



Catalina Durán  
Síntesis Creativa

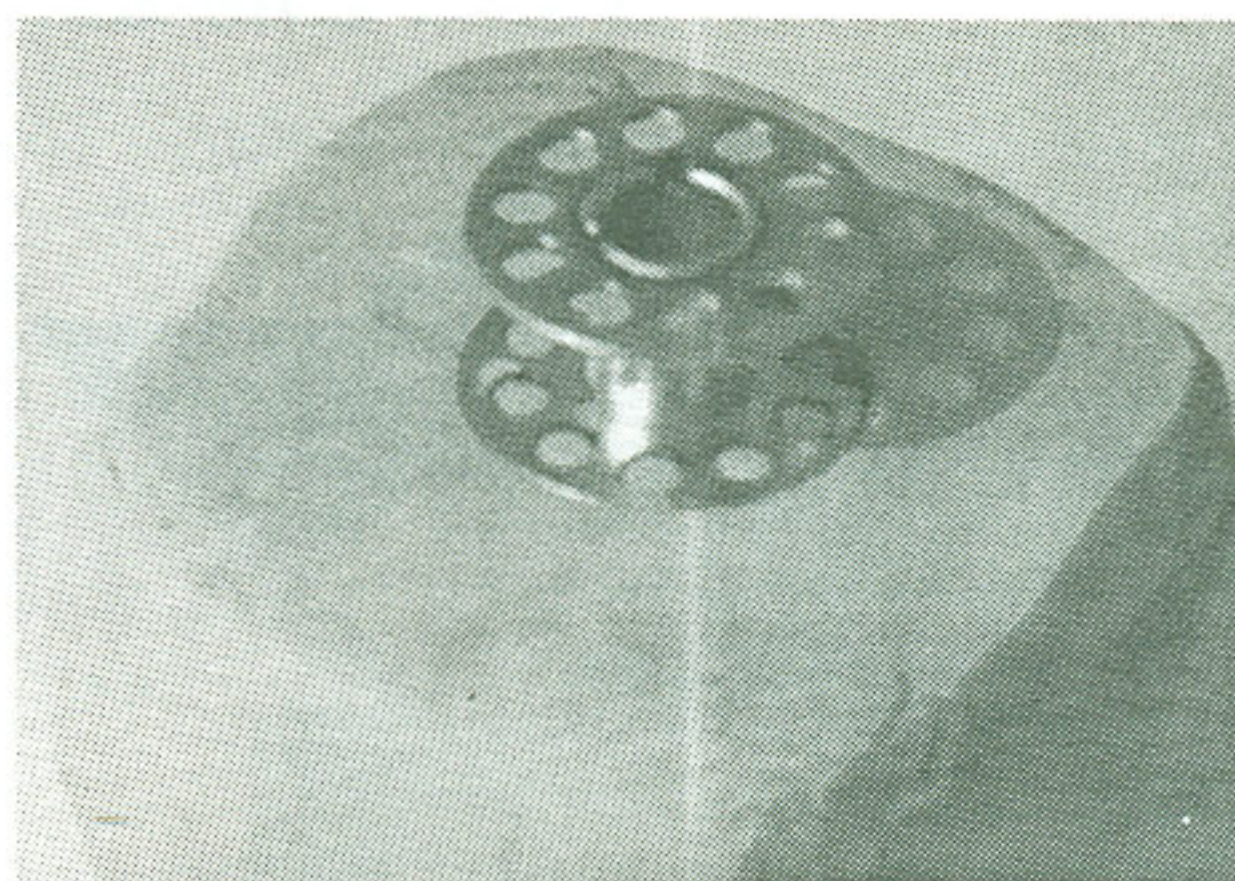
**H**ay un sinnúmero de formas en los objetos de uso cotidiano que poseen un gran atractivo visual, ya sea por su figura, por su textura, por su valor tonal o por la huella que dejan al hacer contacto con otra superficie.

Sin embargo, no siempre es fácil obtener una imagen de estos objetos para ser reproducidos gráficamente, pues el material del que están hechos o la superficie utilizada para su reproducción no es compatible con el soporte que usaremos o simplemente no registra bien la huella que estamos buscando.

Por ejemplo, objetos metálicos que no pasan bien en la fotocopidora porque tienen formas en hueco y en relieve, los cuales al ser iluminados por la máquina pierden muchos de sus valores o se emplastan; o la huella de una pieza que queremos rescatar para transferirla a una placa de *offset* o de grabado y que por ser una superficie irregular y dura contra una superficie plana, tampoco registra la forma que estamos buscando.

Un recurso obvio para solucionar este problema es la representación de estas formas mediante el dibujo a lápiz, o mediante la fotografía ya sea en blanco y negro o en color, además del trabajo digital que se puede aprovechar con los programas de tratamiento de imágenes, como el *Photoshop*.

Pero cuando lo que se busca es la imagen fiel de ciertos objetos, la cual nos pueda dejar la sensación



Bloque de plastilina para transferir la imagen de una figura tridimensional

de ser una huella directa y recién puesta, podemos recurrir a una técnica sencilla y fácil de aplicar en diversos soportes: se trata de la formación de un sello a través de plastilina.

