

Una mirada al Serrotecho Arte del blanco y negro

Gonzalo Becerra Prado
Teoría y Análisis

ES PROBABLE QUE UNO DE LOS ACTOS FUNDACIONALES más importantes de la cultura del hombre haya sido el grabado, el cual se entiende como: "la incisión hecha conscientemente por el hombre sobre cualquier material"; según menciona Mario Rubio en su clásico libro *Ayer y hoy grabado*,¹ fue este acto lo que aseguraba una permanencia de la expresión, evidencia objetual, palpable, creada como imagen significativa.

En tiempos prehistóricos el hombre realiza incisiones en piedra, cerámica o hueso y en las paredes de las cavernas, no obstante, para que se desarrollara el grabado o la representación permanente de la imagen fueron necesarios siglos de civilización y un gran avance, tanto de las técnicas como del potencial del pensamiento gráfico del hombre, con un mayor adiestramiento psicomotriz fino y de representación de su realidad, de la imagen que ve en su entorno, que imagina o sueña.²

1. Mario Rubio Martínez, *Ayer y hoy del grabado y sistemas de estampación. Historia, técnica*, Tarraco, Tarragona, 1979, p. 19.

2. El diccionario define la palabra imagen como "figura o representación de una cosa" y, por extensión, como la "representación mental de alguna cosa percibida por los sentidos". Esta palabra deriva del latín (*imago*: figura, sombra, imitación) e indica toda representación figurada y relacionada con el objeto representado por analogía y semejanza perceptiva, véase al respecto José María Casasús, *Teoría de la imagen*, Barcelona, Salvat, 1974, p. 25.

Jorge Bermúdez en su texto *Gráfica y comunicación visual* menciona al respecto que:

Es sintomático que una antigua etimología de la palabra imagen la conecte con la raíz *imitare*. Imitar, mimesis: gesto. También por imitación de la huella grabada en el lodo, el hombre trazaría con la punta de una piedra [incisiones o rayados] el límite de su mano, para dejar constancia en la pared de la cueva o en el barro de su imagen al retirarla. El límite de una imagen o huella primera del hombre no sería otro que la línea. La línea es el primer elemento de diseño conformador de la ingente imagen que el hombre se representará del mundo.

Más adelante el historiador agrega, que:

El inicial rayado en la piedra terminó por ser glifo, escultura (libro de piedra) y templo... tuvo que haber un dominio de la línea grabada antes de pintada (en el origen de las primeras culturas de la humanidad el color siempre vino después) en correspondencia con el primer momento de sedentarización.³

Lo anterior nos sirve de preámbulo para hablar de una sencilla técnica de ilustración que tiene como principio fundamental el raspar o rayar una superficie y con ello descubrir, a partir de una capa de tinta o pintura negra, una línea que por razón del procedimiento utilizado aparece "negativa", es decir, blanca, pero que por su tratamiento será percibida no como una imagen negativa sino positiva, con convenientes usos del blanco que se torna luz plena, brillo o con amplios planos o plastas bajo el principio del contraste del blanco y negro.

Un valor adicional de la técnica consiste justamente en la posibilidad de crear grises ópticos mediante finos rayados, tramas o texturas, una de las formas en que se manifiesta la imagen: el medio tono que a cierta distancia el espectador percibe como una imagen con gamas de grises cuando



