



c e n t r o d e  
a r t e s v i s  
u a l e s f u n  
d a c i ó n h e  
l g a d e a l v  
e a r C Á C E R E S

## **SOBRE PAPEL**

Programa de Voluntariado Cultural

Lola Burdallo Moya

## **SOBRE PAPEL**

### **MATERIAL DIDÁCTICO DE BACHILLERATO**

- ✓ Introducción
- ✓ PARTE 1:
  - ACERCA DE LA EXPOSICIÓN *SOBRE PAPEL*.
  - COMPETENCIAS BÁSICAS
  - ACTIVIDAD *BOOK-PRINT*: METODOLOGÍA, TEMPORALIZACIÓN Y MATERIALES
  - ARTISTAS RELACIONADOS
  - LISTA DE TÉCNICAS DE GRABADO
  - LISTA DE LIBROS DE ARTISTA
  - VOCABULARIO
  
- ✓ PARTE 2:
  - TARJETAS
  - FICHA DIDÁCTICA
  - TEST DE AUTOEVALUACIÓN
  - TEST DE COEVALUACIÓN

## MATERIAL DIDÁCTICO: INTRODUCCIÓN

El material didáctico que se ofrece está a disposición de todos los profesores/as que lo deseen. Está destinado a facilitar unas indicaciones breves, unas pautas que sirvan como guía al profesor que asiste al Centro de Artes Visuales Fundación Helga de Alvear con un grupo de alumnos. Su contenido es flexible. El profesor/a puede adaptar su contenido al grupo, nivel y etapa. Esta propuesta contiene dos bloques:

1. Una primera parte dirigida a los docentes. Está integrado por una presentación de la exposición, las competencias básicas y algunos de los descriptores que el alumno puede adquirir y desarrollar con las actividades propuestas; las orientaciones metodológicas, temporalización y materiales previstos para las mismas; las listas de artistas, técnicas de grabado y de libros de artista y un vocabulario sobre las técnicas de grabado y los libros de artista, cuyas entradas aparecen en español/inglés a fin de contribuir a ampliar el vocabulario en lengua inglesa. Aquí pueden encontrar las herramientas necesarias para articular una comprensión clara y sencilla de las técnicas seleccionadas. El material está concebido para su posterior explicación a los alumnos, abordando aspectos materiales y técnicas que caracterizan el arte contemporáneo.
2. Un segundo apartado con el material necesario para el desarrollo de la actividad con los alumnos. Incluye las tarjetas con los libros de artista y sus autores para el juego, una ficha didáctica y los test de autoevaluación y coevaluación.



**PARTE I**

## ACERCA DE LA EXPOSICIÓN *SOBRE PAPEL*

La comisaria, Estrella de Diego, ha pretendido ofrecer una muestra que torne visible la importancia del papel como soporte en el conjunto de la Colección Helga de Alvear, su diversidad y, en este sentido, el lugar pionero que en el coleccionismo de obras sobre papel ocupa la coleccionista.

*Sobre papel* reúne 285 obras de 121 artistas que permiten trazar un recorrido por algunos de los momentos artísticos más importantes del siglo XX y XXI.

Partiendo de nombres centrales de las primeras vanguardias, como Calder, Oscar Domínguez, Duchamp, Julio González, Max Ernst, Miró o Picasso, en el recorrido por las salas del Centro el espectador encontrará momentos clave del arte español que llegan hasta la actualidad, entre ellos los protagonizados en la posguerra por Tàpies, Saura, Millares, Chillida, Palazuelo o el Equipo 57; las posteriores experiencias racionalistas y conceptuales de autores como Elena Asins, Esther Ferrer o Nacho Criado; la adaptación del pop que llevó a cabo el Equipo Crónica o la Nueva Figuración en la que tuvieron papel destacado Gordillo, Alcolea, Albacete o Barceló. Pero no sólo el arte nacional encuentra en la exposición una posible trayectoria. Este amplio periodo cronológico se integra en un abordaje internacional que parte de autores como Dubuffet o Appel, Francis Bacon, Louise Bourgeois, Christo. Lichtenstein, Richard

Long, Gordon Matta-Clark, Nam June Paik, Ligia Pape, Rauschenberg, Hanne Darvoden o Robert Smithson, y llega hasta el arte más reciente con un nutrido grupo de artistas de procedencia geográfica e intereses plásticos muy diversos: Ignasi Aballí, Natividad Bermejo, José Pedro Croft, Marlene Dumas, Marcel Dzama, Jorge Galindo, Dora García, Mark Lombardi, Paul McCarthy, Matt Mullican, David Shrigley o Haegue Yang entre otros muchos.

