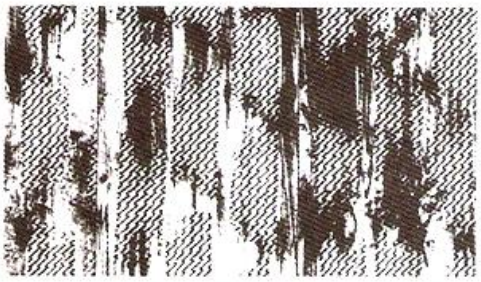
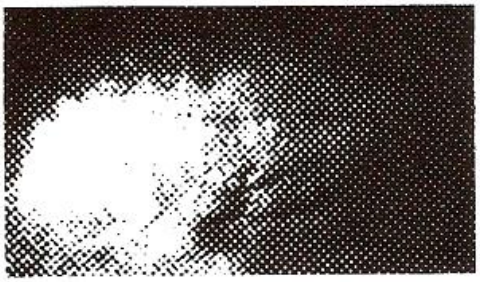
a

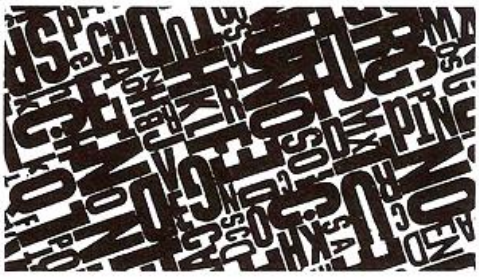
b



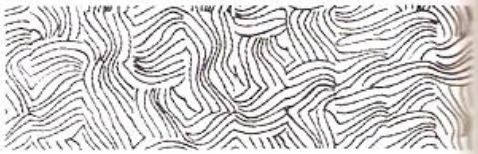
c



c



a



b

c

d

e

f

g

11. Textura

La textura es un elemento visual que ha sido mencionado frecuentemente en los capítulos previos pero que no ha sido debidamente considerado. Esto se debe a que los ejercicios se han limitado a superficies uniformes, en blanco o en negro, y el uso de la textura ha quedado excluido. Sin embargo, la textura tiene aspectos singulares que son esenciales en ciertas situaciones de diseño y que no deben ser descuidados.

Ya en el capítulo 1 se señaló que la textura se refiere a las características de superficie de una figura. Toda figura tiene una superficie y toda superficie debe tener ciertas características, que pueden ser descritas como suave o rugosa, lisa o decorada, opaca o brillante, blanda o dura. Aunque generalmente suponemos que una superficie plana y pintada no tiene textura alguna, en realidad la capa de pintura es ya una suerte de textura, y existe asimismo la textura del material sobre el que fue creada la figura.

La naturaleza contiene una riqueza de texturas. Por ejemplo, cualquier clase de piedra o de madera posee una textura distinta, que un arquitecto o un decorador podrán elegir para propósitos específicos. El trozo de piedra o de madera podrá asimismo ser terminado de múltiples maneras para diversos efectos de textura.

La textura puede ser clasificada en dos importantes categorías: textura visual y textura táctil. La textura apropiada añade riqueza a un diseño.

Textura visual

La textura visual es estrictamente bi-dimensional. Como dice la palabra, es la clase de textura que puede ser vista por el ojo, aunque pueda evocar también sensaciones táctiles. Se distinguen tres clases de textura visual:

Textura decorativa. Decora una superficie y queda subordinada a la figura. En otras palabras, la textura misma es sólo un agregado que puede ser quitado sin afectar mucho a las figuras y a sus interrelaciones en el diseño. Puede ser dibujada a mano u obtenida por recursos especiales, y puede ser rígidamente regular o irregular, pero generalmente mantiene cierto grado de uniformidad (fig. 67a).

Textura espontánea. No decora una superficie, sino que es parte del proceso de creación visual. La figura y la textura no pueden ser separadas, porque las marcas de la textura en una superficie son al mismo tiempo las figuras. Las formas dibujadas a mano y las accidentales contienen frecuentemente una textura espontánea (fig. 67b).

