

MANUAL DE SERIGRAFÍA EN LECTURA FÁCIL



Edita:



GENERALITAT
VALENCIANA

Con la colaboración de:

CULTURAL
Concejalía de
Cultura de Alicante

MACA Museo de Arte
Contemporáneo
de Alicante

**Da
Guten**


apsa

Este Manual de Serigrafía en Lectura Fácil es un homenaje a los artistas Eusebio Sempere y su compañero Abel Martín. Ellos trajeron la técnica de estampación artística a España y fueron expertos en serigrafía.

En 2023 se cumplieron 100 años del nacimiento de Eusebio Sempere y este manual es un regalo para celebrarlo.

El Equipo Seri ha creado diseños maravillosos para recordar al artista Eusebio Sempere, que era famoso por sus obras hechas con serigrafía.

Este Manual de Serigrafía en Lectura Fácil es parte del proyecto Tirando del Hilo. Este proyecto fue elegido en el año 2019 en la convocatoria Lugar Común del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana.

Este manual está hecho por el Equipo Seri, que dibuja y explica la técnica de serigrafía de una manera fácil. Queremos que todas las personas puedan aprender y disfrutar de la serigrafía.

Cuando el Equipo Seri viene al museo para buscar inspiración, vienen acompañados con Ester García y David Gil de Daguten Escuela Gráfica de Barrio.

Ellos inventan proyectos como este.

Su compromiso al trabajar en equipo

muestra que la serigrafía es más que solo dibujar.

Es una forma de hacer un mundo donde todos sean bienvenidos y donde podamos trabajar juntos para mejorarlo cada día.

Museo de Arte Contemporáneo de Alicante

Este Manual de Serigrafía en Lectura Fácil
además de ayudarnos a aprender
nos hace descubrir y disfrutar de la lectura
de manera más fácil.

Es una gran satisfacción para APSA
que el Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana,
el Museo de Arte Contemporáneo de Alicante
y los profesionales de Daguten Escuela Gráfica de Barrio,
nos elijan para participar en este proyecto
que ayuda a las personas con discapacidad intelectual
y del desarrollo a comunicar emociones,
a expresar lo que llevan dentro con los dibujos,
las palabras que descubren
y las validaciones que hacen.

APSA y el Equipo Seri agradecen a las instituciones
y a las personas comprometidas con este proyecto.
También desean que disfrutéis con la lectura de este manual
inclusivo y accesible.

María José García Alonso

Coordinadora del Servicio de Accesibilidad Cognitiva de APSA

**El Equipo Seri y Daguten presentan
este Manual de Serigrafía en Lectura Fácil
para que aprendas y trabajes la [serigrafía](#).**

Serigrafía:

Es una técnica para copiar una imagen
o texto sobre cualquier material
y consiste en pasar la tinta
a través de una red tensada en un marco.

Página 14 **INTRODUCCIÓN**

Página 20 **EQUIPO SERI**

Página 28 **BREVE HISTORIA
DE LA SERIGRAFIA**

Página 33



HERRAMIENTAS Y MATERIALES



Página 35 **PANTALLA**

Página 37 **TINTA**

Página 39 **RASQUETA
EMULSIÓN**

Página 41 **EMULSIONADOR
FOTOLITO**

Página 43 **INSOLADORA
ESPÁTULAS O CUCHARAS
RELOJ**

Página 45 **PINCEL
BISAGRAS
ROTULADOR PERMANENTE
CINTA DE EMBALAJE**

Página 47 **SECADOR
MANGUERA DE AGUA A PRESIÓN
ESPONJA**

Página 49 **FIJADOR EN SPRAY
RECUPERADOR
TRAPOS Y PAPEL DE COCINA**

Página 51 **REGLA
DELANTAL
PAPEL Y TEJIDOS**

Página
55



EL ESPACIO DE TRABAJO



Página 57	ESPACIO PARA MATERIALES Y DISEÑAR
Página 58	ESPACIO DE EMULSIONAR INSOLAR Y SECAR PANTALLAS
Página 59	ESPACIO DE IMPRESIÓN Y SECADO
	ESPACIO DE LAVADO

Página
61



LA SERIGRAFÍA PASO A PASO



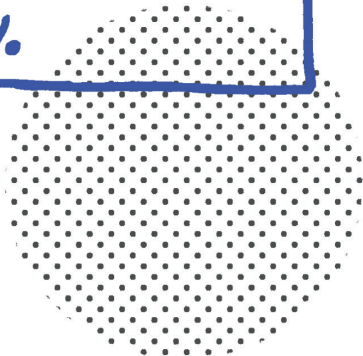
Página 63	ELABORACIÓN DEL DISEÑO
Página 65	PREPARACIÓN DE LA PANTALLA
Página 71	ESTAMPACIÓN
Página 77	LIMPIEZA

Página
79



RESUMEN





Con este Manual de Serigrafía en Lectura Fácil aprenderás cómo hacer una obra de serigrafía paso a paso.

Los dibujos y textos de este manual están hechos por el **Equipo Seri** mientras trabajaban en sus diseños durante el proyecto Tirando del Hilo.

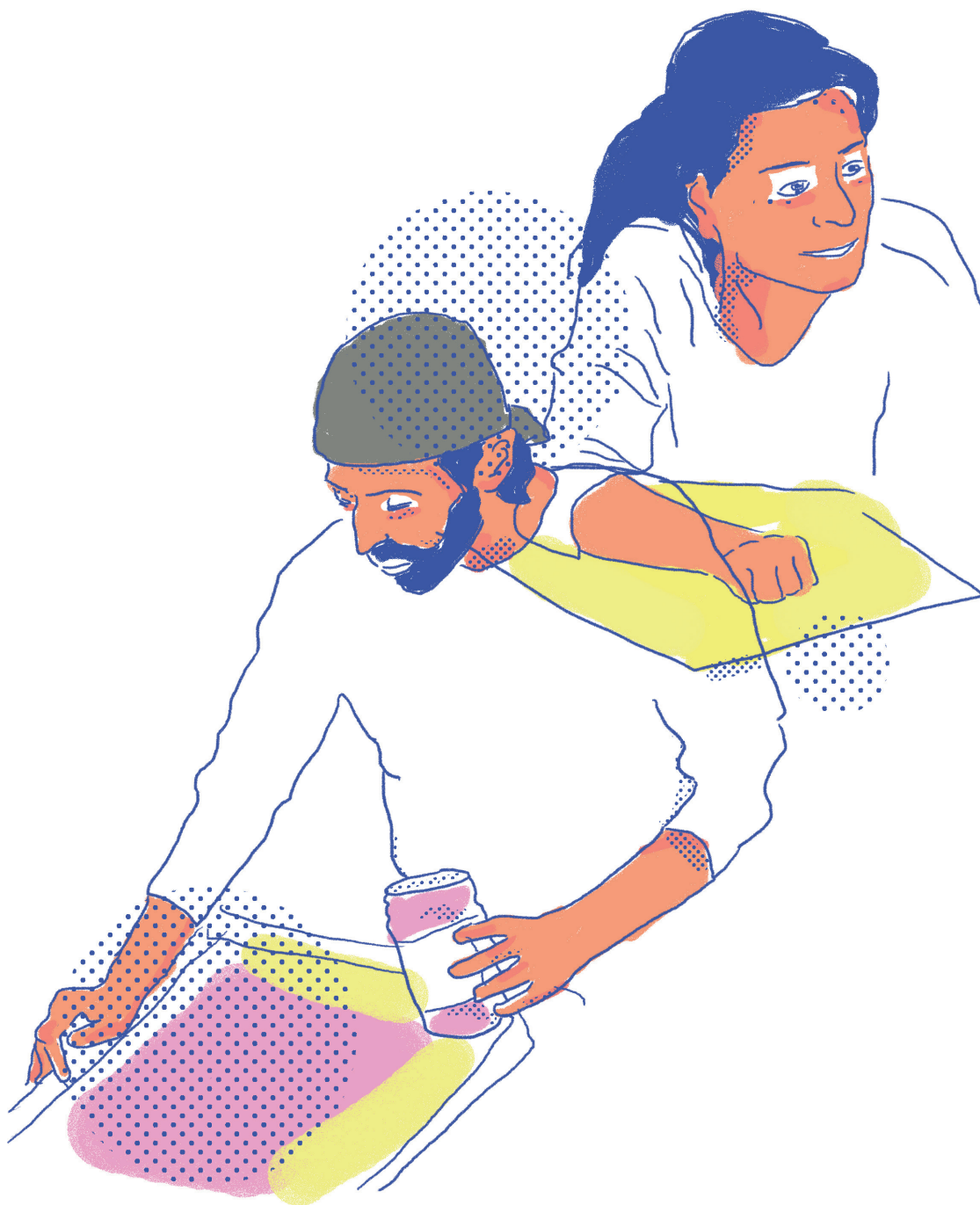
Equipo Seri:

Grupo de personas
con discapacidad intelectual
del Centro Ocupacional Terramar de APSA
que participa en el proyecto Tirando del Hilo.

Más adelante os contaremos qué es Tirando del Hilo y quiénes son el Equipo Seri.

El Equipo Seri ha creado este Manual para que conozcas y aprendas:

- una breve historia de la serigrafía
- las herramientas y materiales
- el espacio de trabajo
- la serigrafía paso a paso



Tirando del Hilo es un proyecto educativo y artístico diseñado por David Gil y Ester García de Daguten Escuela Gráfica de Barrio para el Museo de Arte Contemporáneo de Alicante dirigido a artistas del Centro Ocupacional Terramar de APSA.

La **convocatoria** pública de Lugar Común del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana eligió el proyecto Tirando del Hilo en el 2019.

Convocatoria

Llamar a una o más personas para que participen en un acto.

