

Tutorial Stencil

El stencil es el grabado rápido de dibujos en paredes a través de plantillas y aerosol. Las primeras muestras de esta técnica se registraron en la cuevas prehistóricas y tumbas faraónicas. Sin embargo, la primera vez que adquirió sentido político fue en la década del 40, con plantillas y pinturas de mano de los fascistas italianos. Veinte años más tarde fue apropiado por los estudiantes del Mayo francés. Y luego por los movimientos revolucionarios de México y el País Vasco en la década del 70.

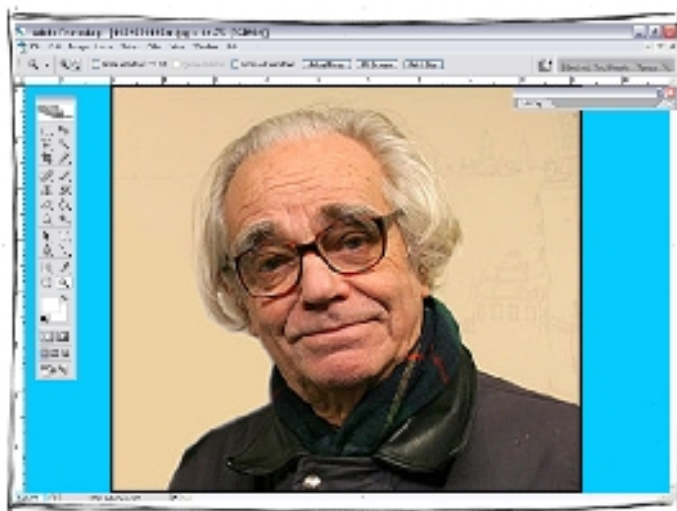
Aquí acercamos un tutorial para empezar a practicar producción de imágenes y cortes, para utilizarlo en pinturas en tu calle con el logo y la frecuencia de la radio o la difusión de una campaña. Supondremos que se trata de un stencil simple, es decir, de una sola capa de color. Luego de practicar esta técnica será sencillo comenzar a realizar plantillas multicolores.

LA IMAGEN

Para comenzar a producir un stencil a partir de una imagen digital es necesario manipular, aunque mínimamente, los programas de edición. Hay muchas formas de hacerlo, todo depende de las herramientas con las que uno se sienta cómodo. En este tutorial, veremos una de las formas posibles de aplicación de Photoshop 8.0.

El primer paso es escanear la imagen que necesitemos modificar en 300 dpi, para poder trabajarla en un tamaño grande sin que pierda definición (es decir, se pixele) o descargar una foto de Internet, aunque será difícil encontrarlas buenas con alta definición. Y simplemente abrirla en el programa.

Para convertir una foto color en blanco y negro el procedimiento es el siguiente: *Imagen > Ajustes > Mezclador de canales*. En la parte inferior de la ventana, se debe marcar *monocromo*. Esta herramienta convierte una imagen color en una monocromática con el rojo al 100%. En este paso, se tratará de ajustar los canales rojo, azul y verde (colores luz primarios) para conseguir los tonos deseados. Debe asegurarse que los porcentajes terminen sumando 100.





En los dos pasos siguientes, se tratará de convertir esa imagen blanco y negro en algo parecido a un dibujo. El objetivo es conseguir una imagen absolutamente contrastada (sin tonos medios o grises). Es el paso más importante en esta etapa y en especial si se trata de un retrato. Es el caso de la imagen que elegimos para este tutorial, donde el protagonista es León Ferrari (artista plástico argentino). La pintada perdería su sentido si su cara llegara a quedar desfigurada o poco reconocible.

El primer paso, será retocar los contrastes y el brillo. Para eso, seleccionaremos *Ajustes > Brillo y contraste* y subiremos medianamente los valores. La idea no es eliminar los tonos medios sino acentuar las luces y sombras. De lo contrario, se van a perder detalles importantes y con ellos, fidelidad en la imagen.

Ahora sí, podemos comenzar a diseñar una imagen de sombras profundas y luces altas. En *Selección > Gama de colores* encontramos una herramienta que selecciona zonas automáticamente a partir de su similitud cromática. En este caso, las únicas que nos van a servir son las selecciones de *Luces*, *Escala de grises* y *Sombras*. Es importante saber que hay grises muy claros que el programa reconoce como luces y grises muy oscuros que reconoce como sombras.

Para contrastar al máximo la imagen trabajamos con la herramienta *Pincel* y sólo hay dos opciones: llevar las formas a negro o a blanco. Ambas dependen de la iluminación con que haya sido tomada la fotografía. Es decir, tal vez existan detalles en grises, negro o blanco que necesitamos conservar (en ese caso, tenemos que pintarlos de negro) y otros, que podemos eliminar sin perder fidelidad (en ese caso, tenemos que pintarlos de blanco).

En esta instancia vamos a realizar el trabajo de manera muy grosera, es decir, buscando las formas centrales y olvidándonos de los detalles.

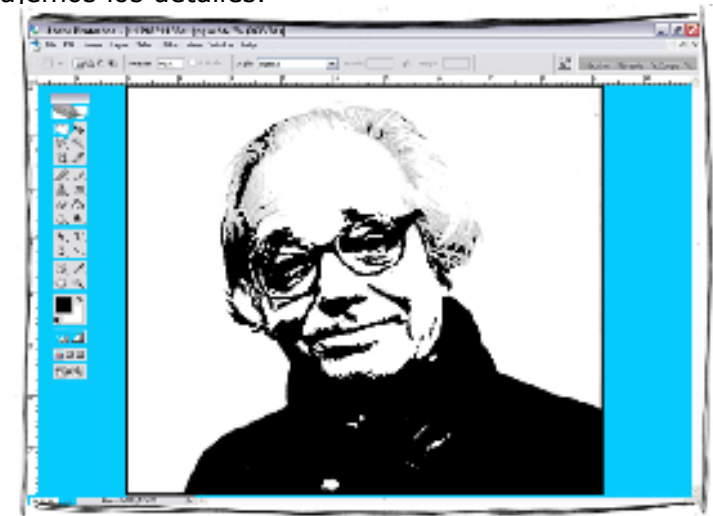


Para empezar, seleccionamos las sombras y con el pincel las llenamos de negro. Así, nos van a quedar unificados en color los rasgos básicos.