Textura mecánica. No se refiere a la textura obtenida con la ayuda de instrumentos mecánicos para dibujar, como la regla o los compases. Se refiere a la textura obtenida por medios mecánicos especiales y, en consecuencia, la textura no está necesariamente subordinada a la figura. Un ejemplo típico de esta clase de textura es el granulado fotográfico o la retícula que encontramos a menudo en los impresos. La textura mecánica puede encontrarse asimismo en los diseños creados por la tipografía y en los gráficos de computadoras (fig. 67c).

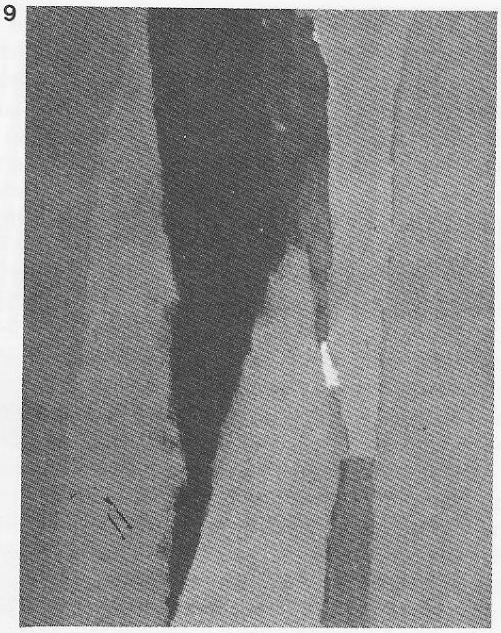
La fabricación de la textura visual

La textura visual puede ser producida de varias maneras. Se sugieren algunas técnicas comunes:

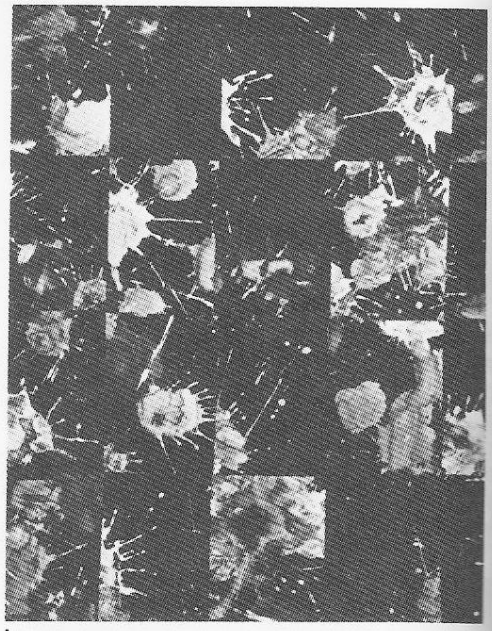
a) Dibujo, pintura. Son los métodos más simples para producir la textura visual. Pueden construirse fondos minuciosamente dibujados o pintados, con módulos diminutos, reunidos densamente en estructuras rígidas o sueltas, para la decoración en superficie de cualquier forma. La textura espontánea puede obtenerse con líneas trazadas libremente a mano alzada o con pinceladas (figura 68a).

b) Impresión, copia, frotado. Un dibujo con relieve o una superficie rugosa pueden ser entintados y luego impresos sobre otra superficie, para crear una textura visual, que puede ser decorativa o es-