Un recorrido que es animado por la pluralidad de lenguajes, pero también por la diversidad de técnicas y materiales. Dibujos a lápiz, tinta, acuarela, gouche o los singulares dibujos realizados con lodo o aquellos dibujos que sólo simulan serlo, collages, composiciones cosidas sobre papel, litografías, serigrafías y otras técnicas de grabado, así como libros de artista, carpetas y libros ilustrados integran este interesante recorrido por las obras de arte sobre papel de los dos últimos siglos.

Más información sobre la exposición en [www.fundacionhelgadealvear.es](http://www.fundacionhelgadealvear.es)

Para un recorrido por la exposición, descárgate las Apps de nuestras exposiciones en App Store o Google Play o visita nuestra página web [www.fundaciónhelgadealvear.es](http://www.fundaciónhelgadealvear.es).

## COMPETENCIAS BÁSICAS

1. COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Dialogar, escuchar, hablar y conversar. Vocabulario.</li><li>▪ Expresar e interpretar de forma oral y escrita, pensamientos, emociones, vivencias, opiniones, creaciones.</li><li>▪ Leer y escribir.</li><li>▪ Buscar, recopilar y procesar información.</li><li>▪ Comunicarse en otros idiomas.</li><li>▪ Dar coherencia y cohesión al discurso, a las propias acciones y tareas.</li></ul>
2. MATEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Seguir determinados procesos de pensamiento como la inducción y la deducción, entre otros.</li><li>▪ Expresar e interpretar con claridad y precisión informaciones, datos y argumentaciones.</li><li>▪ Seleccionar las técnicas adecuadas para calcular, representar e interpretar la realidad a partir de la información disponible.</li><li>▪ Poner en práctica procesos de razonamiento que llevan a la obtención de información o a la solución de los problemas.</li></ul>
3. EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Localizar, obtener, analizar y representar información cualitativa y cuantitativa.</li><li>▪ Interpretar la información que se recibe para predecir y tomar decisiones.</li><li>▪ Planificar y manejar soluciones técnicas.</li></ul>
4. EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Buscar, analizar, seleccionar, registrar, tratar, transmitir utilizar y comunicar la información utilizando técnicas y estrategias específicas para informarse, aprender y comunicarse.</li><li>▪ Dominar y aplicar en distintas situaciones y contextos lenguajes específicos básicos: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro.</li></ul>

5. SOCIAL Y CIUDADANA	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cooperar y convivir.</li> <li>▪ Utilizar el juicio moral para elegir y tomar decisiones ante determinadas situaciones.</li> </ul>
6. CULTURAL Y ARTÍSTICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Apreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales.</li> <li>▪ Emplear algunos recursos para realizar creaciones propias y la realización de experiencias artísticas compartidas.</li> <li>▪ Conocer y contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico de la comunidad y de otros pueblos.</li> <li>▪ Aplicar habilidades de pensamiento divergente y trabajo en grupo.</li> <li>▪ Cultivar la propia capacidad estética y creadora.</li> <li>▪ Participar en la vida cultural de la comunidad.</li> </ul>
7. PARA APRENDER A APRENDER	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ser conscientes de las propias capacidades (intelectuales, emocionales y físicas).</li> <li>• Tener conciencia de las capacidades de aprendizaje: atención, concentración, memoria, comprensión y expresión lingüística, motivación de logro, etc...</li> <li>• Saber transformar la información en conocimiento propio.</li> <li>• Plantearse metas alcanzables a corto, medio y largo plazo.</li> <li>• Administrar el esfuerzo, autoevaluarse y autorregularse.</li> <li>• Adquirir responsabilidades y compromisos personales.</li> <li>• Adquirir confianza en sí mismo y gusto por aprender.</li> </ul>



8. DE AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

- Afrontar los problemas.
- Buscar las soluciones.
- Elaborar nuevas ideas.
- Evaluar acciones y proyectos.
- Identificar y cumplir objetivos.
- Organizar los tiempos y tareas.
- Autoevaluarse.
- Trabajar cen grupo.
- Valorar las ideas de los demás.

## BOOK-PRINT

Con la siguiente actividad se pretende que el alumno/a aprenda a diferenciar los materiales y técnicas del grabado y a conocer cómo los artistas contemporáneos han desarrollado nuevos lenguajes y adaptado su obra a técnicas y materiales tradicionales para crear libros de artista, carpeta o libros ilustrados.