Esta convocatoria quería mejorar el aprendizaje el desarrollo personal y la convivencia de las personas con discapacidad intelectual a través del trabajo creativo.

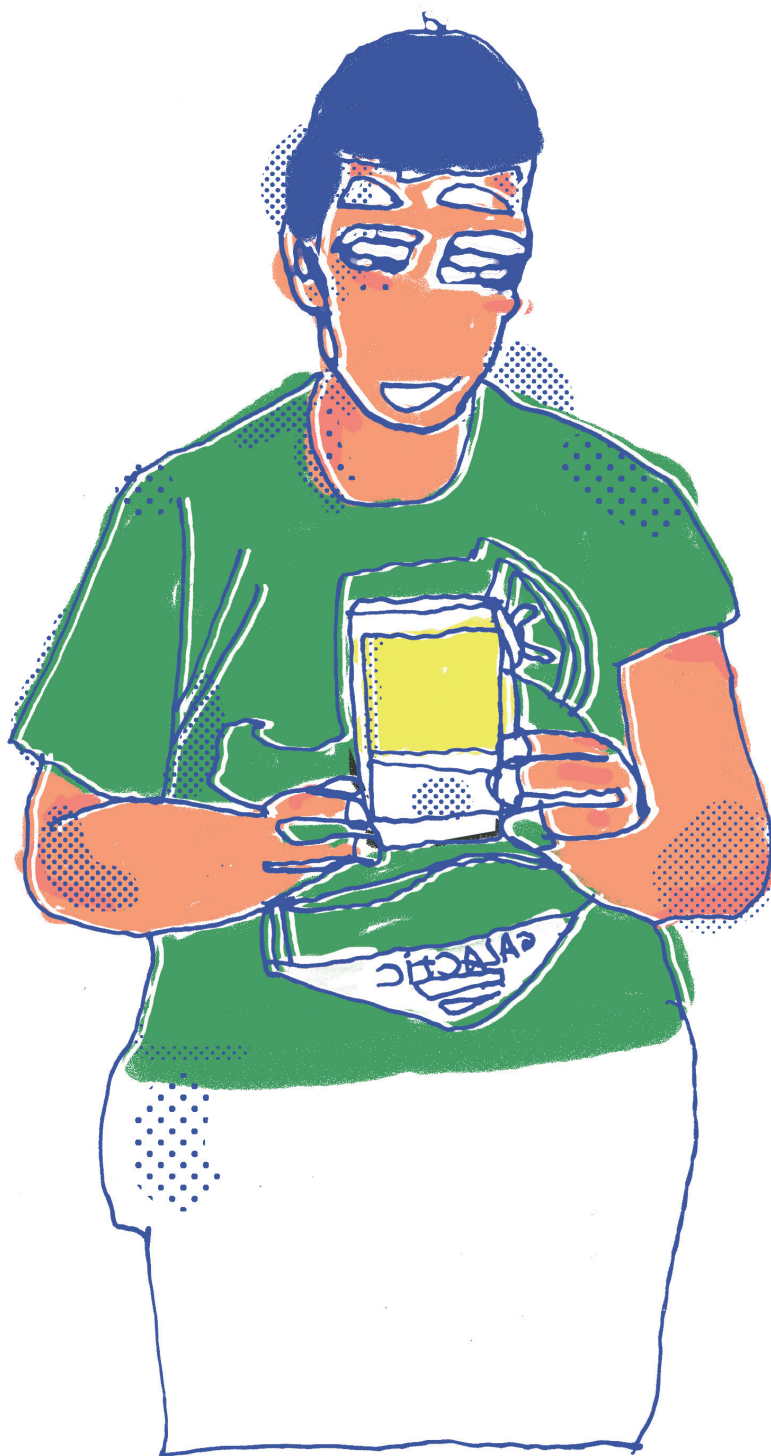
Tirando del Hilo nunca fue un proyecto. Queríamos que fuera una oportunidad para despertar la creatividad en personas con discapacidad intelectual del Centro Ocupacional Terramar de APSA. Desde entonces el equipo de Daguten ha convertido la serigrafía en una técnica accesible.

Con estas palabras queremos agradecer
por encima de todo a los artistas
que cada día han estado dispuestos a:

- imaginar
- experimentar
- emocionarse
- aprender
- crear

Porque no es suficiente con sentirse artista
hay que mancharse las manos
conectar con el momento
sentirse cómodo en el espacio
y dejar que vuele la imaginación
hacia lo desconocido.

El Equipo Seri inició un viaje
que esperamos que nunca termine
hasta convertirse en artistas.

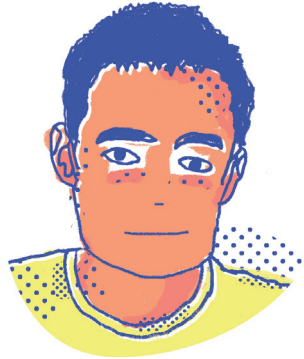


2

EQUIPO SERI



Carolina



David



Miguel Ángel



Consuelo



Valeria



Javi



Miguel Ángel



Mercedes



Joaquín



Sandra



Eduardo



Andrea



Joan



Pablo

Con este proyecto hemos conseguido que la gente conozca y comprenda la realidad de las personas con discapacidad intelectual como creadores de arte y diseño.

El 8 de octubre de 2019 expusimos en el Centre del Carme de Valencia junto a 5 proyectos artísticos realizados en los centros ocupacionales de Valencia dentro de la convocatoria Lugar Común del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana.

El 29 de noviembre de 2019 también expusimos nuestros diseños en las jornadas TODOS MACA del Museo de Arte Contemporáneo de Alicante.

Carolina artista del Equipo Seri explicó qué era para nosotros Tirando del Hilo:

**Hola a todas y a todos
Nos hace mucha ilusión compartir
esta maravillosa exposición junto a vosotros:
amigos
familia
personal del MACA
y el Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana
que ha hecho esto posible.**

**Todo lo que veis aquí es resultado del esfuerzo
y la creatividad del grupo de serigrafía
que se creó el pasado 23 de Mayo de 2019.**

**A lo largo de este ilusionante y estupendo proyecto
hemos diseñado camisetas
para las jornadas deportivas de UPAPSA
la equipación deportiva para Terramar
carteles y camisetas para el festival de música Plataforma
y muchas cosas más....**

**Como todo buen equipo también creamos
nuestra propia marca llamada FACES
que nace de la búsqueda de aquello que nos representa.**

FACES significa:

- **F de familia**
- **A de arte**
- **C de creatividad y cerebros**
- **E de estrella**
 porque cada componente del Equipo Seri es una estrella.
- **S de superación**

**Este proyecto nos ha enriquecido y llenado mucho
de creatividad de ilusión y de imaginación
también nos ha permitido acercarnos al mundo del arte.**

**Hemos aprendido que la imaginación no tiene límites
y que el verdadero arte no consiste en hacerlo todo bien
sino en tener cada uno su estilo
pues lo que define a un buen artista es su originalidad
su esencia su magia....**

**Este asombroso proyecto
no hubiese sido posible sin Ester y David
queremos deciros que sois personas extraordinarias.
GRACIAS POR CREER EN NOSOTROS
y por darnos esta fabulosa oportunidad
para poder demostrar nuestro talento al mundo
y descubrir la magia de inventar.**

**Gracias a todos y todas por venir
esperamos que esta tarde os sea tan asombrosa
y especial como lo es para nosotros y nosotras.**

Buenas tardes.

En el proyecto Tirando del Hilo la serigrafía se ha convertido en una técnica accesible en la que cualquier cosa que imaginamos se ha hecho realidad. Después de todo lo que vivimos durante los años:

- 2019
- 2020
- 2021
- 2022

Hemos diseñado para el Centro Cultural Las Cigarreras de Alicante:

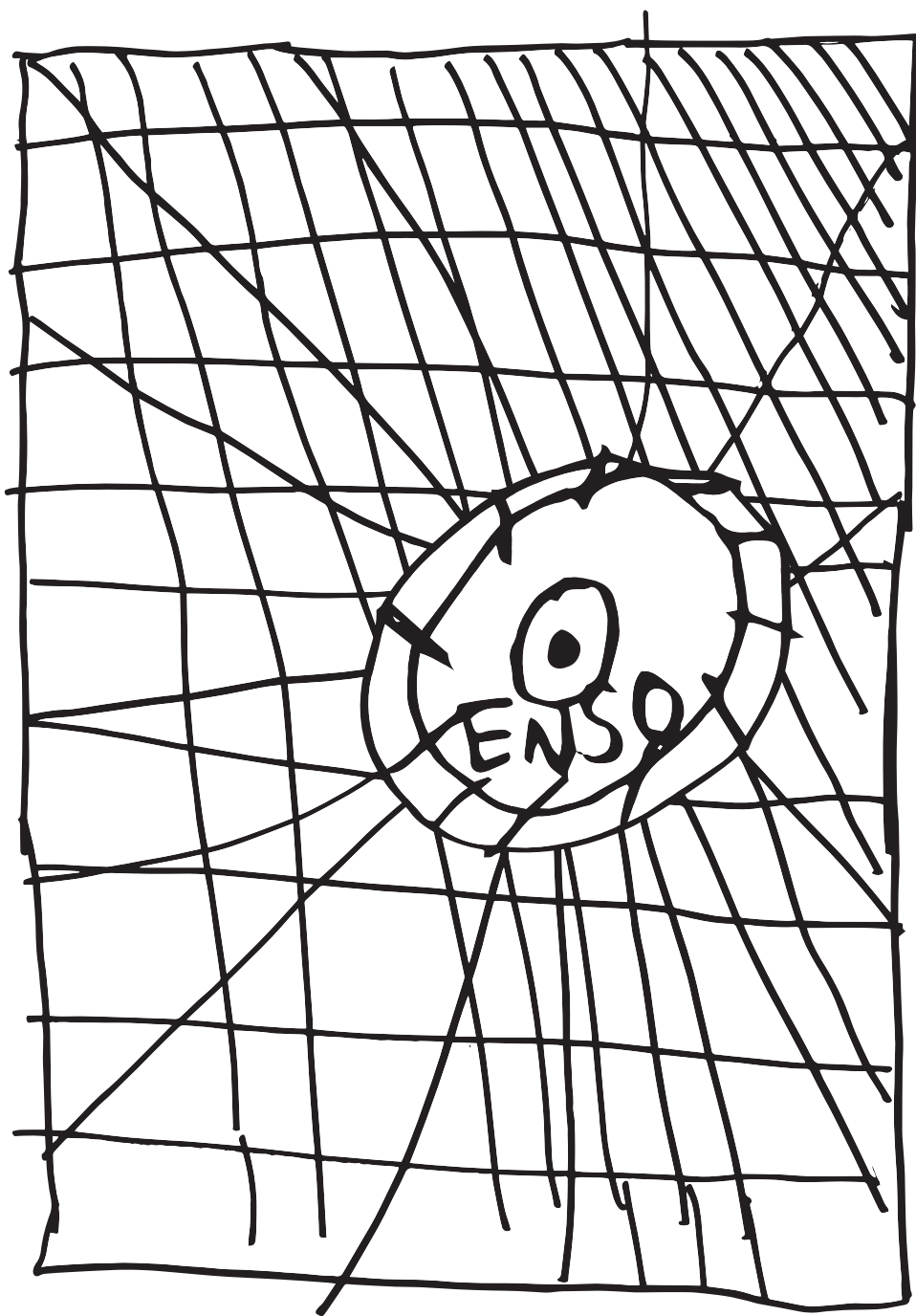
- la camiseta del festival de música Plataforma
- la camiseta del festival ENSO
- el cartel del festival de **Autoedición** La Liada Gráfica