Este material, al ser blando y dúctil, permite moldear y registrar todas las formas de nuestro objeto, además se puede cargar de tinta de *offset* o con óleo para hacer una transferencia de la figura a otra superficie. Así, podemos obtener una impresión de cuanto objeto nos parezca interesante para integrarlo a una imagen: un tornillo, un resorte, una moneda, tramas de telas, formas metálicas singulares, figuras

hechas en cerámica y formas talladas en madera, entre otras. Se trata de aprovechar los valores y las formas de un objeto tridimensional para llevarlos a un plano bidimensional.

Dependiendo de la pieza de que se trate, a veces es posible entintarla directamente con un rodillo pequeño y tinta de *offset* y estampar el objeto contra la superficie en la que deseamos trabajar. Otras veces es mejor usar un pincel plano y óleo o tinta de *offset* ligeramente diluida con una gota de aceite o de aguarrás, y estampar el objeto contra la superficie en la que deseamos trabajar. Pero si la forma del objeto no es plana, sino que tiene huecos y relieves, entonces será necesario entintarla y estamparla sobre un bloque de plastilina, para que ésta reciba la imagen y la podamos transferir por presión a la superficie deseada.

El procedimiento es el siguiente:

- Formar un bloque de plastilina y aplanarlo contra la superficie de una mesa o de un vidrio para que quede una cara completamente lisa.

- Entintar la pieza que queremos reproducir.

- Sumir la pieza entintada en la plastilina (no demasiado, sólo lo suficiente para que se registren las formas de la pieza).

- Descargar un poco el sello en otra superficie para quitar los excesos de tinta.

- Sumir con los dedos el sobrante de plastilina alrededor de la forma de la pieza para no ensuciar nuestra superficie y dejar únicamente la huella de nuestra figura.

- Estampar sobre nuestra superficie, presionando un poco para que la forma haga buen contacto y registre todos los valores.

- Dejar secar (la tinta de *offset* es muy grasosa y tardará en secar).

- El sello usado se puede deshacer para formar un nuevo bloque.

De esta forma la imagen transferida estará en positivo, pero si deseamos una imagen en negativo podemos hacer lo siguiente:



Figuras grabadas en madera a base de golpe al entintar en relieve, resaltan las figuras en negativo

- Formar el bloque de plastilina plana.
- Sumir la pieza, no demasiado para no formar huecos muy profundos, pues entonces no podrán entintarse.

- Entintar la plastilina con rodillo: la tinta caerá únicamente en el relieve. La imagen quedará en negativo.

- Estampar. Dejar secar la tinta.

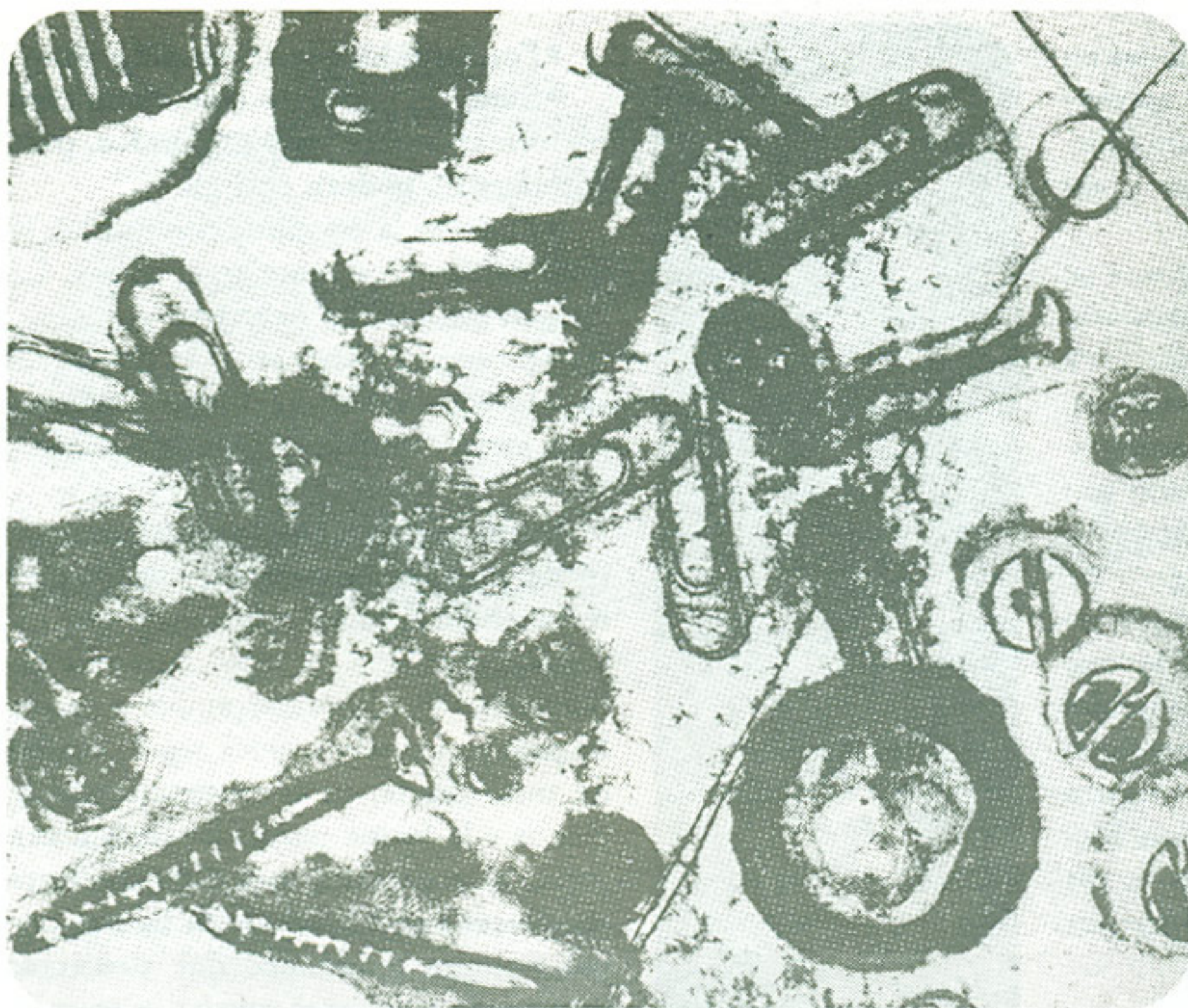
- El sello usado se puede deshacer para formar un nuevo bloque.

