

TEXTURAS
Y TRAMAS

TEXTURA

El término **textura** refiere a la sensación visual y/o táctil que produce determinada superficie. Genera sensaciones determinadas, como rugosidad, aspereza, suavidad, entre otros.

En las artes visuales es el tratamiento que puede darse a través de los materiales. En tanto que la textura visual, si bien es estrictamente bidimensional, es otro recurso plástico que evoca sensaciones táctiles. Es la apariencia que se le otorga a una superficie para enriquecer la expresividad de un plano, configurar una composición o añadir mayor significación a la misma.

Numerosos artistas han incorporado texturas a sus obras para proporcionar efectos expresivos y/o significativos. Algunos las crean mediante la aplicación directa del color con la espátula, otros a través de la incorporación materiales como arena, sogas, objetos, láminas impresas, arpilleras, con el fin de producir texturas táctiles.

Juan Gris (188-1927), representante del Cubismo Sintético, realizó en 1914 *Bodegón con persiana*. Collage que combina papeles impresos y pegados con la representación de objetos y materiales. Para los críticos esta pintura manifiesta el aislamiento y encierro que el artista sufría, amedrentado por el conflicto bélico de su tiempo.



El artista español Antoni Tàpies (1923-2012) utilizó en sus composiciones pictóricas texturas táctiles mediante la incorporación de arena, sogas, entre otros, para enfatizar la materialidad de la obra. Tendencia que reproducía en sus grabados valiéndose del recurso de la textura visual.



Grey Relief in Four Parts, 1963.



Grande croix collage, 1976.

Robert Rauschenberg, artista estadounidense (1925-2008), fue impulsor de un nuevo camino en el arte con sus pinturas, esculturas, dibujos, fotografías, impresiones, *performances* y *combines* (*collages* a gran escala). La serigrafía le permitió incorporar imágenes fotográficas impresas que transfería a sus lienzos, superponiéndolas y combinándolas con objetos, que completaba con pintura al óleo. Para él una imagen se parecía más al mundo real cuando estaba hecha de ese mundo real.

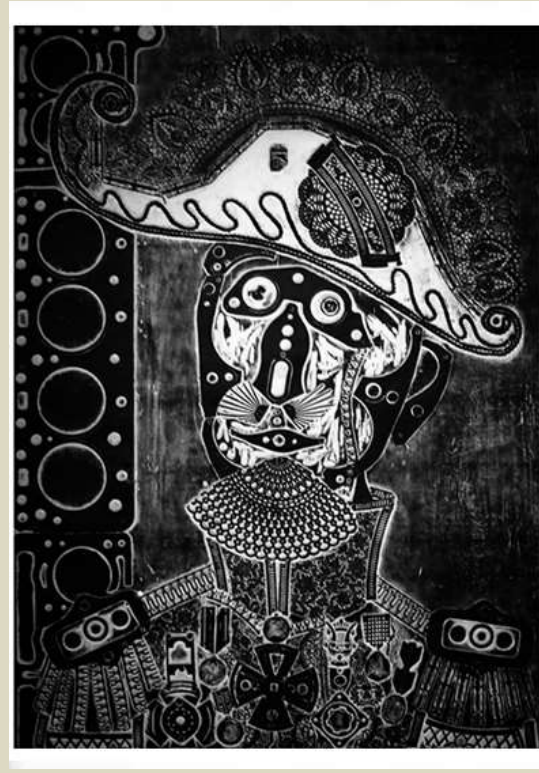


Palladian Xmas (Spread), 1980

En Argentina el pintor y grabador Antonio Berni (1905-1981), realizaba sus matrices de grabado mediante el *collage* de placas y piezas entintadas (*xilocollages*). Cada elemento posee una textura particular que confiere al grabado en su totalidad un alto grado de expresividad.