Es importante explicar los conceptos de material y técnica para llegar a la función práctica e informativa que tienen las fichas técnicas que acompañan a cada obra en las exposiciones.

En dichas fichas técnicas se indican:

- ✓ El nombre del artista, el lugar y fecha de nacimiento. Datos importantes para conocer al autor y situarlo en su contexto histórico.
- ✓ Título de la obra y fecha de realización/ejecución. Dato más concreto sobre el momento de creación de la obra.
- ✓ El material/técnica utilizado en la producción de la obra y el soporte en el cual se realiza. La **técnica** (del griego, τέχνη [téchne] 'arte, técnica, oficio') es el procedimiento o conjunto de reglas, normas o protocolos que tiene como objetivo obtener un resultado determinado, ya sea en el campo del arte o de cualquier otra actividad. La técnica es la manera en que el artista da forma a

la obra de arte, cómo utiliza la materia y el soporte para conseguir expresar aquello que desea crear.

Las técnicas empleadas varían de acuerdo a los **materiales** que se usan (óleo, acuarela, lápiz, cera, gouache, papeles, ilustraciones de revistas, etiquetas, cordeles, grapas, cinta adhesiva, pigmento seco, envoltorios, barro, etc) sobre un **soporte** determinado. En esta exposición todas las obras tienen como base un soporte cuyo componente es el papel en diferentes calidades (papel, cartulina, cartón, cajas, papel de periódico, papel milimetrado). Según los materiales y el soporte empleados, observaremos técnicas diferentes: collage, pochoir, recorte, incisión, dibujo, pintura o grabado entre otras.

Los materiales y la técnica van evolucionando con el tiempo, y pueden ser definitorios de un determinado lenguaje o estilo artístico. En este juego nos ocuparemos de los conceptos de libro de artista y de las técnicas de grabado para ver cómo las usan y adaptan los artistas contemporáneos.

## METODOLOGÍA:

La actividad está dirigida a un grupo de 20-30 alumnos/as aproximadamente. Los alumnos/as se dividirán en dos grupos. A cada grupo se le puede asignar un color.

El profesor/a se encontrará aquí una lista con las técnicas de grabado utilizadas por los artistas de la exposición, una lista de artistas y libros de artistas que las usan existentes en la muestra y la correspondencia entre ambas para efectos de control del trabajo de los alumnos.

A su llegada al Centro el profesor/a elegirá una zona como sede o meta, donde los alumnos entregarán las fichas didácticas debidamente cumplimentadas y les explicará la dinámica y normas del Book-Print.

El profesor asignará a cada pareja una tarjeta con el libro de artista que tendrá que buscar y le entregará una ficha didáctica que deberán rellenar. La siguiente ficha podrán elegirla al azar (en tarjetas boca abajo) y las restantes podrán elegir las después de la lectura de la lista (en tarjetas boca arriba).

Cada grupo, cuando haya encontrado la obra, tendrá que cumplimentar la ficha didáctica copiando los datos de la ficha técnica que acompaña a la obra y realizando un dibujo inspirado o copiado de la obra seleccionada.

Para hacerlo dispondrán de un tiempo máximo establecido por el profesor/a. Los alumnos podrán investigar sobre el texto literario que

acompaña a la obra gráfica (autor, poema, fecha). El Centro dispone de wi-fi libre si quieren utilizar sus móviles para hacerlo.

Una vez finalizada la ficha la entregarán en la sede o meta y repetirá con ella los mismos pasos que con la anterior.

Para finalizar, cada pareja realizará una exposición/presentación a todos los compañeros de las tarjetas realizadas.

Ganará el equipo que haga una mejor presentación a sus compañeros.

Los alumnos realizarán un test de evaluación y después el test de coevaluación, test que podrán ya desarrollarse en el aula como actividad posterior de reflexión.

## TEMPORALIZACIÓN:

El tiempo total invertido en la actividad será flexible dependiendo del tiempo del que se disponga para trabajar en el Centro. Tiempo recomendado: 45-60 minutos.

Lo más divertido de las gymkanas es que tienes que realizar una actividad en un tiempo máximo estipulado. Se podrá adaptar el tiempo en función de la habilidad para la lectura, la investigación, el dibujo y la orientación en el edificio.