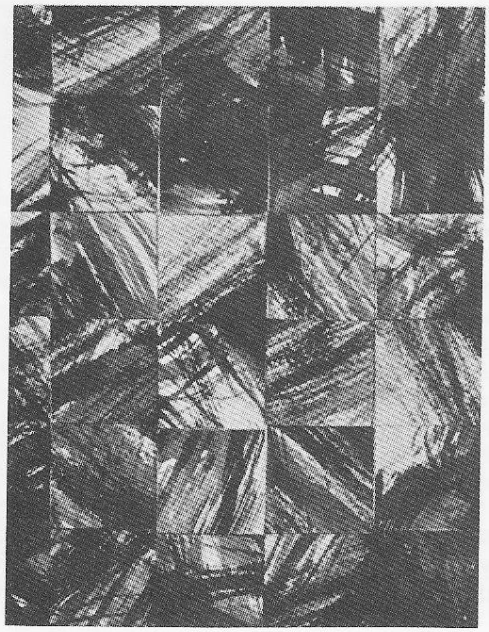
69



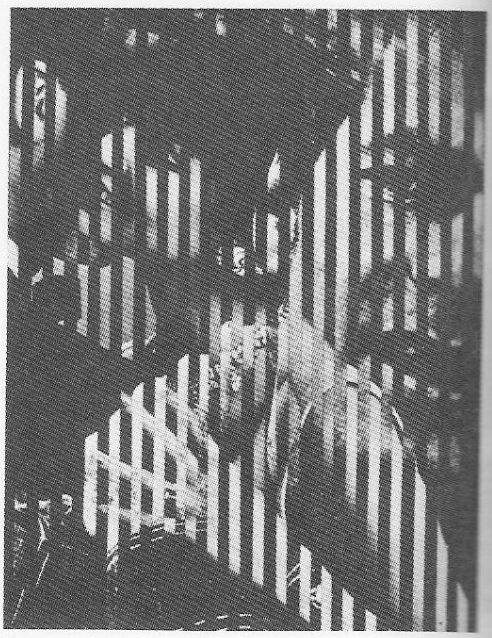
a



b



b



c

pontánea, según como sea manejada la técnica. Las imágenes pintadas a mano sobre una superficie pueden ser transferidas a otra superficie cuando la pintura está todavía húmeda. Frotar un papel liso y suave, con lápiz o con otro utensilio adecuado, sobre una superficie rugosa, produce también efectos de textura (fig. 68b).

c) Vaporización, derrame, volcado. La pintura líquida, diluida o evaporada hasta la consistencia deseada, puede ser vaporizada, derramada o volcada sobre una superficie. Se obtiene a menudo una textura espontánea, pero una vaporización cuidadosamente controlada puede producir también una textura decorativa (fig. 68c).

d) Manchado, teñido. Una superficie absorbente puede ser manchada o teñida para obtener una clase de textura visual (fig. 68d).

e) Ahumado, quemado. Una superficie puede ser ahumada sobre una llama para obtener un tipo de textura. A veces pueden ser utilizadas las marcas de quemaduras (fig. 68e).

f) Raspado, rascado. Una superficie pintada o entintada puede ser raspada o rascada con alguna suerte de utensilio duro o filoso para obtener una textura (fig. 68f).

g) Procesos fotográficos. Las técnicas especiales de cuarto oscuro pueden agregar una textura interesante a las imágenes fotográficas (fig. 68g).

Collage

Una forma directa de usar la textura visual en un diseño es el collage, que es un proceso para adherir, pegar o fijar trozos de papel, tejido u otros materiales planos sobre una superficie. Tales materiales pueden corresponder a tres grupos principales, tanto si las imágenes están o no presentes, sean o no importantes. El término «imagen» se refiere aquí a formas o marcas en la superficie de los materiales, sean ellas impresas, fotografiadas, pintadas, intencionales o accidentales.

Materiales sin imágenes. Estos materiales son coloreados en forma pareja o son de textura uniforme. Las formas de los trozos cortados o rasgados son las únicas formas que aparecerán en el diseño. Los ejemplos de tales materiales son el papel o el tejido con colores lisos, o esquemas minuciosos que se distribuyen regularmente sobre la superficie, hojas impresas con tipos pequeños y apretados de letra, zonas elegidas de fotografías o superficies que contienen una textura espontánea en la que los contrastes sean mínimos (fig. 69a).

Minerales con imágenes. Estos materiales, como el papel o el tejido impresos con dibujos desparejos o tratados con textura espontánea, fotografías con fuertes contrastes de tono o color, hojas impresas con tipos grandes o con tipos grandes y pequeños, etc., contienen imágenes de considerable prominencia. Tales imágenes se utilizan abstractamente en el collage, independientemente de todo contenido representativo o literal. Son vistos como formas que resultan importantes, y a veces más importantes, que las figuras de los materiales cortados o rasgados (fig. 69b).

Materiales con imágenes esenciales. Las imágenes en los materiales son esenciales cuando poseen un definido contenido representativo o cuando las imágenes deben mantener su identidad y no deban ser destruidas durante el proceso del collage. En este caso son más importantes que las figuras cortadas o rasgadas de los materiales, y el collage resulta así de diferente naturaleza. Los materiales con significado representativo son comúnmente las fotografías que pueden ser cortadas y nuevamente dispuestas o combinadas con otras fotografías, para fines dramáticos o por efectos especiales. Los materiales con imágenes abstractas pueden ser separados y nuevamente dispuestos, de la misma manera, lo que deriva a transformaciones o distorsiones, sin que las imágenes iniciales se tornen irreconocibles (fig. 69c).