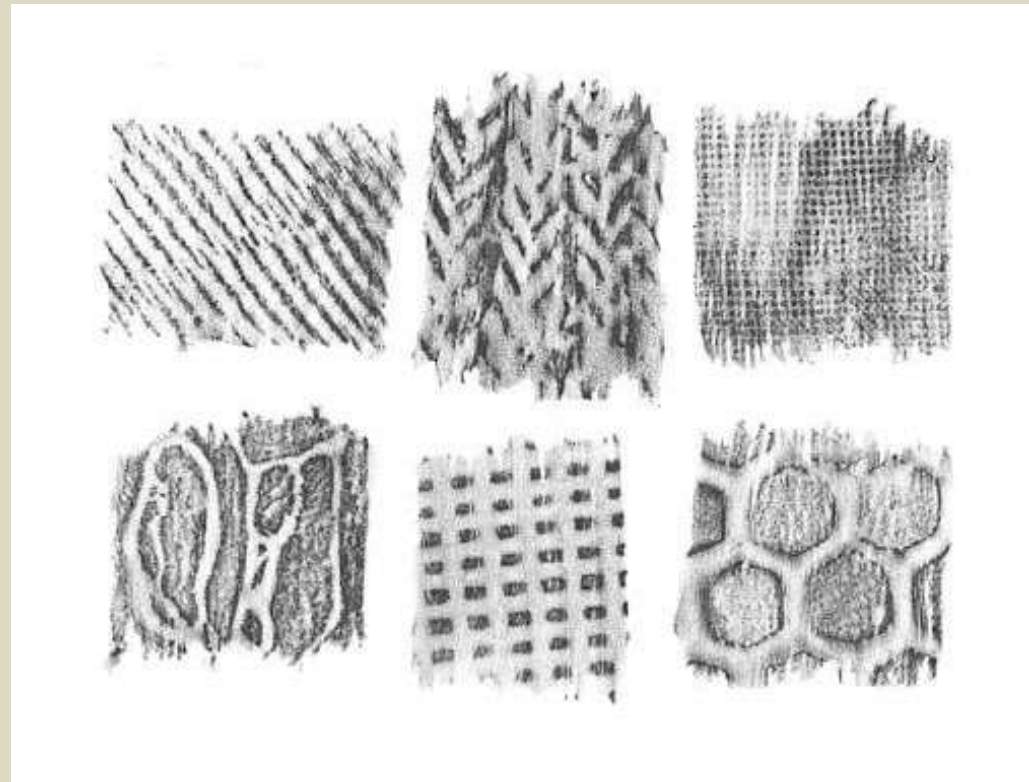


El marino amigo de Ramona, 1964

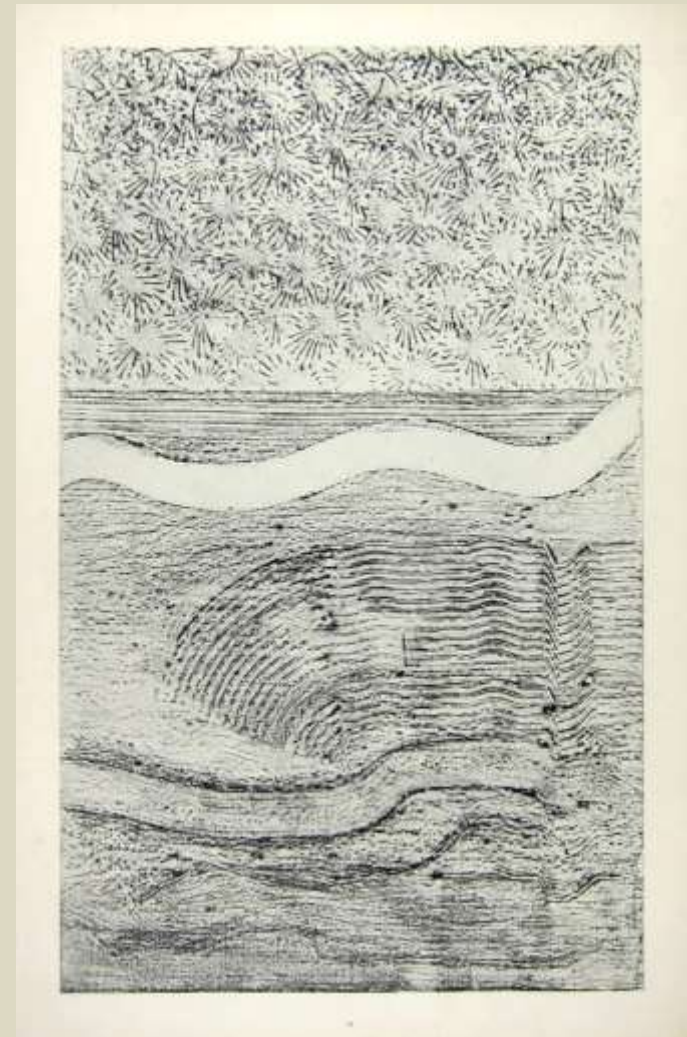


El embajador amigo de Ramona, 1964

Otro modo de generar texturas es el *frottage*. Técnica artística que consiste en transferir a un papel o lienzo la rugosidad o marcas de la superficie de un objeto. Con un lápiz o barra de grafito se frota hasta obtener por medio del sombreado una impresión de la forma y textura de ese objeto.