Autoedición:

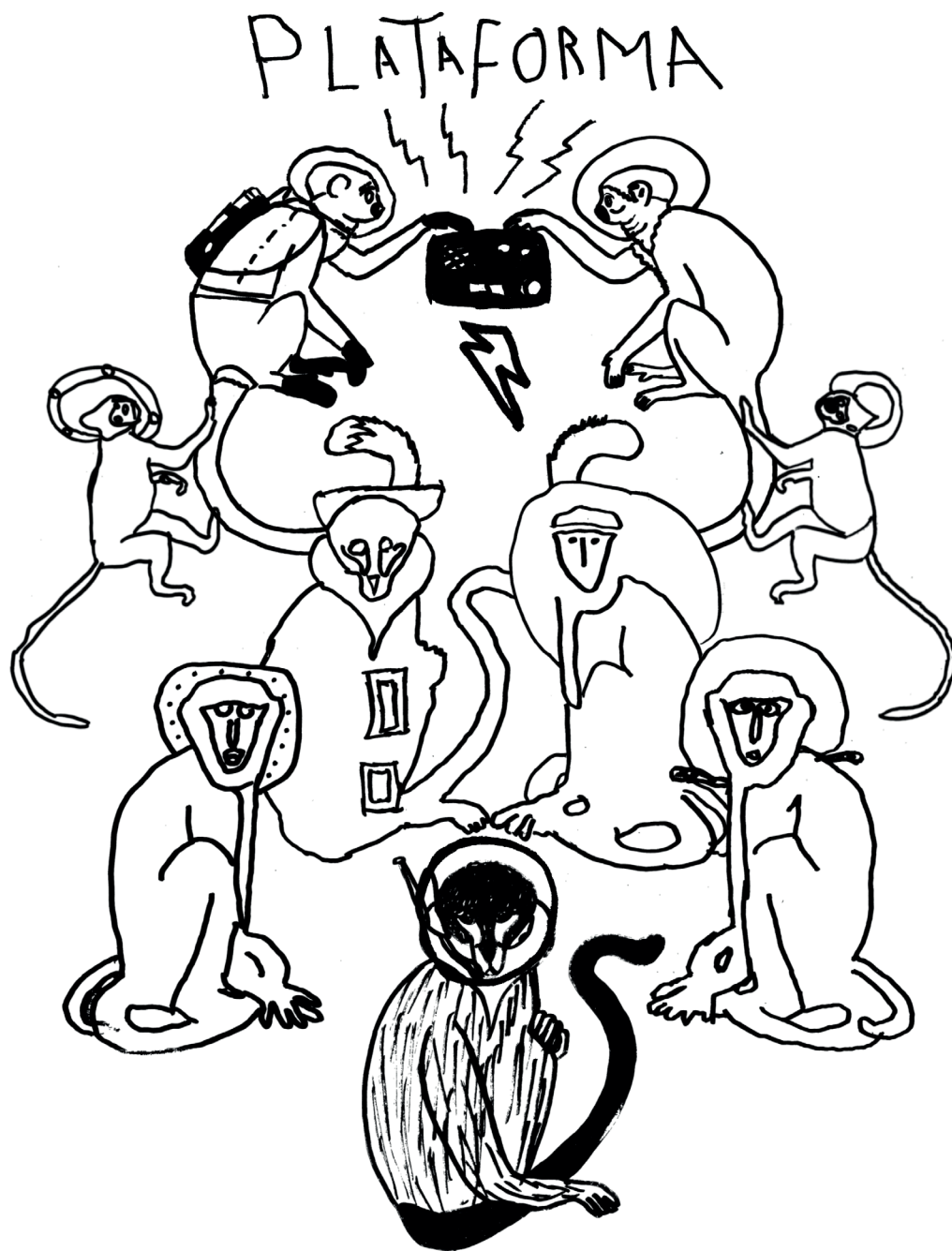
Consiste en la impresión y publicación que un autor hace de su obra y se encarga de todo el proceso.

En el año 2022 David y Ester nos dijeron que querían seguir trabajando con nosotros. Por eso continuamos con Tirando del Hilo y esperamos que nunca termine.

Este Manual de Serigrafía en Lectura Fácil que tienes en tus manos es el resultado del trabajo del Equipo Seri y de nuestros compañeros de los Centros Ocupacionales de APSA que han adaptado y validado este manual.



Camiseta del festival ENSO



Camiseta del festival Plataforma

3 BREVE HISTORIA DE LA SERIGRAFÍA



Hay muchas historias
sobre los orígenes de la serigrafía.

Algunas personas dicen que empezó en la antigua China
donde utilizaban pelos de mujer
que cruzaban unos con otros para crear una red
y luego les pegaban papeles formando dibujos.
Con el tiempo cambiaron el pelo por seda
y de ahí viene su nombre **sérigraphie**:

- **sericum** significa seda en latín
- **graphie** significa escribir en griego

Estampación:

Imprimir un dibujo o diseño
sobre un soporte
para conseguir varias copias.

Otras personas dicen que las primeras **estampaciones**
las realizaron personas de las **Islas Fidji**
en el año 3 mil antes de Cristo.

Islas Fidji:

Son unas islas que están
en el Océano Pacífico
y cerca de Australia.

Utilizaban hojas de plátano con agujeros como red
y arrastraban **tintes vegetales** sobre la red
para estampar sus dibujos.

Tintes vegetales:

Son pinturas que sacamos
de las plantas y minerales.

Otras personas dicen que la serigrafía empezó en Japón y como en China y tensaban las redes con pelos de mujer hasta que cambiaron el pelo por **bambú**.

Bambú:

Es una planta alta que tiene forma de caña.

Ellos fueron los primeros que utilizaron 5 colores en la **impresión** en serigrafía.

Impresión:

Reproducir una imagen o texto sobre diferentes tipos de materiales.

La técnica de impresión por serigrafía se desarrolló a partir del siglo 20.

Usaban plantillas hechas de **papel engomado** pegadas en una tela de algodón y tensaban la tela en un marco con grapas.

Papel engomado:

Es una cinta de papel que tiene un lado cubierto de pegamento.

Colocaban la pintura encima de la tela y arrastraban la tinta para permitir la **reproducción** de las imágenes en el papel.

Reproducir:

Sacar copia de algo como una imagen o un texto.

Con esta forma de trabajo empezaron a **estampar** telas en Francia y a esta técnica la llamaron Estampación a la Lyonesa.

Estampar:

Imprimir o sacar copias.

Durante la 2 Guerra Mundial Estados Unidos descubrió que la serigrafía era perfecta para marcar el material de guerra. La usaban en:

- vehículos
- embalajes
- bidones de gasolina
- cascos
- banderas
- pancartas

Patentar:

Es el derecho exclusivo que se concede para la protección y uso de un invento.

A principios del siglo 20 Samuel Simón de Manchester **patentó** la serigrafía como la conocemos en la actualidad. Esta técnica fue evolucionando con los años.

A mitad del siglo 20 la serigrafía se hizo muy popular en el **Movimiento Pop Art** para hacer reproducciones de arte.

El artista Andy Warhol la usó para hacer sus obras de arte.

Movimiento Pop Art:

Estilo de arte que coge ideas de imágenes y objetos de la cultura popular.

Por ejemplo:

- anuncios publicitarios
- revistas
- cómic
- cine

Eusebio Sempere y Abel Martín son artistas que aprendieron la técnica de serigrafía en París y en el año 1960 traen esta técnica a España realizando serigrafías de sus obras y de sus amigos artistas.

Eusebio Sempere nació el 3 de abril del 1923 en Onil que es una pequeña ciudad industrial de la provincia de Alicante y allí murió en 1985.

Abel Martín nació en Mosqueruela en el año 1931 y murió en Madrid en 1993.

Abel fue compañero de Sempere y se convirtió en un experto en serigrafía.

Eusebio Sempere es el artista alicantino más conocido en todo el mundo.