En un segundo paso, con la gama de colores, vamos a elegir trabajar sobre la Escala de Grises con dos selecciones. En la primera, vamos a pintar de negro las zonas que necesitamos que sean oscuras. En la segunda, con blanco, las que necesitamos eliminar.

Luego, hacemos lo mismo con los grises claros: seleccionamos las zonas de luces y pintamos de blanco lo que podemos eliminar de la imagen. Lo que dejamos, lo vamos a retocar más adelante cuando trabajemos los detalles.



Por último, seleccionamos nuevamente las áreas de sombra para unificar los negros.

Es importante saber que la próxima etapa es más una cuestión de práctica que de cualquier otra cosa, hay que intentarlo varias veces para entender su lógica.

Tratándose de un retrato, nuestra tarea es realzar las expresiones, rasgos y otros elementos característicos de la persona. Si, por ejemplo, en nuestro caso, se trata de una persona mayor, el acento lo pondremos en los detalles que realzan esa figura (las cejas arqueadas, las arrugas de la frente, los ojos y la boca, el pelo, etc).

Para ello, contamos con las herramientas *Lazo* y *Pincel* para seleccionar zonas y luego rellenarlas. De esta forma, podemos eliminar detalles que no queremos o crear espacios y líneas que no existen para unir dos zonas oscuras que ahora estén separadas. También, podemos utilizar la *Cubeta de pintura* para eliminar un área completa de color sin necesidad de seleccionarla con el lazo.

Ahora, más que nunca necesitamos usar el *Zoom* (o lupa) para trabajar nuestra imagen en un buen tamaño.



Finalizamos los detalles del retrato, pero todavía no es un stencil. Por ahora, guardamos los cambios de la imagen para entender cómo terminar de diseñarla para que esté lista para ser transferida a una plantilla.

LOS CALADOS

En principio, es necesario entender la lógica de los cortes. Podemos decir que al preparar un molde para stencil estamos preparando lo que en fotografía sería un negativo. Es decir, las áreas que en el dibujo vemos negras, en el molde serán removidas para luego quedar en la pintada, nuevamente, negras. Así, las áreas que se vean blancas en el dibujo, no serán recortadas y se verán vacías en la pintada.

Hay dos cosas que tenemos que tener en cuenta al momento de diseñar una imagen para un stencil. La primera es que las líneas del retrato deben ser lo más sencillas posible para que puedan ser cortadas fácilmente. Vamos a tratar, entonces, de que haya detalle pero no tanto y que las áreas negras sean grandes.

Nuevamente, abrimos la imagen. En la imagen de arriba, por ejemplo, la ceja derecha tiene mucho detalle que será complicado cortar. En la imagen de abajo podemos ver cómo fue simplificada. Así, iremos detectando todas estas áreas y modificándolas.

Acá podemos ver las diferencias entre la imagen con detalles y la imagen con formas simplificadas.



En segundo término, hay que planificar el calado. Se tratarán de visualizar los espacios que deben ser removidos y los que no. En este sentido es muy importante tener cuidado con el corte de *islas* (espacios que no deben ser calados pero que se encuentran dentro de espacios por los que debe pasar aerosol). Recomendamos que los espacios blancos que no sean necesarios para la constitución de la imagen sean eliminados para no complicarnos con los cortes. Las áreas blancas que sí sean necesarias y que estén dentro de un espacio que debe removerse, tienen que estar sostenidas de alguna forma. Esa es la planificación de los cortes.

Acá podemos ver las diferencias entre la imagen sin planificación de cortes y la imagen que sí la tiene. En la imagen de la derecha vemos en rojo las islas removidas y en cyan las islas a las que se les añadió un sostén.



LAS PALABRAS

Una vez que el dibujo está listo, no hace falta más que añadirle el texto.



El texto también requiere de una planificación de cortes, aunque en Internet se pueden encontrar algunas tipografías que ya vienen listas para stencil.

LA PLANTILLA

Son muchos los materiales que pueden utilizarse para construir una plantilla de pintura. Pensando en superficies que permitan ser cortadas fácilmente, sirven la cartulina y el papel. Sin embargo, si se trata de un molde resistente a la pintura para poder hacer varias pasadas, es mejor calar acetato. Puede conseguirse en librerías artísticas o mejor: recoger radiografías y decolorarlas con lavandina para obtener una transparencia.

Luego de obtener el diseño definitivo, es hora de llevarlo al tamaño que tendrá el stencil y pasarlo por la impresora. Luego se calca con un marcador indeleble de punta fina sobre el acetato o radiografía.

La tarea de remover áreas se puede realizar con cualquier elemento cortante de fácil manipulación y con capacidad de recortar el material sin lastimarlo. En general, se puede conseguir un buen trabajo con cutter. Hay varios de varios tamaños, que pueden elegirse de acuerdo a las medidas de la imagen final y de su nivel de detalles.

Por último, para hacer más sencilla la manipulación del stencil y para que no se disperse la pintura por zonas que no queremos, se puede realizar un marco en cartón. Éste consiste en un cartón que aproximadamente, le suma un margen de 10 cm a la plantilla en cada lado. •