Recurso plástico que el pintor surrealista Max Ernst (1891-1976) aplicaba desde el año 1925 en sus trabajos. Exploraba con diversas técnicas y materiales mientras buscaba el modo de representar el mundo de los sueños y la imaginación.



Le Chale a fleurs de givre, 1926

Olga Campassi, artista mendocina, también utiliza el *frotage* en la Serie Apariciones que realiza entre los años 2017/19. A través de este recurso, objetos y figuras a escala real se hacen visibles sobre el papel como una huella o registro en valores de grises.



Salpicar gotas de tinta o pintura al azar sobre el papel o lienzo provoca efectos de textura. La variación de los puntos salpicados genera zonas o planos de grises diferentes, como también afirmar la expresividad de ciertos trabajos. Así lo muestran los dibujos realizados en los años 80 por el artista e ilustrador nacido en Mendoza Luis Scafati (1947) para la Revista Superhumor.



El estampado de objetos, sellos o superficies tramadas o graneadas permiten generar este recurso plástico.

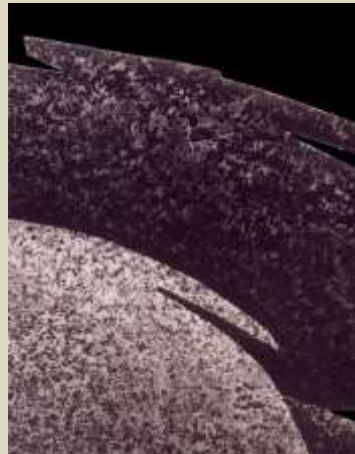
Consiste en impregnar una superficie con tinta, acuarela, t mpera y luego imprimirla sobre el papel o lienzo.



En la actualidad las nuevas tecnologías también se emplean para generar texturas mediante el uso de programas específicos que permiten crear o modificar imágenes generadas digitalmente, fotografiadas o escaneadas.



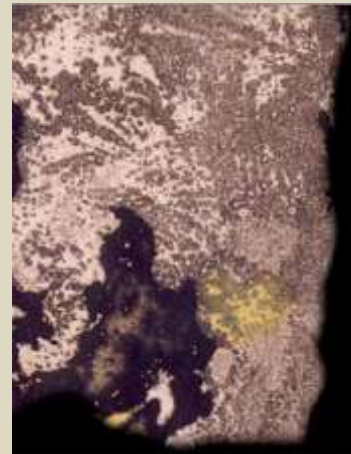
En las impresiones de xilografía, aguafuerte, *collagraf* o litografía, la textura actúa de distintos modos. Cada medio tiene cualidades características, relacionadas con los materiales, las herramientas y el tipo de huella que las posibles combinaciones provocan en la superficie de la matriz.



Aguatinta



Aguatinta / aguatinta



Collgraft

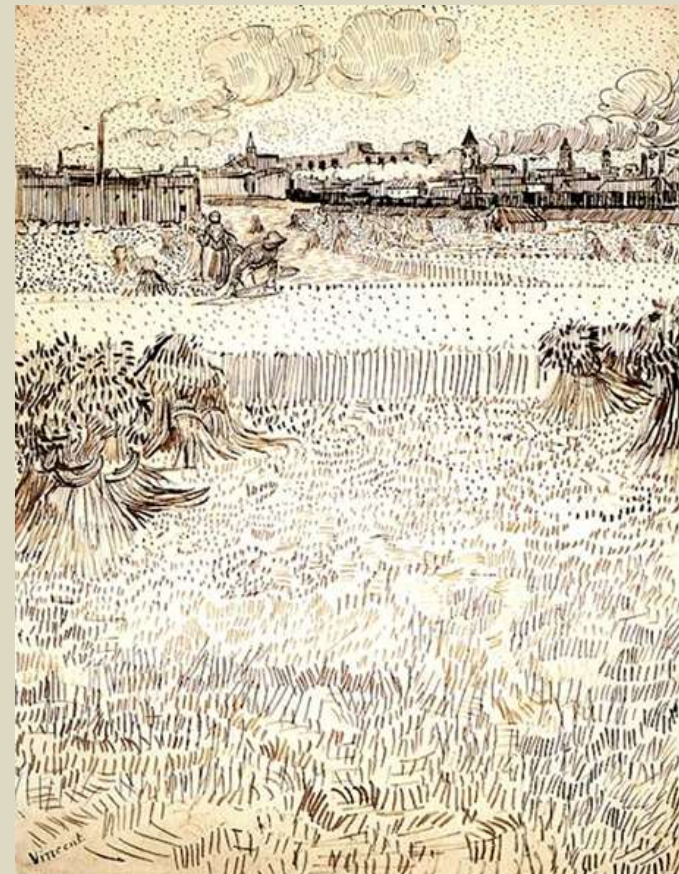


Litografía

El uso de la gubia sobre la matriz de madera o del punzón sobre la placa de metal dará como resultado estampas con características diferentes.

