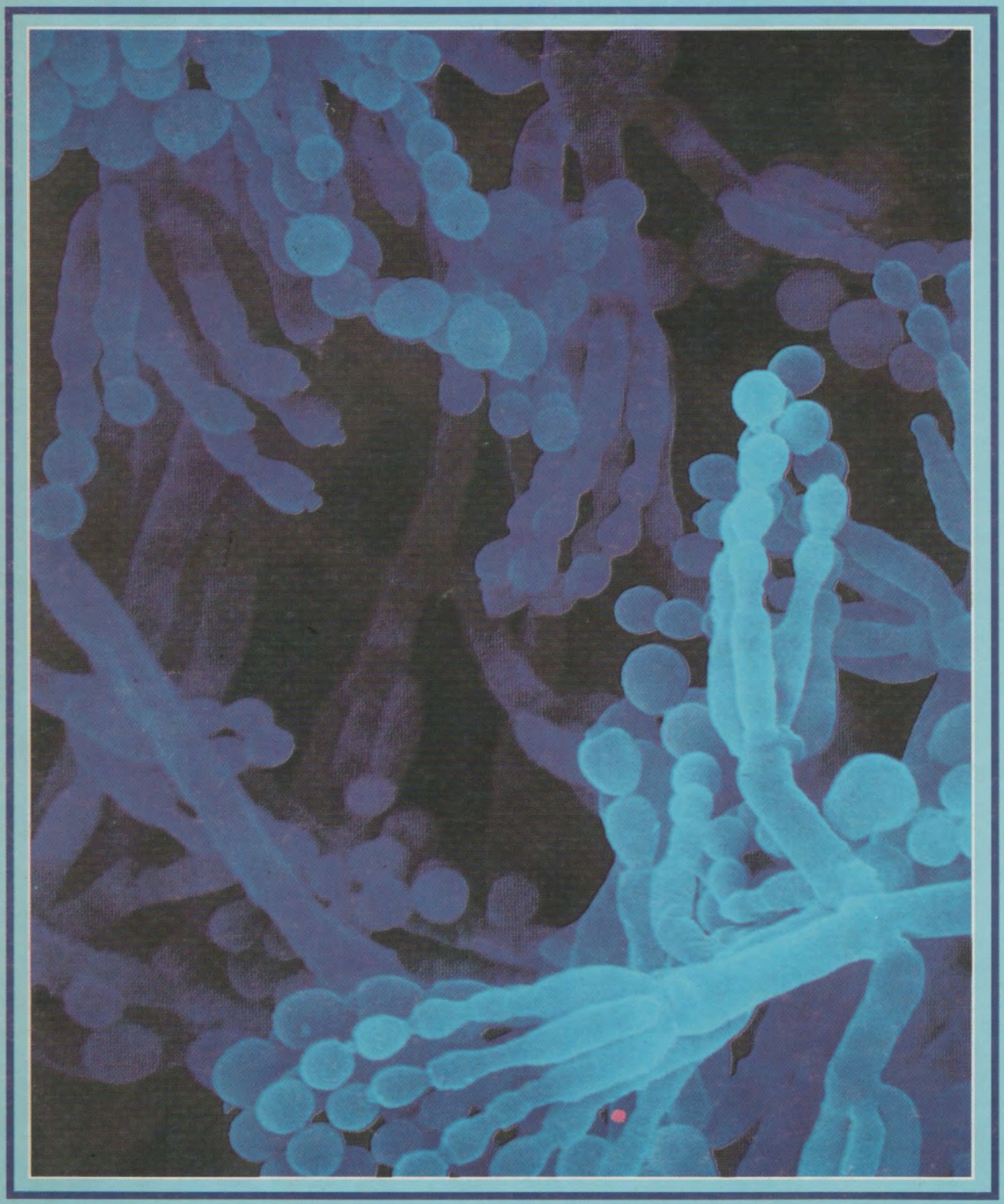
COLOR & TEXTURA

CAMARA DE EMPRESARIOS PINTORES Y DE REVESTIMIENTOS AFINES DE LA REPUBLICA ARGENTINA

Nº 28

AGOSTO 1992



TEXTURAS: CONFORMACION DE UN ATLAS A PARTIR DE SU CLASIFICACION

Patricia Muñoz. Diseñadora Industrial. Profesora de la FADU–UBA y FAU–UNC. Investigadora UBA.

Cuando hacemos una clasificación establecemos un orden, rescatamos determinados parámetros que estimamos pertinentes y desechamos otros calificándolos como irrelevantes. Nada se clasifica a sí mismo sino que se ordena de acuerdo a distintos intereses. Estos órdenes no son neutrales sino que se organizan a partir de un conjunto de expectativas.