En su obra trabaja con la geometría el movimiento y la **ilusión óptica**.

Ilusión óptica:

Imagen o representación que engaña al sentido de la vista y nos lleva a percibir la realidad de varias formas.

Eusebio Sempere regaló su colección de arte a la ciudad de Alicante que sirvió para crear el MACA o Museo de Arte Contemporáneo de Alicante.

La obra de Eusebio Sempere nos ha servido de inspiración para alguno de nuestros diseños.

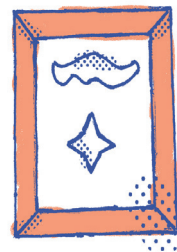


HERRAMIENTAS **Y** **MATERIALES**





LA PANTALLA



La pantalla es donde se copia el diseño y sirve como plantilla para estampar.

Las pantallas son marcos de madera cubiertos con una tela en forma de red que se **tensa** con grapas al marco de madera. El marco puede ser de madera o aluminio.

Tensar:
Estirar o alargar algo.

La red está hecha con hilo de **poliéster**.

Poliéster:
Es un tipo de hilo muy fuerte y resistente.

La tinta pasa por los agujeros de la red estampando la imagen.

Hay 2 tipos de pantalla:

- Pantallas entre 200 y 300 hilos en la red.

Los agujeros que forman la red están más apretados y dejan pasar menos tinta.

Se utilizan para imprimir detalles finos.

- Pantallas entre 85 y 150 hilos en la red.

Los agujeros que forman la red están más separados y dejan pasar más tinta.

Son mejores para imprimir en tela.



TINTA



Las tintas de serigrafía se utilizan para copiar diseños sobre papeles y telas.

La tinta se coloca sobre la pantalla con una espátula y se arrastra con una rasqueta.

La tinta pasa a través de la red y se imprime en el papel o la tela.

Existen diferentes tipos de tintas para la serigrafía.

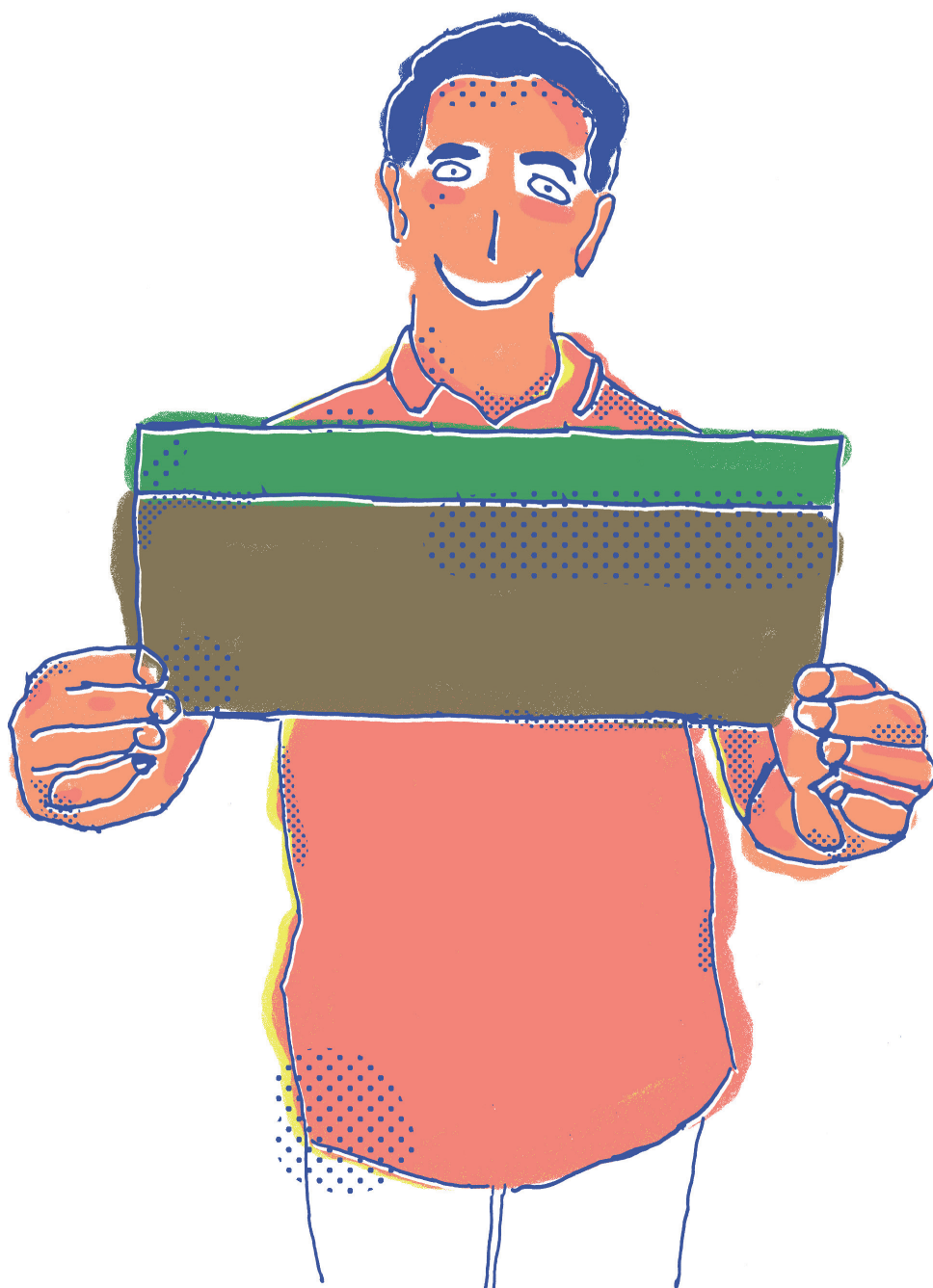
Para elegir la tinta correcta tienes que tener en cuenta el material donde vas a estampar.

Para estampar sobre una tela

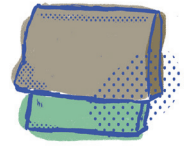
tienes que elegir tintas especiales para tela.

Las tintas para tela también te sirven para papel.





RASQUETA



La rasqueta sirve para pasar la tinta por la pantalla y estampar el diseño en el material que elegimos.

La rasqueta está compuesta de 2 partes:

- el mango
- la goma
que sirve para repartir la tinta sobre la pantalla.

La rasqueta tiene que ser:

- más ancha que el diseño
- más pequeña que la pantalla

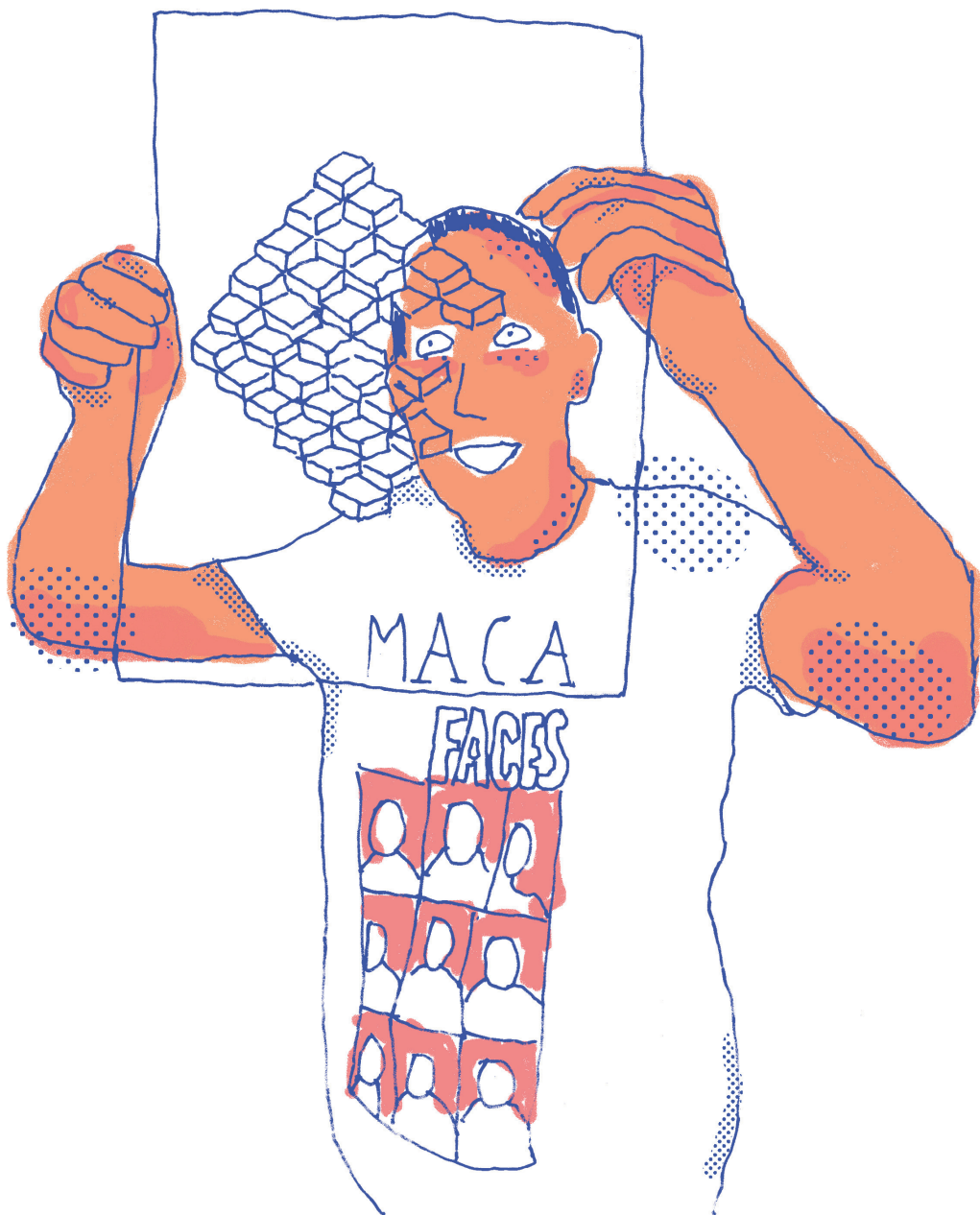
EMULSIÓN



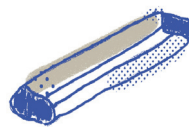
La emulsión es el producto que se pone en la pantalla para poder serigrafiar nuestro diseño.