Lograr una imagen adecuada requiere de pruebas constantes. Siempre es recomendable tener a un lado una superficie similar a la que usaremos en nuestro original para estampar a modo de prueba los sellos, pues según el tipo de tinta usada, la consistencia que le demos y la forma particular de nuestra pieza, se acumulará más o menos tinta en ciertas hendiduras de la figura, por eso siempre tendremos que descargar un poco la pieza para que no se emplatete, así como medir la intensidad de la imagen que queremos imprimir. A mayor número de pruebas lograremos una mejor calidad en la estampación.

Otro elemento a tomar en cuenta es la temperatura de nuestro sello de plastilina, pues mientras más lo manipulemos más blando estará el material y eso no siempre es benéfico ni para el entintado, si lo hacemos con rodillo, ni para el registro de la pieza. Siempre es recomendable tener una o dos barras de material para cambiarlo cuando sea necesario.

También es importante saber que a medida que vamos usando el sello y lo deshacemos para formar uno nuevo, la tinta sobrante es absorbida por el material, por ello después de varios sellos quedará muy grasoso y será necesario usar una nueva porción de plastilina limpia. Esto en algunos casos puede ser un problema, pues según se va engrasando la plastilina, dejará rastros de grasa en nuestra área de trabajo alrededor de la impresión de nuestra pieza, lo cual ocasionará manchas indeseables. Por eso tenemos que sumir con los dedos la parte de la plastilina que queda fuera de la figura.

Esta técnica de transferencia la utilicé para incorporar sellos de



Sellos formados con plastilina en lámina de *offset* y entintados posteriormente

o de madera, podremos trabajar la imagen obtenida con las gubias para dejar la figura en relieve; en este último caso, también podemos golpear con un martillo la pieza contra la madera, y dejaremos una incisión bastante interesante en ella, siempre y cuando utilicemos una madera blanda.

Los sellos se pueden aplicar algunas veces directamente sobre nuestro soporte y algunas otras indirectamente a través de la plastilina, según la forma y el material del que esté hecha nuestra pieza. Lo que estamos aplicando a final de cuentas es la noción de la reproducción en relieve y en hueco y lo que queremos rescatar es el registro de la pieza al rodarla, al golpearla, o al transferirla con o sin plastilina. Las posibilidades son tantas

objetos a una serie de litografías hechas sobre lámina de aluminio, que forman parte de la tesis de Maestría en Artes Visuales titulada "Experimentación de técnicas contemporáneas de litografía y su aplicación a obra gráfica personal", presentada por mí en la Academia de San Carlos de la UNAM en julio de 2001.

Por medio de la plastilina transferí todo tipo de figuras a una lámina de *offset*, que sirvió como matriz para estampar las litografías. Es una técnica útil en diferentes medios: como método de ilustración, para hacer con este sello el original que después pasará a trabajarse en la computadora o fotomecánica para imprimirse en *offset*.

Se puede aplicar directamente en obra gráfica sobre papel o estamparse en tela; si en lugar de tinta de *offset* utilizamos barniz de grabado, lo podremos transferir a una placa de zinc y someterlo después al ácido; o si lo transferimos a una placa de linóleo

como nuestra imaginación nos permita. Todo es cuestión de experimentar y encontrar nuevas formas de expresar nuestras ideas.



Figuras en negativo formadas por golpe sobre madera