Textura táctil

La textura táctil es el tipo de textura que no sólo es visible al ojo sino que puede sentirse con la mano. La textura táctil se eleva sobre la superficie de un diseño bi-dimensional y se acerca a un relieve tridimensional.

Hablando en forma amplia, la textura táctil existe en todo tipo de superficie porque podemos sentirla. Esto supone que toda clase de papel, por suave que sea, y todo tipo de pintura y tinta, por

lisa que sea, tienen sus características específicas de superficie, que pueden ser discernidas por la sensación del tacto. En el diseño bi-dimensional, podemos decir que una zona en blanco, o una zona lisa, sea impresa o pintada, carecen de textura visual, pero existen siempre la textura táctil del papel y la tinta o la pintura.

Para precisar su alcance, podemos limitar nuestra discusión a los tipos de textura táctil que han sido especialmente creados por el diseñador para su propósito. Esto supone que los materiales han sido especialmente dibujados o dispuestos, o combinados con otros materiales, para formar una composición, o que los materiales han sido sometidos a un tratamiento especial, lo que provoca nuevas sensaciones de textura.

Textura natural asequible. Se mantiene la textura natural de los materiales. Tales materiales, que pueden ser papel, tejido, ramas, hojas, arena, hilos, etc., son cortados, rasgados o usados como están, y pegados, engomados o fijados a una superficie. No se realiza esfuerzo alguno por ocultar la índole de los materiales.

Textura natural modificada. Los materiales son modificados para que ya no sean los acostumbrados. Por ejemplo, el papel no se adhiere en forma lisa sino que ha sido arrugado o ajado, o puede también ser graneado, rascado o abollonado. Un trozo de hoja metálica puede ser doblado, martillado o perforado con pequeños orificios. Un trozo de madera puede ser tallado. Los materiales quedan ligeramente transformados, pero siguen siendo reconocibles.

Textura organizada. Los materiales, habitualmente divididos en pequeños trozos, redondeles o tirillas, quedan organizados en un esquema que forma una nueva superficie. Las unidades de textura pueden ser usadas como están o pueden ser modificadas, pero deben ser pequeñas o cortadas en trozos pequeños. Ejemplos de esto pueden ser las semillas, los granos de arena, las astillas de madera, las hojas cortadas en tiras muy finas, el papel arrugado en pequeñas bolitas, los alfileres, las cuentas, los botones, los cordones o hilos retorcidos, etcétera. Los materiales pueden a veces ser identificables, pero la nueva sensación de superficie es mucho más dominante (fig. 70b).

Todos los tipos de textura táctil pueden ser transformados en textura visual a través de un proceso fotográfico.

Luz y color en la textura táctil

El juego de la luz sobre una textura táctil puede ser muy interesante. Ciertos materiales pueden reflejar o refractar la luz, con fascinantes resultados. La cualidad táctil de las superficies rugosas se emplea habitualmente junto a una fuerte iluminación lateral.

Algunos diseños pueden haber sido concebidos con la modulación de la luz como elemento esencial. En este caso, las unidades de textura son habitualmente largas y delgadas, proyectándose desde la superficie del material de base, con lo que las sombras son más bien lineales y forman dibujos intrincados.

Sin embargo, debe señalarse que tanto la luz como la sombra son visuales, no táctiles, porque nada tienen que ver con la sensación del tacto. La luz programada y las cambiantes relaciones entre la fuente de luz y el diseño pueden producir efectos luminosos móviles, pero todavía el efecto responde a una pura sensación visual.

El color puede desempeñar asimismo un papel interesante en la textura táctil. Puede mantenerse el color natural de los materiales, pero una capa de color puede crear una sensación diferente, por lo menos al conseguir que los materiales sean reconocidos en forma menos inmediata, dándoles menos de textura natural asequible y más de textura natural modificada. Los diversos materiales de una superficie pueden semejarse entre sí si han sido cubiertos por una capa del mismo color.

Cuando hay más de un color sobre una superficie, los colores formarán un esquema visual. A veces tal esquema visual puede dominar sobre la sensación producida por la textura táctil.