## MATERIALES:

A continuación se facilita una lista básica de los materiales que debe traer cada alumno/a en su estuche:

- Lápiz / PENCIL,
- Goma / RUBBER,
- Lápices de cera dura / WAX,
- Lápices de madera / COLOUR PENCILS,
- Bolígrafos / BALLPENS,
- Papeles / PAPERS (celofán, seda, charol, craft, pinocho...),
- Tijeras / SCISSORS,
- Pegamento en barra / GLUESTICK.

En el Centro estarán a disposición de los alumnos/as revistas/ MAGAZINES y periódicos / NEWSPAPERS, cuerdas / STRINGS y grapas / STAPLES.

Por seguridad de las obras está PROHIBIDO el uso de materiales y técnicas húmedas (témperas, acuarelas, óleo) y rotuladores.

## ARTISTAS RELACIONADOS Y LIBROS DE ARTISTA, CARPETAS Y LIBROS ILUSTRADOS

ALBERTO GRECO, “Espléndido día de Primavera”, 1964 de José Ayllón

EDUARDO CHILLIDA, “Meditación en Castilla”, 1968 de Max Hölzer

EDUARDO CHILLIDA, “Voz acorde: Homenaje a Jorge Guillén”, 1982

EVA LOOTZ. “Hojas Parlantes”, 1990

JOAN MIRÓ, “Albúm 13”, 1948

JOAN MIRÓ, “Algunas Flores para los Amigos”, 1964 de Ionesco

JUAN HIDALGO, “Etcéteras”, 1989

LUIS GORDILLO, “Espacios”, 1982

LOUISE NEVELSON, “Fachada”, 1966 de Edith Sitwell

MARCEL DUCHAMP, “El Gran Vidrio y Obras Relacionadas.Vol1”, 1967

NACHO CRIADO, “5 Piezas Orientales”, 1991

SONIA DELAUNY, “Ritmos Colores”, 1966

## LISTA DE TÉCNICAS DE GRABADO

TÉCNICA DE GRABADO	ARTISTAS
Aguafuerte / ETCHING	Eduardo Chillida Juan Hidalgo Eva Lootz Marcel Duchamp
Fotgrabado / PHOTOGRAVURE	Eva Lootz Juan Hidalgo
Gofrado / EMBOSING	Eva Lootz
Impresión offset / OFFSET PRINT	Nacho Criado
Litografía / LITHOGRAPHY	Eduardo Chillida Joan Miró
Monotipo / MONOTYPE	Kenneth Noland
Pochoir / POCHOIR	Sonia Delaunay
Serigrafía / SERIGRAPHY / SILK SCREEN	Alberto Greco Louise Nevelson Luís Gordillo

## VOCABULARIO

### Aguafuerte / ETCHING:

La técnica del aguafuerte es una de las llamadas “técnicas indirectas” dentro del grabado calcográfico. Consiste en aplicar barniz, antiguamente cera, sobre una plancha de metal (zinc, hierro, acero, latón, cobre...) y dibujar sobre ella. Hecho esto, se introduce en un baño ácido que corroerá el metal por aquellas zonas que hemos dibujado. A mayor tiempo de inmersión o a mayor concentración, los surcos serán más profundos, por lo que al entintar se depositará más tinta dando lugar a líneas más oscuras. Por poner un ejemplo, sería como si se depositaran hilos de coser del gris al negro sobre un papel: los grises claros corresponderían a mordidas suaves (cortas) y los oscuros a mordidas profundas (de mucho tiempo).

Sobre las teorías acerca de su origen, mantenemos que procede de los talleres de armería, donde se grababan los petos de las armaduras, usándose por vez primera, a principios del siglo XVI, como medio de estampación en papel. Independientemente de su origen alemán o italiano, destacan por haber realizado aguafuertes de carácter artístico Urs Graf (1485-1527/8), Daniel Hopfer (1493-1536) y Alberto Durero (1471-1528).

A lo largo del siglo XVI, comenzó a extenderse su uso entre los artistas, los mordientes mejoraron y empezó a usarse el barniz de retoque para morder varias veces el cobre. En el XVII destacan el francés Jacques Callot (1592/3-1635) y, en especial, Rembrandt (1606-1669).

Ya en el XVIII Tiepola (1727-1804) produjo aguafuertes de una técnica realmente compleja, junto con Piranesi (1720-1778), dedicado al grabado de arquitecturas y ruinas, dándole verdadera fama su serie de “Prisiones” que lo encumbraron en la Historiadel Arte como destacado acuafortista.