Nuestra clasificación de texturas se construye desde el diseño. Aún así los intereses pueden ser varios: tanto el de reproducir determinada textura para una ilustración como el de aplicar y combinar texturas existentes, o el de producir nuevas texturas para aplicar a un objeto o para incorporar al diseño de un laminado plástico. La aproximación al tema presentaría características particulares en cada caso pero todas tienen una base teórica común. No exponemos un conocimiento idealista, alejado de la realidad, sino que surge como reflexión sobre lo concreto. Nos permitirá comprender el modo de estructuración de las texturas, a partir del cual podremos tanto transformarlas como producir una serie de muestras con una variación sistemática de una a otra, o detectar sus pautas de asociación.

¿Qué entendemos por el término textura?

"Este vocablo 'textura' se origina en la organización de los tejidos, y se refiere al particular reconocimiento de las fibras o hilos que componen una tela o un entramado fibroso; por extensión la palabra ha llegado al significado que posee actualmente".

Arq. César Janello.

Material

Se establecieron nueve grupos generales:

10 a 19: Papeles	60 a 69: Cerámicas/Piedras
20 a 29: Telas	70 a 79: Vidrios
30 a 39: Gomas	80 a 89: Metales
40 a 49: Plásticos	90 a 99: Varios
50 a 59: Maderas	

Tabla 1

La tabla no está completa sino que a medida que se detecten grupos de materiales importantes de separar se les asignará un número particular. En una primera instancia se les asigna el primer número del grupo al que pertenecen.

La textura es una de las cuatro manifestaciones sensibles fundamentales de la forma junto a la configuración, el color y el brillo/trasparencia. Existe una fuerte interacción entre ellas y su percepción está fuertemente condicionada a las condiciones de iluminación.

La textura afecta fuertemente la percepción del color y del brillo. Existe una íntima relación entre las texturas corpóreas y el color, ya que la claridad o el valor de un color puede modificarse por la acción de las texturas del soporte sobre el que se aplica. También influye en la percepción del brillo y la transparencia, ya que si existe textura ya no existen más situaciones de brillo o transparencia total sino "grados de" los mismos, definiendo situaciones intermedias que tienen como límite la opacidad total, ya sea por falta de brillo como por falta de transparencia.

¿Cómo podríamos clasificar las texturas?

El estudio de las propiedades de las texturas para su clasificación nos llevó a seleccionar algunas de ellas para conformar un Atlas.*(1)*

No se trata de una simple recopilación que nos permitiría tener un repertorio desordenado. Buscamos modos de ordenarlas para poder identificar las muestras de acuerdo a múltiples entradas pertinentes a la gestión de diseño.

Si consideramos las dimensiones de las texturas se pueden dividir en dos grandes grupos. Las texturas gráficas o bidimensionales y las corpóreas o tridimensionales. Las primeras conforman un dibujo sobre una superficie mientras que las segundas presentan relieves (se leen como bajo o sobre relieves). En estas últimas la percepción de las mismas no es sólo visual sino también táctil. En los límites inferiores de percepción de texturas corpóreas, el ángulo de incidencia de la luz y su intensidad son esenciales para hacer posible su reconocimiento. En el Atlas aparecen tanto texturas gráficas como corpóreas.

Organizamos el Atlas según seis parámetros que consideramos básicos. Estos son: Material, Direccionalidad, Densidad, Escala del motivo, Tipología del motivo y Orden. Casi todos los parámetros son cualitativos (con excepción del primero). Por lo tanto acordamos en grupo los límites para cada una de las características.

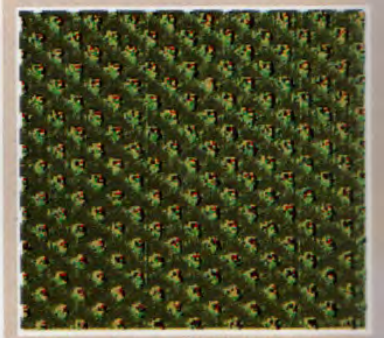
La cantidad de parámetros se limitó también para poder incluirlos en una etapa posterior en un ordenador.