La emulsión es un líquido fotosensible que reacciona cuando le da la luz.

Tienes que usarlo en un cuarto oscuro con luz roja o amarilla para evitar que el producto se pueda estropear.



EMULSIONADOR



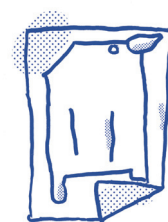
El emulsionador es la herramienta que se usa para poner la emulsión en la pantalla.

Suelen ser de aluminio

y su tamaño tiene que ser

3 o 5 centímetros más pequeño que el interior de la pantalla.

FOTOLITO



El fotolito es una hoja de plástico transparente donde está el dibujo que queremos estampar.

El dibujo del fotolito tiene que ser de color negro.

Para hacer los fotolitos puedes dibujar o imprimir tu diseño en estos tipos de papel:

- **papel de acetato**
- **papel vegetal**

Papel de acetato:

Es un tipo de papel transparente que se usa para calcar imágenes.

Papel vegetal:

Es un tipo de papel casi transparente hecho de pasta vegetal que usan los dibujantes.

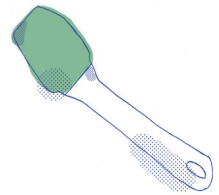


INSOLADORA



Es una máquina de luz
que se usa para colocar el fotolito
junto a la pantalla con emulsión.
Cuando le da la luz al fotolito
el dibujo se copia en la pantalla.

ESPÁTULAS O CUCHARAS



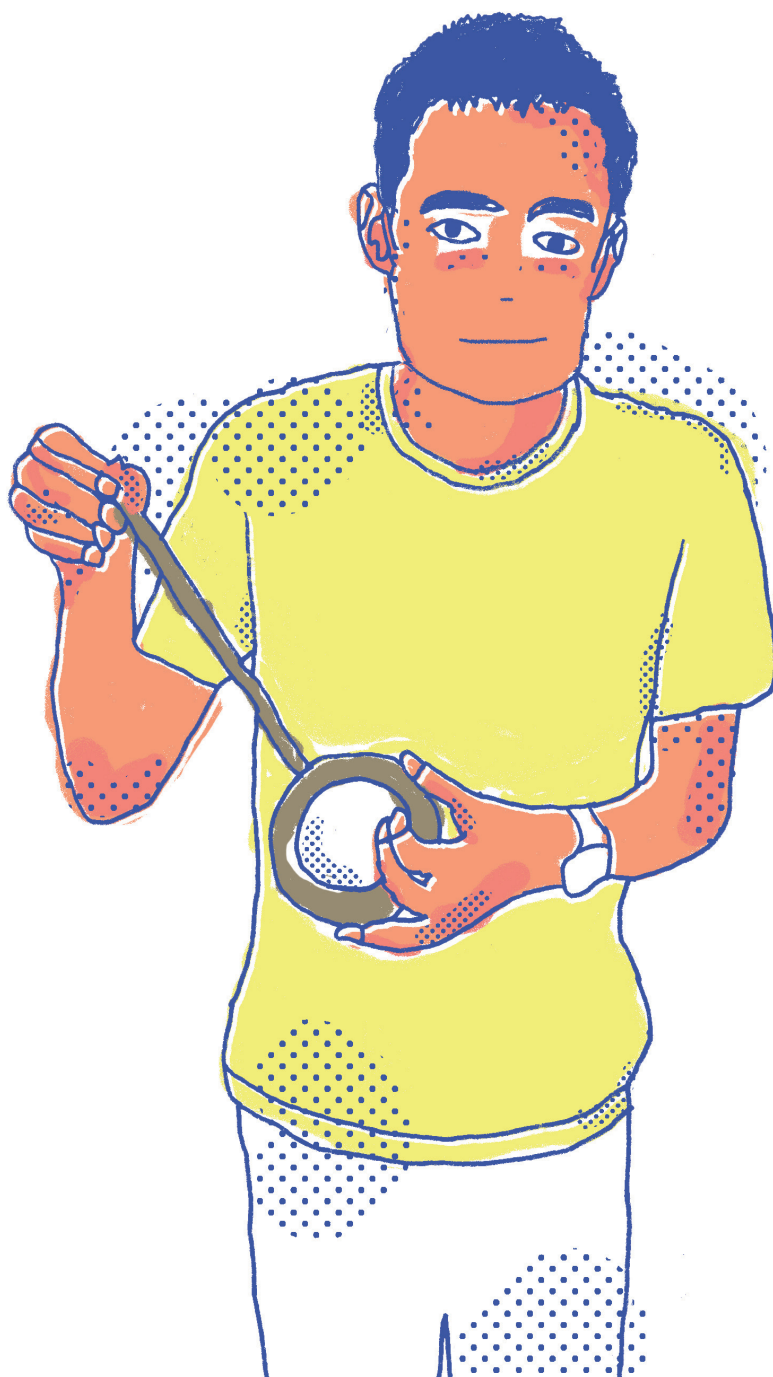
Se usan para mezclar la tinta en los botes
y poner la tinta en la pantalla.

RELOJ



Sirve para controlar los tiempos de:

- emulsionado de la pantalla
- proceso de insolación de la pantalla
- secado de la pantalla

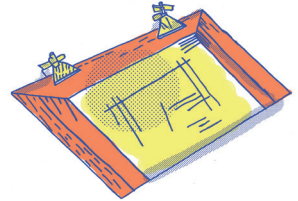


PINCEL



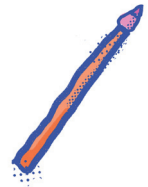
Lo podrás necesitar para tapar fallos de la emulsión en la pantalla.

BISAGRAS



Son pinzas para sujetar la pantalla a una mesa.

ROTULADOR PERMANENTE

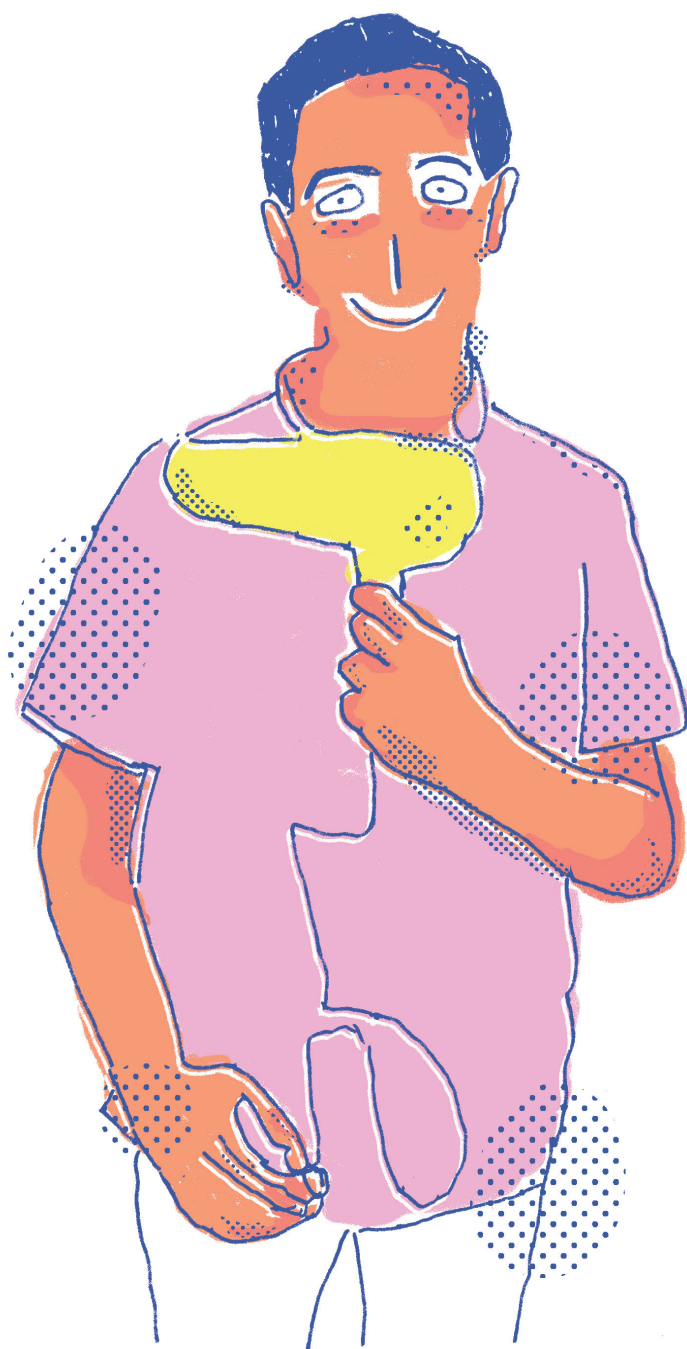


Se usa para dibujar el fotolito.
Recuerda que tiene que ser negro.

CINTA EMBALAJE



Es una cinta adhesiva de color marrón que se usa para tapar zonas de la pantalla donde no hay emulsión para evitar que la tinta pase por esa zona.



SECADOR



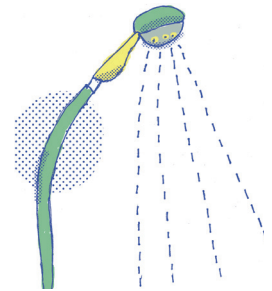
Sirve para secar y fijar la tinta en los diferentes soportes.