La transición entre ambos siglos está marcada por la genialidad de Francisco de Goya, y a partir de ahí es raro el pintor que no haga sus incursiones en el ámbito de la estampa, fundamentalmente en el aguafuerte y la litografía. Entre ellos, como en otros campos del arte, hay que resaltar el trabajo de Picasso.

### Carpeta de Artista / ARTIST'S FOLDER

En una carpeta la finalidad de la imagen no es ilustrar ningún texto, y si lo hubiera, camina con independencia de éste. Tampoco guarda la apariencia física de un libro, sino que se constituye como un proyecto artístico global en el que la obra gráfica adquiere el protagonismo principal. Mientras que el libro conforma un volumen recogiendo sus hojas mediante un proceso de encuadernación, la carpeta es un útil, en su origen de cartón o papel, que doblado por la mitad, contiene en su interior un conjunto de hojas sueltas que responden a un denominador común definido por el editor, el artista o ambos.

Surge con un motivo concreto manteniendo siempre el concepto que ensarta el conjunto final de las imágenes. Su realización atiende a cuestiones técnicas, artísticas, conmemorativas o de contenido; puede aunar a varios creadores o a un solo artista; ofrecer varios temas con una unidad técnica; referirse a un personaje, una ciudad, un acontecimiento, una sensación. En definitiva, responde a ese proyecto que de encargo o por iniciativa propia del artista, crea un grupo de grabados.

### **Libro de artista / ARTIST BOOK:**

El libro de artista es una obra de arte, concebida y realizada por un artista visual en su totalidad. Se trata de una forma de expresión plástica surgida en la segunda mitad del s. XX, concretamente en 1963, cuando Edward Ruscha, realiza la primera edición de *Twenty-six Gasoline Stations (26 Estaciones de gasolina)*; y en 1966 *Every building on the Sunset Strip*, (1.000 ejemplares desplegados en acordeón). La diferencia fundamental de estos libros es su concepción inicial por el autor como obras de arte, lo que viene a constituir una innovación dentro del amplio panorama de las artes.

Según la historiadora y estudiosa del género: Anne Moeglin-Delcroix (*Esthétique du livre d'artiste*. Bibliothèque Nationale de France, París, 1997), se toma conciencia del libro como una entidad artística propia, creándose un nuevo género independiente, que será, por tanto, un género del arte contemporáneo.

Entre los precursores inmediatos de los libros de artista estarían: los poetas Mallarmé y Apollinaire, los futuristas italianos, los dadaístas y los constructivistas rusos, todos ellos vinculados a la ruptura del texto y de la página tradicional.

Con esta experimentación, el libro aborda una escritura que ya no es propiamente o solamente literaria, sino también plástica. Nuevos soportes, formatos y materiales y un interés diferente por el soporte libro, llevan a utilizar este medio, vehículo tradicional de textos literarios o teóricos, para otro uso: el de la experimentación plástica, iniciándose la era del libro de artista, como medio autónomo de expresión plástica, al margen de la tradición libresco o del arte convencional y por lo tanto la introducción de un nuevo género artístico.

### **Libro ilustrado / ILLUSTRATED BOOK:**

El libro ilustrado es primordialmente literario, la aportación plástica de los artistas ilustradores, por muy relevante que sea (incluso con encartaciones de obra gráfica numerada y firmada) es siempre, una colaboración que apoya y realza el texto del escritor.

## Libro Objeto / OBJECT BOOK:

El libro objeto, emplea la imagen del propio libro como elemento simbólico. Generalmente no tiene la posibilidad de ser hojeado, renunciando el artista a una mayor capacidad trasmisora de información y al factor temporal y participativo, en beneficio de potenciar la imagen tridimensional o escultórica. Muchos autores siguen denominando a la mayoría de los libros de artista, sobre todo si son ejemplares únicos, como libros objeto, pero consideramos importante dejar aquí explícita la diferencia entre ellos.

## Fotograbado / PHOTOGRAVURE:

Consiste en cubrir una plancha de cobre con una emulsión fotosensible, posteriormente se insola con luz UVA poniendo encima de la plancha un fotolito tramado. Si se quiere obtener una imagen con una escala de grises, una vez revelado, se sumerge la plancha con diversas concentraciones de cloruro de hierro.