1. Material:

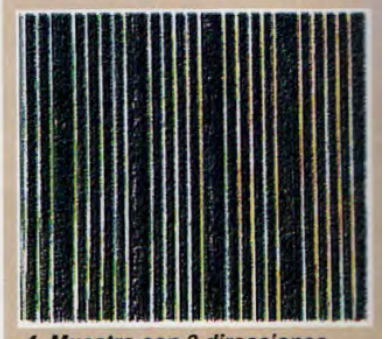
Consideramos ésta como la primera pauta

Ejemplos de direccionalidad

2. Muestra con 1 dirección predominante (textura lineal)

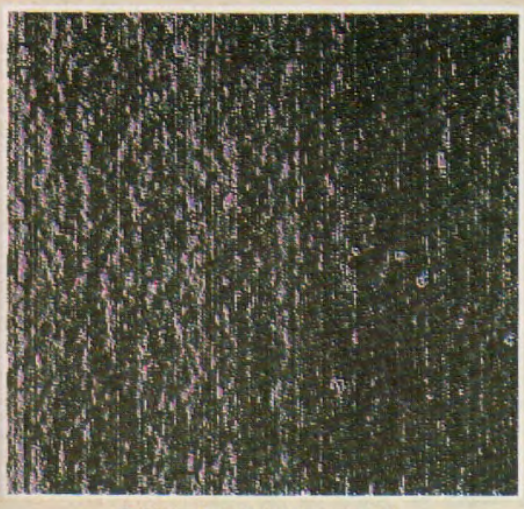


3. Muestra con 2 direcciones predominantes.

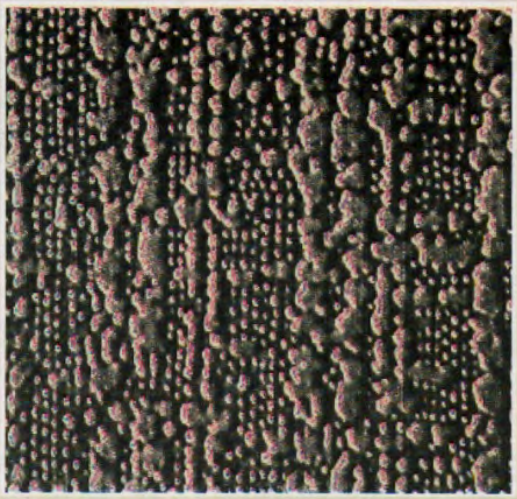


4. Muestra con 3 direcciones predominantes.

Ejemplos de densidad



6. Muestra de textura tupida.



7. Muestra de textura rala.

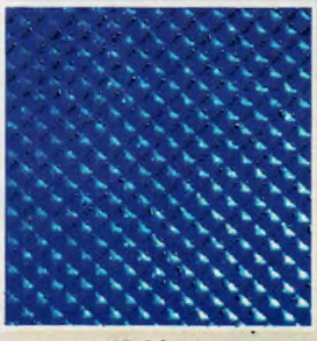
Ejemplos de escala

8. Motivo pequeño.

10. Motivo grande.

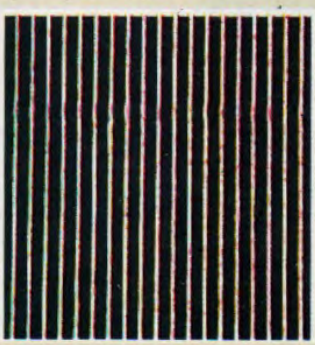
Ejemplos de tipología de los motivos

11. Puntos



12. Líneas

13. Areas



14. Volúmenes

pertinente ya que es la más inmediata y concreta. Se establecieron nueve grupos generales que luego se particularizan. Estos son: "papeles", "telas", "gomas", "plásticos", "maderas", "cerámicos y piedras", "vidrios" y "metales", y quedó una categoría para aquellos materiales que no pertenecieran a los grupos anteriormente descriptos, nominada "varios".

A partir de ésto se estableció una tabla que asigna las distintas decenas a los distintos grupos *(Ver tabla 1)*.

2. Direccionalidad *(2)*:

Se define con el número de direcciones preponderantes *(3)* en una muestra. Se puede explicar a partir de la disposición de los motivos, su configuración o la falta de homogeneidad en los intervalos entre los motivos.

Las posibilidades son: 0,1 (texturas lineales), 2, 3, 4 (direcciones preponderantes) *(ver figuras con estos mismos números)*.

3. Densidad:

La densidad de una textura es el porcentaje de superficie cubierta por el motivo. Está directamente relacionada tanto con el tamaño del motivo como con los intervalos entre los mismos. Los términos ralo y tupido son los extremos que corresponden a una densidad mínima y máxima. Se emplearon en la clasificación estos dos términos, agregando un valor intermedio.

A los efectos de la conformación del Atlas se definen a partir de tres valores de gradación:

1. Densidad mínima: texturas ralas
2. Densidad media.
3. Densidad máxima: texturas tupidas

(ver figuras 6 y 7)

4. Escalas del motivo:

Se definen con tres valores de gradación de acuerdo al tamaño del motivo:

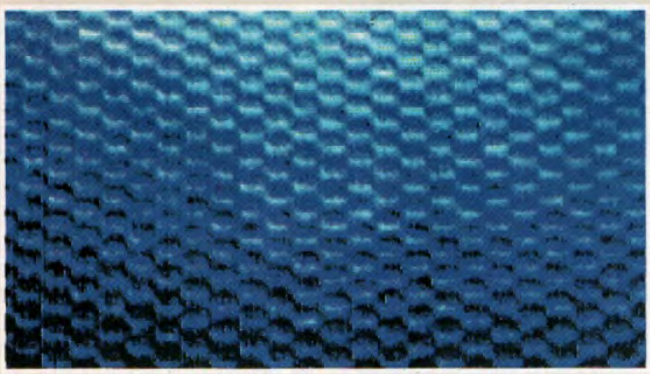
1. Pequeño
2. Mediano
3. Grande

(ver figuras 8, y 10)