MANGUERA DE AGUA A PRESIÓN



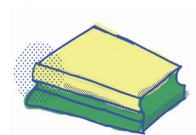
La usamos para limpiar más rápido las pantallas.



ESPONJA



La usamos para limpiar los materiales y las pantallas después de usarlas.





FIJADOR EN SPRAY



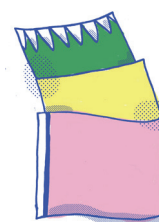
Usamos el fijador en spray sobre la superficie en la que se apoya la camiseta para que no se mueva cuando se serigrafía.

RECUPERADOR



Es un producto que elimina el dibujo y la emulsión de la pantalla y la deja limpia para que puedas usarla más veces.

TRAPOS Y PAPEL DE COCINA



Los necesitarás para mantener limpio tu espacio de trabajo y tus materiales.

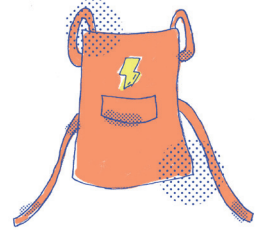


REGLA



Es importante que tengas una regla para asegurarte que todo esté en el lugar correcto cuando vayas a estampar tu diseño.

DELANTAL

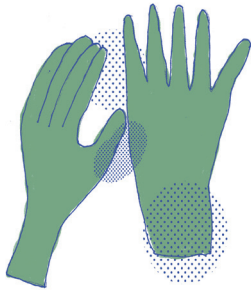


Necesitarás un delantal para no manchar tu ropa mientras trabajas.

PAPEL Y TEJIDOS



Es importante que tengas muchos tipos de papeles y telas para poder estampar tus diseños y experimentar con los colores.



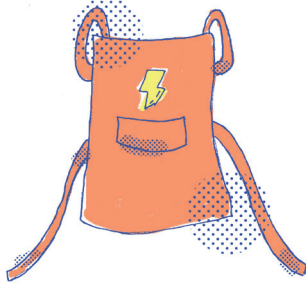
Guantes



Tijeras



Agua



Delantal



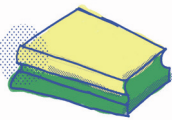
Emulsión



Tinta



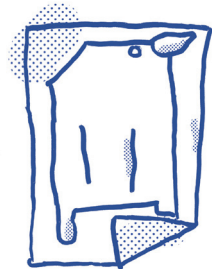
Limpiador



Estropajo



Fijador en spray



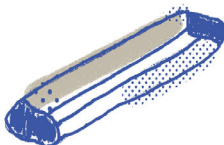
Fotolito



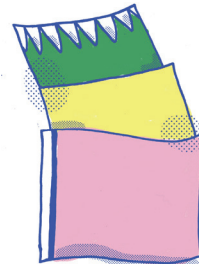
Pincel



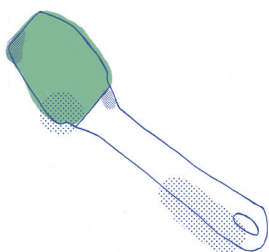
Cinta de embalar



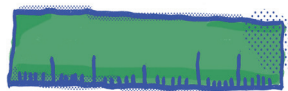
Emulsionador



Trapos



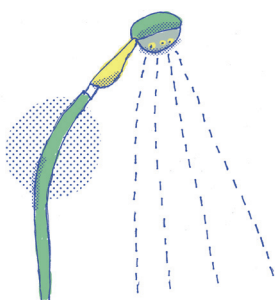
Espátula o cuchara



Regla



Recuperador



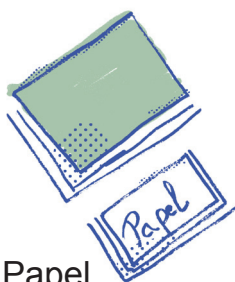
Ducha



Jabón



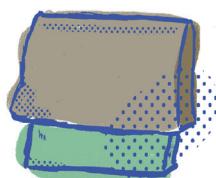
Secador



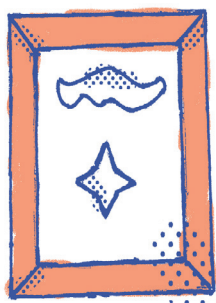
Papel



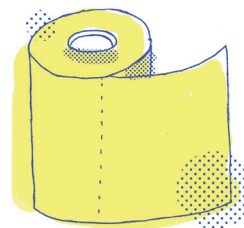
Insoladora



Rasqueta



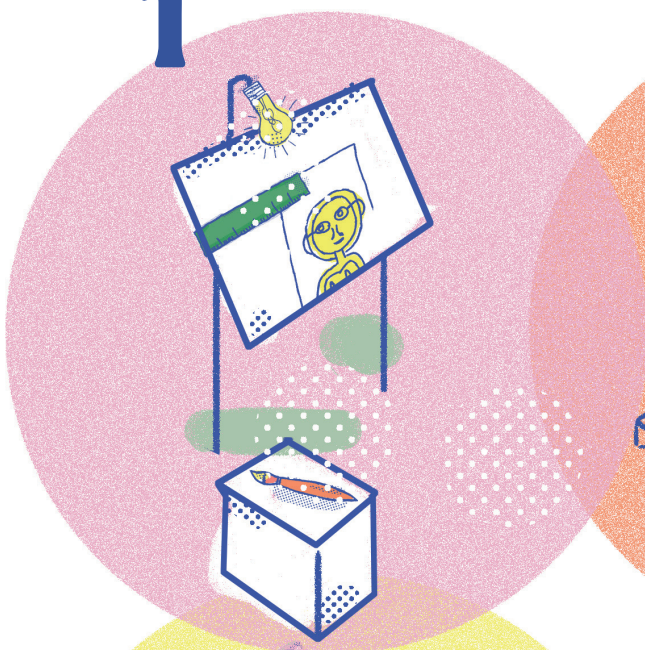
Pantalla



Papel de cocina

EL
ESPACIO
DE
TRABAJO

1



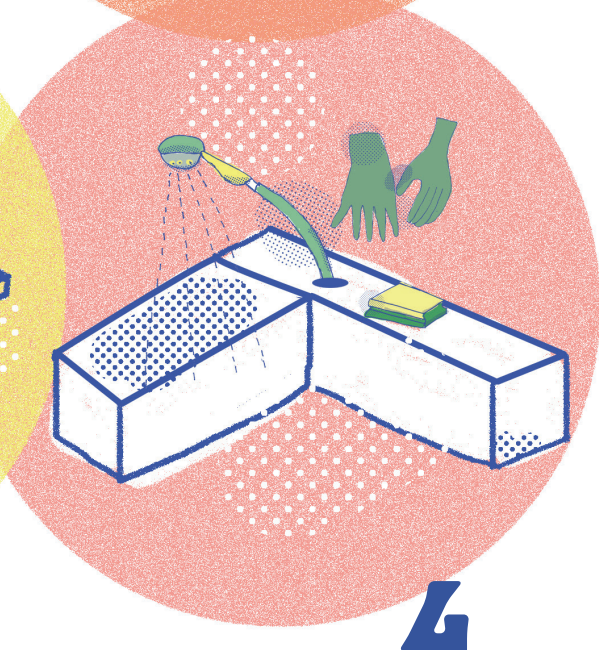
2



3



4



1 ESPACIO PARA MATERIALES Y DISEÑAR



El espacio para materiales debe estar bien ventilado y tiene que tener estanterías para guardar los materiales y herramientas. Es importante que esté siempre ordenado. Con una mesa y una silla puedes crear tu espacio para diseñar. Puedes colocar el ordenador la impresora y libros que te ayuden a tener ideas.

Este espacio es perfecto para:

- **ilustrar**
- inventar
- diseñar

Ilustrar:

Dibujar el diseño que hemos pensado.

2

ESPACIO DE EMULSIONAR INSOLAR Y SECAR PANTALLAS



Este espacio tiene que estar oscuro cuando vayas a emulsionar la pantalla.

Puedes poner una luz roja o amarilla para ver un poco mejor.

En este espacio tienes que colocar la insoladora.



3

ESPACIO DE IMPRESIÓN Y SECADO



Este espacio es la mesa de trabajo.
Tiene que ser segura
y con una altura de 90 centímetros.
En la mesa se colocan las bisagras
para sujetar la pantalla
poder moverla de arriba a bajo
y poder colocar bien el diseño
que vayas a estampar.

El espacio de secado es el lugar
donde se colocarán los trabajos
para que se sequen.
Este espacio debe estar bien ventilado.

4

ESPACIO DE LAVADO



Es el lugar donde limpiamos los materiales y las pantallas.
Para limpiar los materiales es mejor usar
una manguera de agua a presión.
También hay que tener cerca un cubo y una fregona
para recoger el agua que caiga al suelo.

LA
SERIGRAFÍA
PASO
A
PASO



ELABORACIÓN DEL DISEÑO



Pensar el diseño

En primer lugar tienes que pensar en tu diseño y a qué público va dirigido.

Puedes buscar inspiración en alguna imagen.

Dibujar bocetos

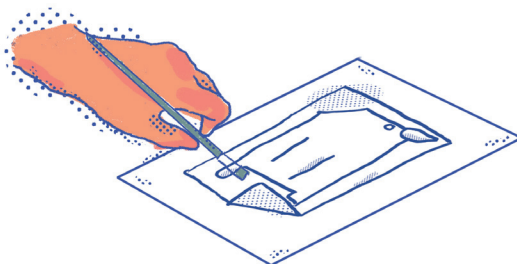
Cuando ya tengas algunas ideas coge una hoja de papel y un lápiz para hacer tus bocetos.

Los bocetos son dibujos que hacemos de prueba para elegir el mejor diseño.