Invitación *Una mirada al Scratch*
Fotografía: Cortesía del autor

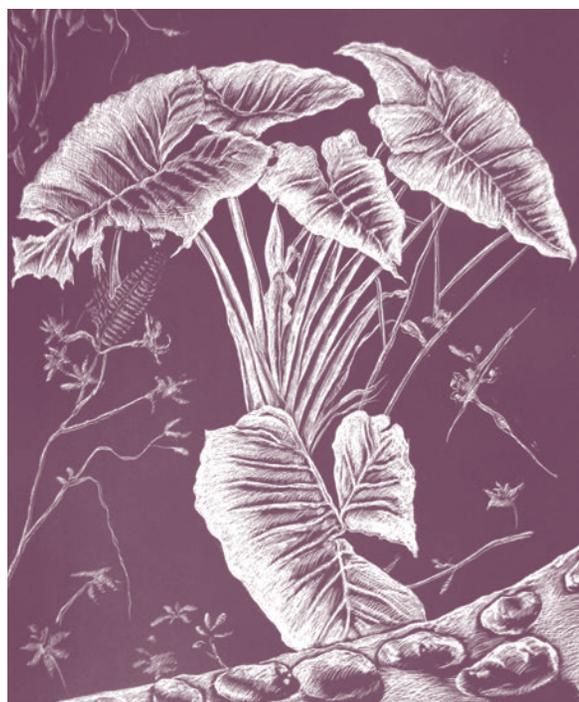


Ilustración de Gozalo Becerra Prado
Fotografía tomada por Daniela Gutiérrez

3. Jorge R. Bermúdez, *Gráfica y comunicación visual*, La Habana, Logos, 2002, p. 15 y 69.

en realidad sólo son combinaciones de blancos y negros adecuadamente dispuestos. Esta técnica tradicional llamada *Scratch Board* nos permite, con pocas herramientas y recursos materiales, grandes efectos gráficos.

La palabra *scratch* viene del inglés y significa ras-car, raspar o rayar, pero la palabra que expresa mejor la acción a ejecutar es esgrafiar. Nace a partir de distintas técnicas de grabado, pero con la diferencia que el *scratch* no es una técnica de impresión, sino de ilustración, fundada en el principio del alto contraste, es decir, del equilibrio dinámico del blanco y negro: las imágenes se construyen en "negativo" a partir de un fondo negro.

La técnica adopta su nombre del soporte, la cartulina, para raspar con una base de yeso, además de una fina capa de pintura o tinta china negra, lo que permite por medio de instrumentos punzo-cortantes el esgrafiado.

La técnica logra de forma rápida crear la ilusión de estar ante un grabado en linóleo o madera, ya que está emparentada con el tradicional grabado en relieve, o bien con el huecograbado, que utiliza como matriz básica una placa de metal de cobre o zinc a la que se le hacen incisiones con una punta metálica y que luego las líneas huecas o surcos serán entintados e impresos en papel.

Las técnicas de grabado en relieve y hueco nos recuerdan el modo primigenio del tallado o rayado en piedra o barro, que durante milenios fue medio de registro y comunicación de muchas civilizaciones mediante glifos, y que en varias culturas permitieron la permanencia y el desarrollo de los sistemas de escritura, baste recordar las incisiones en barro con escritura cuneiforme o la famosa piedra Roseta tallada con jeroglíficos egipcios y escrituras demótica y griega, lo que permitió el desciframiento de la escritura de los faraones.

El *scratch* es desde mediados del siglo pasado una forma de representación; una técnica de ilustración



Ilustración de Gabriela de los Santos Rumbo
Fotografía tomada por Daniela Gutiérrez

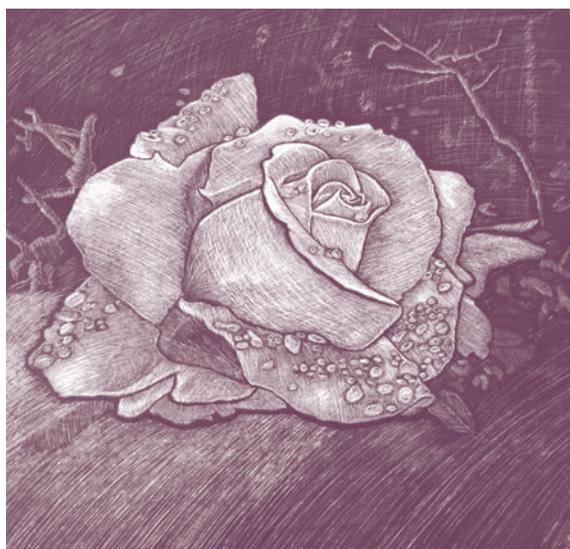


Ilustración de Stephany Pamela Magaña Gutiérrez
Fotografía tomada por Daniela Gutiérrez

desarrollada con cierta amplitud por el dibujo publicitario de mediados de los años cincuenta del siglo pasado por ilustradores en Estados Unidos y no obstante su sencillez, poco se ha desarrollado en nuestro país.

