y aprovechando la ocasión para mezclar (o añadir) a cada color de cera un poco de cera blanca.

Soporte: cartulina A-4 (negra o de color oscuro).

Papel para copias: DIN A-4 blancos

Pigmentos: ceras blandas "Manley"

Otro material: botellas de cola blanca y lápices.

13. IMPRESIONES CON POLIESPÁN TALLADO MEDIANTE COLOR.

Dentro del amplio abanico de posibilidades de la IMPRESIÓN, merece la pena destacar un material fácil de trabajar: el corcho blanco o poliespán. Se pueden cortar rectángulos de poliespán de un tamaño no mayor que un A-4. Se preparan unas agujas grandes (o moldes de punto metálicos), y se calientan con la llama de unas velas.

Al dibujar con la aguja caliente sobre la superficie del poliespán, el material se deshace al contacto del calor, quedando una incisión: o sea, un dibujo en negativo.

Por otro lado, se debe disponer una bandeja, plato de plástico o tabla tinta de imprimir, con óleo, tinta de impresión o pintura plástica. Se embadurna un rodillo de caucho con la pintura y se desliza sobre el poliespán, procurando que quede toda la superficie cubierta de color.

Después, se utiliza la plancha rectangular de poliespán como si fuera un tampón: se aprieta sobre una cartulina (DIN A-4) para obtener una imagen (el dibujo realizado quedará en blanco). Recordar que se puede hacer presión con la mano, con una cuchara, con una botella o con un rodillo de cocina.

Cuando se coge un poco de soldadura, con la aguja se pueden hacer puntos y líneas; se puede entintar el corcho blanco con dos o tres colores, según los motivos dibujados; y se pueden obtener trabajos muy interesantes con texturas variadas.

Pigmentos: tinta de imprenta, óleos, pinturas plásticas.

Materiales para imprimir: corcho blanco cortado en rectángulos, agujas metálicas y velas.

Papel para copias: folios normales o cartulinas (DIN A-4).

Otro material: bandeja para la pintura (o una tablita) y rodillos de caucho.

14. MARMOLADOS.

La técnica del marmolado produce sorprendentes pinturas abstractas y dibujos que recuerdan a las vetas del mármol. No es exactamente un procedimiento de impresión, pero se parece bastante a la técnica del monotipo.

Se añaden colores al aceite o tintas para marmolado a un barreño rectangular con agua (de tamaño suficiente para que se pueda colocar, después, un papel o cartulina DIN A-4).

Se añade al barreño un poco de vinagre, para facilitar la dispersión de los colores. Y se remueve al agua del barreño con cuidado para que las tintas suban a la superficie. En ese momento, se introduce con suavidad una cartulina (sujeta por dos esquinas) para que absorba los colores.

Pigmentos: tintas para marmolado, pinturas al óleo o pinturas en polvo.

Material auxiliar: barreño rectangular con agua y alguna brocha para remover. Vinagre.

Papel para copias: papel normal o cartulinas (del tamaño que mejor se adapte al barreño).

15. IMPRESIONES CON PLANCHAS DE ARCILLA.

Lo primero será fabricar la pequeña plancha de arcilla a partir de una bola. Cuando se tenga la bola de arcilla, se aplasta una parte de ella contra un tablero (o mesa o suelo), para que quede lisa y plana. Se hacen incisiones con los dedos o con cualquier otro material (lápices, mango de un pincel...), procurando jugar con la geometría o con motivos muy simples (flores, hojas, soles...).

Además, se necesita una esponja (un poco mayor que la plancha que hayamos realizado). Se empapa la esponja en pintura y, sobre ella, se "entinta" la plantilla de arcilla, procurando que quede bien cubierta de color. Después se utiliza la plancha de arcilla como un tampón, estampando las formas realizadas sobre cartulinas de colores para improvisar una composición (semejante a un estampado de un tejido), pudiendo repetir varias veces los motivos dibujados, o pudiendo combinar las planchas de varios compañeros/as (parea hacerse una colección de imágenes).

Material: arcilla y esponjas.

Pigmentos: pinturas al agua (que estén espesas).

Soportes: papel o cartulina (negra o de color).

16. IMPRESIONES CON PLANCHAS DE ESCAYOLA.

El proceso es similar al anterior, pero las planchas para imprimir, en esta ocasión, serán unos bloques rectangulares de arcilla (parecidos a las tabletas de chocolate o a las pastillas de turrón). Para obtenerlos se necesitan bandejas de poliestireno (las bandejas típicas de los supermercados), que servirán de moldes.

Se prepara en un barreño (o en la misma bandeja) una mezcla de escayola y agua; se rellena la bandeja hasta el borde, alisando la capa superior; y se deja secar. Luego, a la media hora, se saca de la bandeja la "tableta" de arcilla y se dibuja sobre ella algún motivo muy simple. Se *vacía* el dibujo, arañando o quitando una cierta cantidad de arcilla (con púas, agujas, punzones o gubias), para que el dibujo quede en negativo (en hueco).

Para entintar la plancha se utilizará un rodillo (mejor que sea un rodillo de caucho). Se necesitará una tablita o bandeja auxiliar para entintar los rodillos. Posteriormente, antes de que seque la tinta sobre la escayola, se pondrá un soporte de papel o cartulina sobre la plancha y se presionará con suavidad. Si todo ha salido bien, podremos obtener varias copias en negativo del dibujo "tallado".

Pigmentos: pinturas al agua o tintas de impresión.

Material para imprimir: escayola, bandejas para entintar, rodillos de caucho.

Soportes: papel y cartulinas DIN A-4.

Juan Mariano Balibrea.

Creatividad a través de las técnicas de estampación, impresión y monotipos.

