

STAMPA SERIGRAFICA IN SIMULAZIONE DI QUADRICROMIA

Non solo quadricromia

CPL Fabbroka Staff

Nella mentalità comune, spesso le stampe a più colori si pensa vengano realizzate esclusivamente con la tecnica dei “quattro colori”, cioè in quadricromia. La quadricromia è da sempre il riferimento per chi stampa e per chi della stampa si serve nel proprio lavoro addirittura proponendola, a volte, anche quando si tratta di soggetti a tinte piatte. Per chi mi segue e ha avuto la possibilità di partecipare ai seminari e ai vari corsi che ho tenuto da qualche anno a questa parte, sa che uno degli argomenti a cui tengo particolarmente è quello della stampa in simulazione di quadricromia: gli americani la chiamano process simulation, appunto.

Questa tecnica, forse la più difficile nell’ambito della separazione colori e allo stesso tempo la più semplice ed affascinante dal punto di vista dei risultati, è nata per un’esigenza molto precisa: in passato ogni riproduzione di immagini, per così dire, fotorealistiche veniva affidata esclusivamente alla stampa in quadricromia ed essendo gli inchiostri all’acqua gli incontrastati padroni del mercato serigrafico tessile, i limiti imposti determinavano le scelte di esecuzione prediligendo i fondi bianchi o in ogni caso molto chiari spiegando quanto fosse impossibile stampare con dei buoni risultati su fondi scuri pur utilizzando il famigerato bianco di fondo a supporto della quadricromia.

Tra la fine degli anni settanta e gli inizi ottanta però si affaccia sul mercato serigrafico un prodotto assolutamente innovativo che introduce un nuovo modo di vedere e realizzare la stampa serigrafica su tessuto e quindi anche una nuova concezione di pre stampa, un nuovo modo cioè di pensare alla preparazione delle pellicole di stampa, dei telai, ma, soprattutto, di gestire i colori in separazione in modo che questi possano lavorare come se fossero... colori di quadricromia pur sfruttando la loro caratteristica di coprenza: il nuovo prodotto si chiama

plastisol ed è un inchiostro non più a base acqua, ma a base di pvc (cloruro di poliinile).

La sua composizione permette a questo inchiostro di rimanere al di sopra delle fibre del tessuto, di ottenere una coprenza maggiore con un minore deposito di prodotto e, soprattutto, permette la stampa bagnato su bagnato, cioè non necessita di asciugature intermedie durante le stampe a più colori mantenendo inalterate le sue caratteristiche di opacità e dando così la possibilità ai colori, seppur coprenti, di miscelarsi tra loro e dare ad una stampa l'apparenza di essere realizzata in quadricromia.

Da questo punto in poi le cose cambiano completamente nel campo della pre stampa: maggiore attenzione viene data alla costruzione dei telai e alla loro preparazione, ma, soprattutto, la pre stampa assume un ruolo nuovo, finalmente al servizio della stampa.

E' agli inizi degli anni ottanta che compaiono i primi, costosissimi programmi automatizzati per la separazione dei colori in serigrafia, quasi sempre abbinati o studiati per lavorare all'interno di Photoshop, programma di elaborazione grafica che ha preso prepotentemente il posto delle camere oscure e delle maschere ad intaglio, dei caratteri trasferibili ecc.

Il cambiamento è stato veramente forte e traumatico per chi ha sempre visto la serigrafia solo ed esclusivamente dal punto di vista della stampa, ma ha segnato comunque una svolta importantissima nell'evoluzione della stampa serigrafica e non solo nel campo tessile. I programmi e i plug-in sviluppati negli anni seguenti sono diventati sempre più alla portata dell'utente finale (il serigrafo, che in moltissimi casi si è "sostituito" al grafico esterno) sia dal punto di vista economico che di utilizzo pratico e molte aziende hanno iniziato a scoprire i vantaggi della stampa in simulazione di quadricromia.

Come sottolineo sempre quando affronto questo argomento, il metodo di stampa in simulazione non è sostitutivo alla quadricromia, ma diventa un' alternativa spesso consigliabile e più economica anche in termini di tempi di produzione qualora si debbano riprodurre immagini su fondi scuri-neri ed ottenere una stampa di alta qualità con colori vivi e brillanti. Con questa tecnica infatti è possibile stampare un bianco di fondo (NON un fondo bianco) e dopo averlo asciugato proseguire con la stampa dei colori successivi senza dover più asciugare ogni colore.

Rispettando le sequenze di stampa che sono determinate dal tipo di selezione fatta, si possono così creare sovrapposizioni di tinte che sono in grado di generarne infinite altre proprio come avviene nella stampa in quadricromia con in più il vantaggio di sfruttare il colore del supporto di stampa: stampando un colore al di sopra di un bianco di base opportunamente creato si potranno avere variazioni di tonalità dello stesso colore a seconda di quanto bianco troverà sotto di sé. Diventerà quindi facile ricavare tonalità di arancione dalla sovrapposizione in stampa di un rosso e un giallo, risparmiando così uno o più passaggi di stampa.

Con questa tecnica si riesce quindi ad ottenere stampe con una mano molto morbida non avendo più la necessità di stampare fondi bianchi pieni che, oltre che appesantire la stampa (e la t-shirt!), implicherebbero una serie di asciugature intermedie con conseguente aumento dei tempi di produzione e dei costi di esecuzione.

Puoi Trovare l'articolo al seguente indirizzo:

<https://serigrafiaitalia.cplfabbrica.com/4197/stampa-serigrafica-in-simulazione-di-quadricromia/>