Actualmente la técnica del *scratch* es poco valorada, llegando incluso a considerarse artesanía o manualidad, tal vez porque desde niños en la escuela primaria aprendimos la técnica de manera franca aplicando crayones de colores en un cartón, al cual se le agregaba una capa de pintura y luego se rayaba con cualquier punta más o menos filosa y, como acto mágico, aparecían líneas de colores vivos con aspecto de arcoíris.

Pues bien, este recurso gráfico se rescató a través de un breve curso impartido durante el trimestre 2011 Primavera al grupo ACo5 del Módulo Campos Fundamentales del Diseño del Tronco Divisional de la División de CyAD, el cual tuvo una gran acogida y los alumnos practicaron la técnica de manera entusiasta, logrando en un breve lapso resultados notables.

El material utilizado es un soporte alternativo que reemplaza al tradicional *Scratch Board* por uno plástico: una lámina blanca de estireno que permite, entre otras cosas, una gran resistencia y durabilidad, además de ser un material con una superficie que brinda firmeza y a la vez es fácil de esgrafiar, admitiendo incluso correcciones al aplicar pintura en los errores cometidos. El recubrimiento del soporte es pintura acrílica negra diluida con tinta china.

Para el esgrafiado se utiliza la cuchilla tradicional para raspar *scratch knife* fijada a un manguillo de los usados para plumillas de dibujo, sin embargo, se puede usar prácticamente cualquier navaja o instrumento punzocortante como navajas de cutter, bisturí o seguetas con punta afilada, materiales alternativos y que se consiguen con facilidad.

Gracias a la iniciativa de la profesora Angélica León Carbajal, a cargo del grupo de los alumnos participantes, se logró convocarlos para la realización de una pequeña, pero significativa exposición, con parte de los trabajos elaborados durante el curso que impartí y con el apoyo en el diseño y producción, tanto de la maestra León Carbajal, como de la alumna Alejandra Moreno y las ayudantes Gabriela Trujillo y Giovanna García.

La muestra se expuso del 8 al 29 de junio de 2012 y estuvo constituida por varios temas: la explicación de los términos y definiciones de la técnica del *scratch*; trabajos de ilustración libre de los alumnos participantes; la explicación didáctica de los pasos para la realización de la técnica; autorretratos de alumnos; ejemplos de señalética y trabajos con aplicaciones en color mediante acuarela o lápices de colores, además de mis propios trabajos.



La inauguración de la exposición fue sumamente concurrida, en su mayoría por alumnos, contó con la participación de las autoridades de nuestra División: el director de ésta, Jaime Irigoyen Castillo, la coordinadora del Tronco Divisional, Azucena Mondragón Millán y los curadores de la muestra, los profesores Angélica Aragón Carbajal y Gonzalo Becerra Prado. En esta misma ocasión se reinauguró la Galería del Tronco Divisional "La Naranja Azul".

Es importante que en los programas de estudio del Tronco Divisional en el área de Técnicas de Representación y Expresión se imparta de manera regular el *scratch*, ya que por su capacidad expresiva, bajo costo, resultados rápidos y calidad estética, logra el desarrollo no sólo de la prefiguración y configuración gráfica, sino que además permite entender los conceptos básicos de la imagen y su tratamiento. Por otra parte, los ejercicios realizados cotidianamente por los alumnos y profesores del Tronco Divisional deben exhibirse con la finalidad de mostrar el trabajo colectivo y compartir experiencias formativas con fines de aprendizaje.*



Inauguración *Una mirada al Scratch*

Fotografía: Cortesía del autor