Hacer el fotolito

Una vez realizados los bocetos elige el diseño que más te guste para copiarlo en el fotolito.

Cuando copies el diseño usa rotulador de color negro. También puedes imprimir tu diseño en una impresora láser.





PREPARACIÓN DE LA PANTALLA

La pantalla tiene que estar muy limpia.

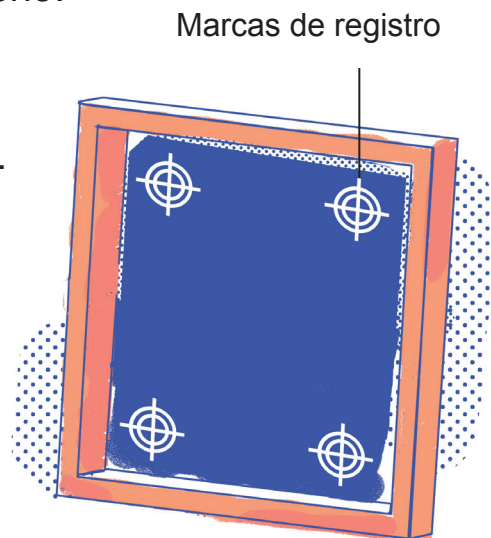
Elige el hilo de pantalla que vas a usar según el material donde quieras estampar tu diseño:

- papel
- tela
- otros materiales

Marcas de registro

Las marcas de registro son unas señales que se hacen en la mesa de trabajo para saber dónde colocar la pantalla y que coincida con el papel o la tela en la que se va a estampar el diseño.

Puedes usar el fotolito como guía para hacer las marcas de registro.





Proceso de emulsionado de la pantalla

En una habitación con muy poca luz
coge el bote de emulsión
y muévelo de abajo a arriba para mezclar bien la emulsión.

Coloca la emulsión en el emulsionador con mucho cuidado
sujeta la pantalla
apoya el emulsionador en ella
y extiende la emulsión por toda la pantalla.

Hay que poner bastante emulsión
para que quede toda la pantalla cubierta.

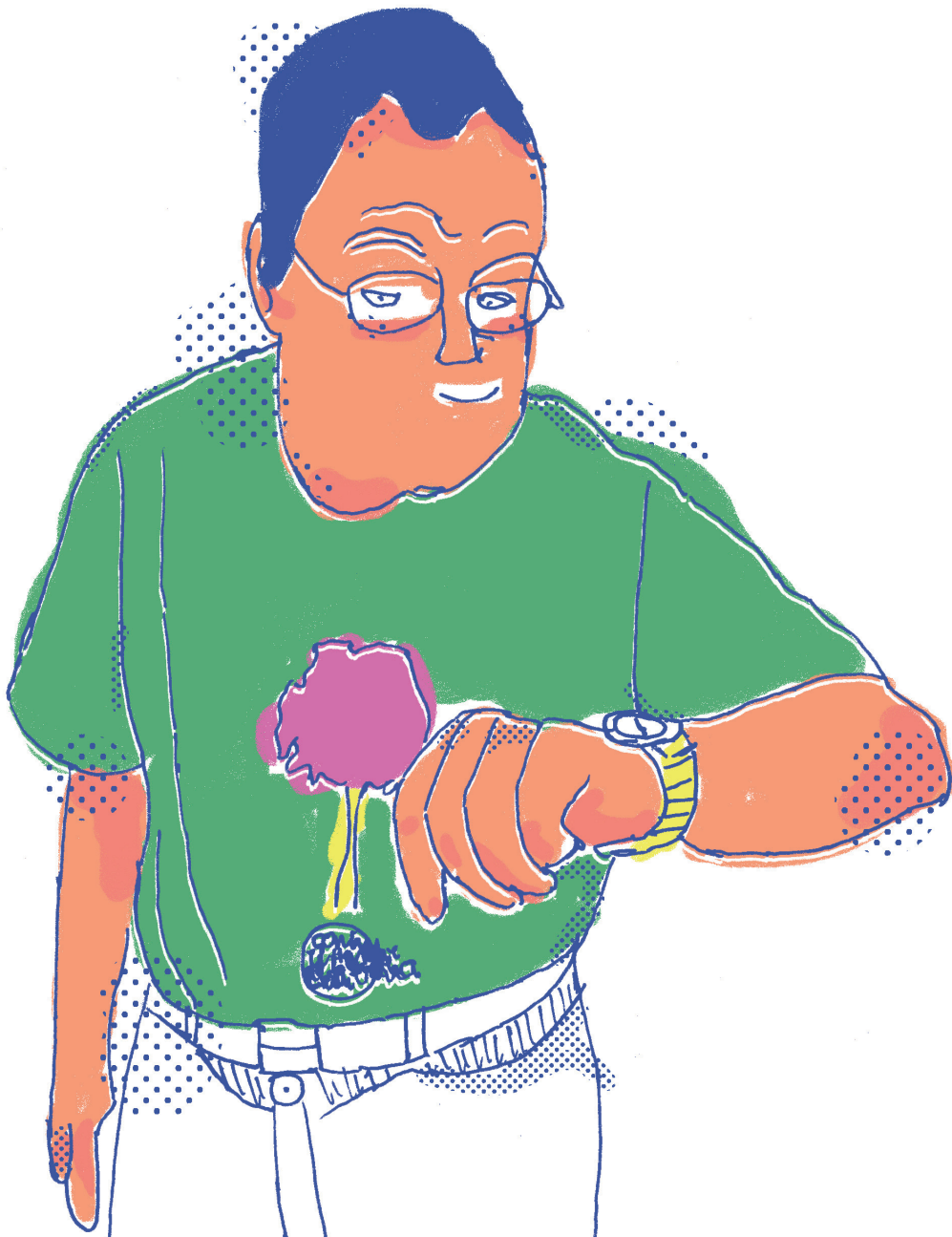
Si te sobra emulsión en el emulsionador
la puedes guardar en el bote.

Cuando tengas la emulsión repartida por toda la pantalla
coge el secador y seca la emulsión.

El secador tiene que estar un poco separado
de la tela de la pantalla para que no se rompa.

Hay que darle calor con el secador
hasta que la emulsión esté seca del todo.

Puedes tocar la pantalla con los dedos
para saber si se ha secado la emulsión.



Proceso de insolado de la pantalla

Cuando la emulsión esté seca
pega el fotolito a la pantalla
con unos trozos de cinta de embalar.
Luego coloca la pantalla en la insoladora
para que cuando le dé la luz al fotolito
el dibujo se copie en la pantalla.
Si no tienes una insoladora puedes usar:

- **foco halógeno**
- luz solar
- **luz led**
- **tubo fluorescente**

Foco halógeno:

Es una lámpara que produce una luz blanca y brillante.

Luz led:

Son luces que consumen menos
duran más y no dan calor.

Tubo fluorescente:

Es una lámpara en forma de tubo
que da una luz intensa.

La pantalla tiene que estar un tiempo
en la insoladora dándole la luz
que calcularemos con un reloj
según el modelo de la insoladora.
Después de insolar la pantalla
tienes que lavarla con la manguera de agua
hasta que salga el dibujo.
Puedes usar una esponja
pero con mucho cuidado.
Cuando el dibujo esté visible
tienes que poner la pantalla al sol para secarla.



ESTAMPACIÓN

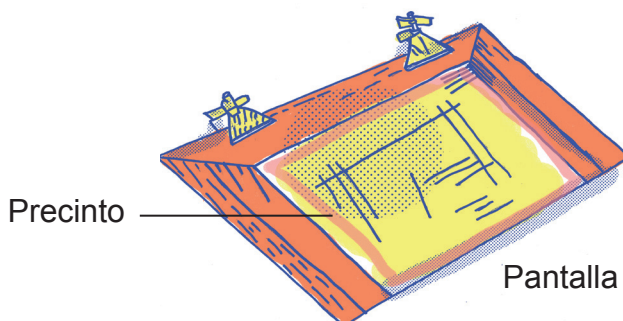
Con la pantalla preparada ya te puedes poner con la estampación de tu diseño.

Precintar la pantalla

Precintar:

Cubrir con una cinta adhesiva un espacio u objeto.

Es importante poner cinta de embalar en las zonas de la pantalla donde no llega la emulsión para evitar que la tinta pase por esa zona.



Colocación de la pantalla y el papel o tela

Sujeta la pantalla con las bisagras a una mesa para poder mover la pantalla de arriba abajo.

Usa las marcas de registro hechas en la mesa de trabajo para saber dónde colocar la pantalla y que coincida con el papel o la tela en la que vas a estampar.

Puedes usar el fotolito como guía.



Entintar la pantalla

Con una cuchara mueve la tinta del bote antes de ponerla en la pantalla.

La tinta tiene que estar como la textura de un yogurt.

Con la cuchara coloca tinta en la parte inferior de la pantalla.

Es importante que pongas bastante tinta.

Te servirá para varias veces.

Pruebas

Antes de estampar tu diseño final tienes que hacer muchas pruebas en papel o tela que no te sirva.

Guarda las pruebas porque te pueden servir para otro diseño.

Cuando las pruebas de estampación te salgan bien ya puedes estampar tu obra y diseño final.



Estampación final

Cuando la tinta esté lista en la pantalla
apoya la rasqueta en la red
y arrastra la tinta por la pantalla
haciendo un poco de presión
para que la tinta pase por los agujeros de la red.

Cuando llegues al final de la pantalla
con la rasqueta recoge la tinta
que sobre en la pantalla.
Levanta la pantalla con mucho cuidado
y revisa tu estampación.

Si a tu estampación le falta tinta
secala con el secador
y repite el proceso
sin mover el papel o la tela de la mesa.



LIMPIEZA



Una vez acabado el trabajo de serigrafía sólo te queda lavar y limpiar el material que has utilizado en el taller.