## Gofrado / EMBOSsing:

El gofrado es un proceso que consiste en producir un relieve en el papel por el efecto de la presión. La palabra procede del verbo francés *goufrer*, repujar, y en su origen consistió en estampar en seco sobre papel (o las

cubiertas de un libro) motivos en relieve o en hueco. También se le ha denominado *troquel*. Sus ejemplos más populares son la impresión *Braille* o los atractivos adornos que vemos en las tarjetas de visita. El *cuño* (troquel con el que se sellan monedas y medallas) está relacionado también con esta forma de hacer, aunque estos dos últimos términos son más propios del ámbito de la impresión industrial.

Determinar su origen es difícil. Parece ser que el primer *ex libris*, un sello de cerámica perteneciente a Amenhotep III, se basó en este proceso. Pero desde el punto de vista de la gráfica, los primeros ejemplos se encuentran en la estampa japonesa con Harunobu quien introdujo alrededor de 1764 el *Nishiki-e*, o estampa de brocado, en la que combinó el gofrado con colores tornasolados, delicadas aguadas o profundos negros para crear sus intimistas escenas. También Utamaro lo utilizó con refinamiento dándole el aspecto preciosista que caracteriza sus estampas.

En occidente fue usado por el escultor Alexandre Charpentier y en la época contemporánea comenzó a potenciarse por Hayter en su *Atelier 17*. Posteriormente, en la década de los 50, fue Pierre Soulages quien jugó con los efectos lumínicos que produjeron sus estampas creadas con planchas taladradas al ácido. Puedes observarlas en [Amorosart.com](http://Amorosart.com).



## Grabado / PRINT:

El grabado es una técnica de impresión que consiste en dibujar una imagen sobre una superficie rígida, llamada matriz, dejando una huella que después alojará tinta y será transferida con alguna técnica de impresión a otra superficie como papel o tela, lo que permite obtener varias reproducciones de la estampa.

La matriz suele ser de metal, empleándose generalmente planchas de cobre o aluminio, aunque también se usan otros materiales como madera, piedra o incluso placas acrílicas. En ella se realiza el dibujo generalmente a base de líneas que se realizan en la superficie de la plancha con instrumentos punzantes, cortantes o mediante procesos químicos.

La palabra "*grabar*", que significa *trazar en una materia, marcas, letras o signos con una pieza incisiva*, está documentada en castellano desde el siglo XVI; procede del francés "*graver*", con el mismo significado, y este probablemente del fránico *GRABAN*, de donde procedería el alemán "*graben*", hoy en desuso, que significaba *cavar*.

Las técnicas relacionadas con la obtención de múltiples copias de la misma imagen suelen clasificarse según los materiales y medios empleados para la consecución de la imagen. En general, suelen dividirse en tres grandes grupos, según la forma en que el artista trabaja sobre la matriz para preparar el dibujo que se imprimirá posteriormente:

Grabado en relieve (xilografía y linografía); grabado en hueco (método directo: buril, punta seca o mezzo-tinta, y método indirecto: aguafuerte, aguainta, barniz blando, tinta china al azúcar, litografía o monotipia); y otros procedimientos de impresión (stencil, serigrafía, etc).

## Impresión Offset / OFFSET PRINT:

La impresión offset es un método de impresión (reproducción de documentos e imágenes sobre distintos soportes), que consiste en aplicar una *tinta*, generalmente oleosa, sobre una plancha metálica, compuesta generalmente de una aleación de aluminio.

El principio de funcionamiento es similar al de la litografía: la plancha se moja con agua o una solución polar para que repela la tinta en las zonas de no imagen (zona hidrófila) y el resto de la plancha tome la tinta en las zonas donde hay un compuesto hidrófobo o apolar (también conocido como oleófilo) con la forma del motivo a imprimir previamente grabado en la plancha, sea por métodos manuales o por fotograbado. La diferencia con la litografía tradicional es que la imagen o el texto se transfieren a la superficie a imprimir no de forma directa, sino a través de un cilindro cubierto en su superficie por un material flexible (mantilla), generalmente de caucho o silicona, que recibe la imagen para transferirla, por presión, a la superficie impresa, normalmente papel.

El método de impresión offset es uno de los sistemas indirectos de impresión, ya que el sustrato (generalmente papel) no tiene contacto con la plancha matriz para traspasar la imagen. La tinta pasa de la placa de aluminio al cilindro portacaucho o mantilla para después pasar al papel (u otro sustrato), ejerciendo presión entre el cilindro portacaucho y el cilindro de presión.