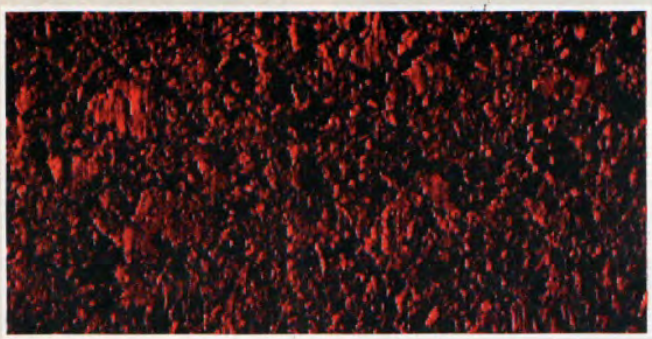
El límite máximo es cuando dejamos de leer la textura para pasar a leer una serie de figuras sobre un fondo. El límite mínimo es cuando dejamos de leer la textura y leemos un fondo liso. La textura existe aún pero se necesitaría de elementos auxiliares –lupa, microscopio, etc– para percibirla.

El tamaño del motivo está directamente relacionado con el área de

Ejemplos en relación al orden



15. Textura ordenada.



16. Textura desordenada.

TIPOLOGIA

- 0. Indeterminado
- 1. Puntos
- 2. Líneas

→ Para texturas bidimensionales

- 3. Areas
- 4. Superficies
- 5. Volúmenes
- 6. Líneas Espaciales

→ Para texturas tridimensionales

superficie texturada. Un ladrillo puede ser pequeño si considero una pared como superficie texturada y deja de ser motivo de textura si nos referimos a una superficie de 30 cm.

5. Tipología:

Se establecen siete categorías de acuerdo a la tipología a la que pertenecen los motivos.*(3)* *(ver figuras 11, 12, 13 y 14)*

6. Orden:

Se trata de determinar si la textura tiene algún tipo de ordenamiento o estructura, sin entrar a discriminar cuál es (de repetición, de gradación, de radiación, etc.). Se establecen dos categorías:

1. Ordenadas
2. Desordenadas

(ver figuras 15 y 16)

A partir de todas estas consideraciones se articula una clave que se incorpora a cada muestra de textura. Está compuesta por siete cifras ya que cada atributo se define con un número (al material le corresponde un número de dos cifras).

$\overline{1}\,\overline{2}\;\;\overline{3}\,\overline{4}\,\overline{5}\,\overline{6}\,\overline{7}$

1 y 2. Material (las dos primeras cifras)
3. Direccionalidad
4. Densidad
5. Escala
6. Tipología del motivo
7. Orden

Estamos habituados a leer las texturas sobre superficies. Por esta razón seleccionamos este campo de aplicación de texturas para construir el atlas. Sin embargo también existen líneas y volúmenes texturados. Un ejemplo de una línea texturada la constituye un collar, y uno de un volumen texturado una duna de arena.

Todos estos elementos permiten establecer bases concretas tanto para discutir como para operar con texturas. El incremento no sólo en la cantidad sino en la calidad de las texturas, de sus pautas de aplicación y de yuxtaposición, permitirá un manejo consciente y enriquecedor de las texturas de nuestro entorno.

REFERENCIAS

1) Este trabajo se realizó con docentes y alumnos de la cátedra a mi cargo de Morfología para Diseño Industrial en la FADU–UBA y contó con el aporte del Laboratorio de Morfología de la FADU donde podrá ser consultado cuando culmine la primera etapa de organización y verificación de las muestras.
Sin embargo el Atlas de Textura no será nunca un trabajo acabado ya que permanentemente se le incorporarán nuevas muestras. Esto no impide que pueda usarse y facilitar tanto la aplicación de texturas como su estudio. La incorporación de la informática en una segunda etapa agilizará su uso.

2) Para más información sobre las variables de direccionalidad, densidad y escala referirse a *"La textura como fenómeno visual"* Arq. Janello, Revista Vivienda Nº 34/3. No se definen las direccionalidades existentes en una muestra de textura sino las preponderantes. Por ejemplo, en una muestra con tres direcciones preponderantes puede existir una cuarta pero ésta no estará acusada con la misma intensidad que las otras tres.

3) Se tomaron como base los tipos de figuras definidos por el Arq. Doberti en su trabajo *"Sistema de Figuras"* Revista Summa Nº 38 – Junio 1971.