Lavado y limpieza de la pantalla

Primero tienes que quitar la tinta de la pantalla con la espátula. Puedes guardar la tinta en el bote de pintura para volverla a utilizar.

Con una manguera de agua o una esponja quita todos los restos de tinta que hayan quedado en la pantalla.

Es importante limpiar bien el dibujo porque pueden quedar restos de pintura entre los agujeros de la red.

Cuando ya no quede nada de tinta en la pantalla la tienes que dejar secar y estaría lista para que la utilices cuando quieras estampar otra vez tu diseño.

Si quieres borrar por completo el dibujo de tu pantalla aplica recuperador usando un **pulverizador** por los dos lados de la pantalla.
Es importante que toda la superficie quede bien cubierta.

Pulverizador:

Recipiente donde se pone líquido y permite tirar líquido en forma de gotas muy finas.

A los pocos segundos verás como la emulsión empieza a deshacerse en la pantalla.

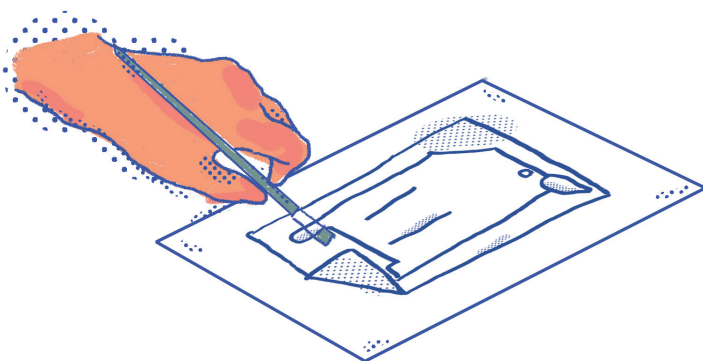
Tienes que dejar el líquido del recuperador en la pantalla 2 o 3 minutos.

Cuando pase ese tiempo frota los 2 lados de la pantalla con la esponja y limpia la pantalla con mucha agua.
Verás que la red queda limpia y sin restos de emulsión.



RESUMEN



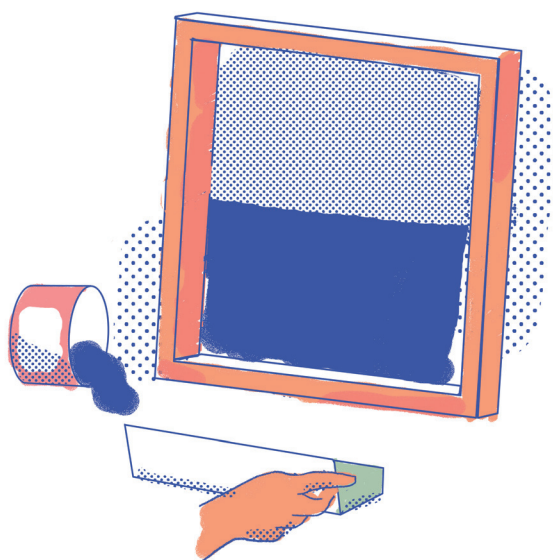


1

Hacer el diseño

- Pensamos el diseño.
- Dibujamos el diseño.
- Hacemos el fotolito..

Página 63

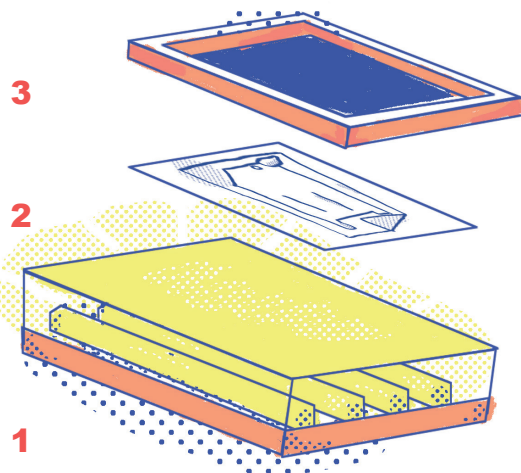


2

Preparación de la pantalla

Emulsionamos la pantalla.
Usamos el emulsionador
para extender la emulsión
de abajo hacia arriba.

Página 65



3

Insolado

La colocación es:

1. Insoladora
2. Fotolito
3. Pantalla con la parte emulsionada hacia abajo.

Cubrimos todo con un trapo negro
encendemos la insoladora
y dejamos pasar el tiempo de insolado.

Página 69

4

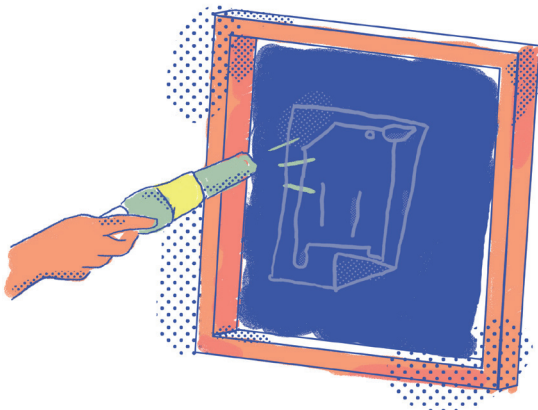
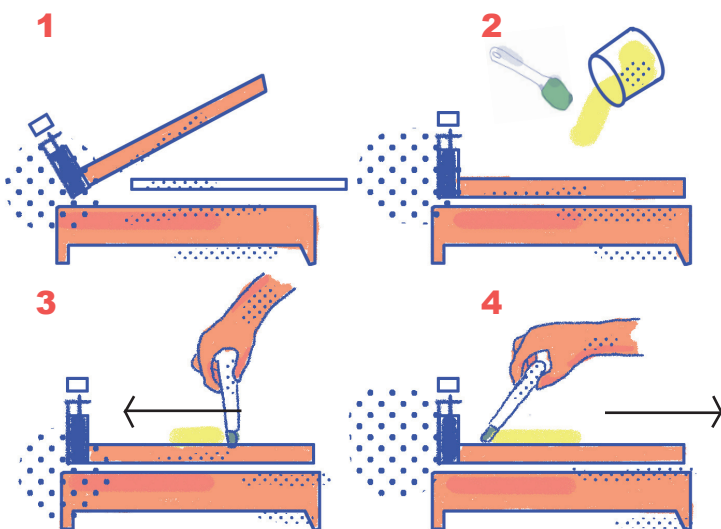


Imagen en pantalla

Limpiamos con agua la pantalla hasta que salga el dibujo.
Evitamos que le de la luz directa.

Página 69

5

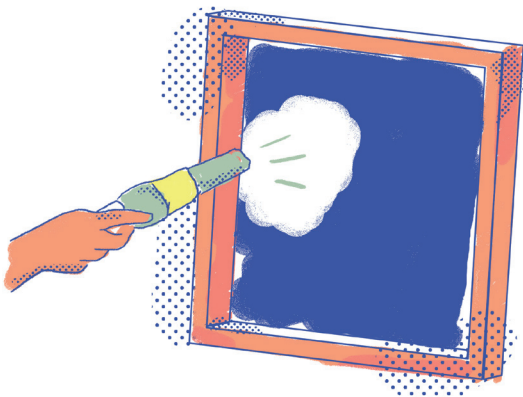


Estampación

1. Colocamos la pantalla y el diseño que vamos a estampar sobre una superficie plana.
2. Ponemos la tinta con una espátula en la pantalla.
3. Extendemos la tinta con la rasqueta por la pantalla **sin presionar**.
4. Pasamos la tinta con la rasqueta **presionando** por la pantalla.

Página 71

6



Limpieza

Cuando terminamos de imprimir limpiamos la pantalla y los materiales.
Podemos quitar la emulsión con el líquido que elimina emulsiones.

Página 77

INFORMACIÓN SOBRE ESTA PUBLICACIÓN

Esta publicación se edita con motivo del Año Sempere que conmemora el centenario del artista Eusebio Sempere (Onil, Alicante, 1923 - 1984) por el ayuntamiento de Alicante con la colaboración de la Direcció General de Patrimoni de la Vicepresidència Primera i Conselleria de Cultura i Esport de la Generalitat Valenciana.

Edición

Ayuntamiento de Alicante
Concejalía de Cultura
MACA, Museo de Arte Contemporáneo de Alicante

Museo de Arte Contemporáneo de Alicante

www.maca-alicante.es

Diseño del proyecto

DaGuten. Escuela Gráfica de Barrio

Ilustraciones

Equipo Seri

Coordinación de la edición

Ester García Guixot

Diseño gráfico y maquetación

David Gil Campesino

Coordinación de la adaptación a Lectura Fácil

María José García Alonso

Adaptación a Lectura Fácil

Ester García Guixot, Izar Sánchez Vecina, Moisés Jaén Torá y Regina Serrano Muñoz - Torrero

Equipo de Validación

Alejandro Isach Orst, Dilvia García Díaz, Javier Borrego López de Sosoaga,
Joaquín Pachón López, Mercedes Caballero Collados, Pedro José de la Torre Rubio, Sergio Fayos Lencina,
Alvaro Verdú Aparicio, Eduardo Martínez Deltell, David Calero Cutillas, Miguel Ángel López Esplá, Basilio
Lifante Naharro,
Sergio Marcos Garnes y PabloRuíz Villan

Logo Lectura Fácil

Inclusion Europe

<https://www.inclusion-europe.eu/easy-to-read/>

ISBN

Depósito Legal



Escanea este código QR
y aprende serigrafía
con el Equipo Seri



Esta Manual de Serigrafía en Lectura Fácil
se terminó de imprimir el xxxx de xxxx de 2023.

“La imprenta es un ejército de 26 soldados de
plomo con el que se puede conquistar el mundo”.
Johannes Gutenberg