La impresión offset se realiza mediante planchas monocromáticas, de modo que debe crearse una plancha por cada color a imprimir; en el caso de la fotocromía o cuatricromía, se hace una plancha por cada uno de los cuatro colores del modelo de color CMYK (cian, magenta, amarillo y negro), a los que se junta un quinto color: el blanco del papel.

### Litografía / LITHOGRAPHY:

La litografía es un procedimiento de impresión ideado en el año 1796, hoy casi en desuso salvo para la obtención y duplicación de obras artísticas. Su creador fue el alemán Aloys Senefelder (1771 - 1834). Etimológicamente la palabra litografía viene de los términos griegos *lithos* piedra y *graphe* dibujo.

Para este tipo de impresión se utiliza una piedra caliza pulimentada sobre la que se dibuja la imagen a imprimir (de forma invertida) con una materia grasa, bien sea mediante lápiz o pincel. Este proceso se basa en la incompatibilidad de la grasa y el agua. Una vez humedecida la piedra, la tinta de impresión sólo queda retenida en las zonas dibujadas previamente.

### Monotipo / MONOTYPE:

La definición que da el *Diccionario del dibujo y de la estampa* para monotipo es el de una “estampa a la que se transfiere por contacto la imagen pintada o dibujada en un soporte rígido cuando el pigmento está todavía fresco”. Desde el punto de vista de la técnica y del lenguaje, el monotipo está a caballo entre la pintura, el dibujo y el arte gráfico, con el que coincide en el hecho de que el producto final es una estampa, es decir, el soporte que contiene la imagen definitiva es distinto de aquél en el que ha intervenido el artista. Sin embargo, se diferencia del arte gráfico en la más específica genuina y peculiar de sus características: la multiplicidad del producto. En efecto, al no ser fijada permanentemente la impronta en el soporte y, en consecuencia, no ser entintada durante la estampación – el propio pigmento empleado por el artista es el que crea la imagen transferida-, resulta imposible obtener más de una estampa por este método (de ahí su nombre). El pigmento usado con mayor frecuencia para pintar es el óleo.

En esencia consiste en pintar o dibujar sobre una matriz preferiblemente no porosa (metal, metacrilato, linóleo, policarbonato...) con óleo o tinta acuosa, grasa o de caucho, estampándola posteriormente para obtener una imagen única y singular. Hay quien llega a hacer una miniedición de tres ejemplares con la misma matriz, tornándose cada una de ellos progresivamente más desvaídos. Suelen llamárseles *pruebas fantasma* (ghosts).

Aunque conocido desde el siglo XVII, han sido los artistas de los siglos XIX y XX quienes se han sentido verdaderamente atraídos hacia el monotipo debido a la originalidad de sus texturas. Fue muy usado a partir del siglo XIX y encontró en Whistler, Pissarro, Gauguin y, sobre todo, Degas sus más grandes artífices. Su variante, la *monoimpresión*, *monoestampa* o *monocopia* consiste en modificar a posteriori la imagen ya grabada iluminándola con cualquier técnica, incluidas las digitales. Ambos no deben ser confundidos.

### Pochoir / POCHOIR:

Su origen se remonta al siglo V. En la Edad Media se empleó para colorear las cartas y naipes, cuyas imágenes eran previamente grabadas mediante la técnica xilográfica. La técnica del pochoir (en castellano, plantilla o estarcido; en inglés stencil) consiste en estampar formas recortadas y entintadas y puede utilizarse en todo tipo de superficie. Su principal secreto radica en la coincidencia exacta de los patrones correspondientes a cada color.

### Serigrafía / SERIGRAPHY / SILK SCREEN:

La serigrafía es una técnica de impresión empleada en la reproducción de documentos e imágenes sobre cualquier material y consiste en transferir una tinta a través de una malla o tela de trama abierta, tensada en un

marco, el paso de la tinta se bloquea en las áreas donde no habrá imagen mediante una emulsión o barniz fotosensible, quedando libre la zona donde pasará la tinta. Por contacto, el original se expone a la luz para endurecer las partes libres de imagen. Por el lavado con agua se diluye la parte no expuesta, dejando esas partes libres en la tela. El soporte a imprimir se coloca debajo del marco, dentro del cual se coloca la tinta, que se extiende sobre toda la tela por medio de una regla de goma. La tinta pasa a través de la malla en la parte de la imagen y se deposita en el papel o tela.

El sistema de impresión es repetitivo, es decir, una vez que el primer modelo se ha logrado, la impresión puede ser repetida cientos y hasta miles de veces sin perder definición.

La serigrafía es un sistema de impresión milenario. Si bien no hay datos exactos, se cree que se remonta a la antigua China, en la que según una leyenda utilizaban cabellos de mujer entrelazados a los que les pegaban papeles, formando dibujos que luego se laqueaban para que quedaran impermeables. Posteriormente se cambió el material por la seda, de ahí proviene su nombre: *sericum* (seda, en latín) *graphe* (escribir, en griego).



## PARTE II

## TARJETAS

Recortar por la línea discontinua:

Aguafuerte/ETCHING	Fotograbado/PHOTOGRAVURE
Gofrado/EMBOSSING	Impresión offset/OFFSET PRINT
Monotipo/MONOTYPE	Litografía/LITHOGRAPHY
Serigrafía/SERIGRAPHY/SILK SCREEN	

ALBERTO GRECO, "Espléndido día de Primavera", 1964	EVA LOOTZ. "Hojas Parlantes", 1990
EDUARDO CHILLIDA, "Meditación en Castilla", 1968	EDUARDO CHILLIDA, "Voz acorde: Homenaje a Jorge Guillén", 1982
JOAN MIRÓ, "Albúm 13", 1948	JOAN MIRÓ, "Algunas Flores para los Amigos", 1964
LUIS GORDILLO, "Espacios", 1982	JUAN HIDALGO, "Etcéteras", 1989
LOUISE NEVELSON, "Fachada", 1966	MARCEL DUCHAMP, "El Gran Vidrio y Obras Relacionadas.Vol1", 1967
NACHO CRIADO, "5 Piezas Orientales", 1991	SONIA DELAUNY, "Ritmos Colores", 1966

## FICHA DIDÁCTICA

Realiza aquí tu composición

Nombre del artista (lugar, fecha de nacimiento):

Título de la obra, fecha:

Materia/ Técnica:

Indicar tipología (Libro de artista, carpeta o libro ilustrado):

## TEST DE AUTOEVALUACIÓN

Lee cada pregunta detenidamente y preguntaté si puedes hacer lo que indica. En caso afirmativo, márcalo en la tercera y cuarta columna (**Bastante / Mucho**) en función del grado. A continuación, marca en la columna **Normal** aquellas preguntas que domines en parte y, para finalizar, marca en la columna **Poco** aquellas que te gustaría alcanzar pero que no has conseguido ni siquiera parcialmente.

	<b>Poco</b>	<b>Normal</b>	<b>Bastante</b>	<b>Mucho</b>
¿Conoces todas los materiales y técnicas utilizadas por los artistas?				
¿Sabes buscar imágenes artísticas que cumplan los requisitos que necesitas?				
¿Conoces la definición de libro de artista?				
¿Tienes sentido de la orientación en un edificio?				
¿Sabes diferenciar entre libro de artista, carpeta y libro ilustrado?				

¿Sabes el autor, título, fecha de una obra y técnica?				
¿Sabes vocabulario nuevo en Inglés?				
¿Conoces diferentes técnicas de grabado?				
¿Sabes reconocer en las obras gráficas cada técnica de grabado?				
¿Has seguido las reglas del juego?				

Observaciones

Nombre y Apellidos:

## TEST DE COEVALUACIÓN

Lee cada pregunta detenidamente y preguntaté si puedes hacer lo que indica. En caso afirmativo, márcalo en la tercera y cuarta columna (**Bastante / Mucho**) en función del grado. A continuación, marca en la columna **Normal** aquellas preguntas que domines en parte y, para finalizar, marca en la columna **Poco** aquellas que te gustaría alcanzar pero no has conseguido ni siquiera parcialmente.

	<b>Poco</b>	<b>Normal</b>	<b>Bastante</b>	<b>Mucho</b>
¿Has visto alguna nueva técnica que no conocieras previamente?				
¿Has aprendido alguna nueva palabra en inglés?				
¿Has visto obras en la exposición que te resulten novedosas?				
¿Te parece rico y variado el uso de materiales y técnicas en la exposición?				
¿La presentación realizada por tus compañeros ha sido interesante y variada?				

¿Sabes el autor, título, fecha y técnica de una obra artística nueva?				
¿Te ha gustado la presentación de tus compañeros de clase?				
¿Te ha gustado la exposición?				
¿Te gusta trabajar en grupo?				
¿Has aprendido de los compañeros del grupo?				

Observaciones

Nombre y Apellidos:



centro de  
artes vis  
uales fun  
dación he  
lgadealv  
ear CÁCERES