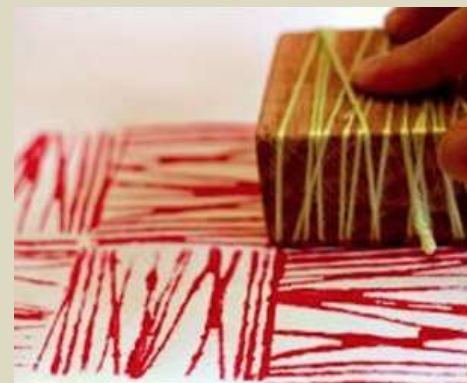


Sin embargo hay coincidencias en los resultados de diversas técnicas, por ejemplo, entre el graneado típico de la litografía y el rastro que deja el aguatinta en el proceso del aguafuerte (es decir entre el dibujo sobre la superficie de una piedra y las zonas tonales con valores de grises).



El dibujo en tinta sobre papel
Campo de trigo con gavilla y Arlés al fondo, que realizó en 1888
Vincent van Gogh (1853-1890)
ejemplifican como la combinación de series de líneas en diversas direcciones pueden definir un paisaje.

Pero más allá de las texturas específicas de cada técnica o las creadas por una herramienta, la experiencia que surge a partir de la búsqueda y posterior exploración con distintos soportes y materiales, podrá utilizarse en la futura realización de las matrices. La incorporación de texturas a algunos bocetos puede enriquecer las superficies a imprimir, a la vez que ofrece nuevos desafíos a resolver.



TRAMA

Etimológicamente, **trama** significa hilos enredados o entretreídos. Alude al enlace interno entre los distintos elementos que componen un todo. Se habla de trama de una tela o tejido al modo como se disponen sus hilos, dando origen a distintos entramados, finos o gruesos, con diferentes sensaciones táctiles y visuales.

En las artes visuales mantiene su significado, pero los hilos son representados gráficamente. Las líneas generan diferentes tramas según el ángulo de inclinación que tenga. Puede ser una repetición de líneas cruzadas en distintas direcciones, paralelas entre sí, rectas o curvas, puntos, rulos, etc.



Santina Barbera, Tramas en barniz blando

Mediante la trama también se pueden hacer sombras, crear volumen, generar idea profundidad, diferenciar planos. El acercamiento o separación de las mismas representan zonas más luminosas o densas y oscuras. Como lo muestra Drago Brajak (1947) en la Serie Paisajes Imaginarios, dibujados sobre papel con lapiceras Rotring de diferente grosor.



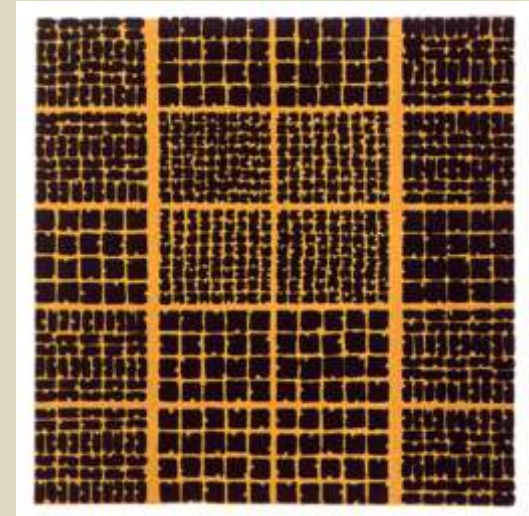
La trama en sistemas de impresión forma parte de la imagen. Colabora en la definición de la misma, define formas, acentúa volúmenes, o simplemente crea sensaciones táctiles, visible en el tratamiento de los rostros siguientes.



Hubert Tereszkievicz

Otra opción es cuando la trama se convierte en el motivo principal, tal como se observa en el grabado de Luis Quesada (Mendoza, 1923). El recorte de siluetas es uno de los procedimientos más recurrente en su producción.

La retícula conformada por módulos que se repiten rítmicamente en la superficie es entintada y superpuesta a otra plancha para luego estamparlas en el papel

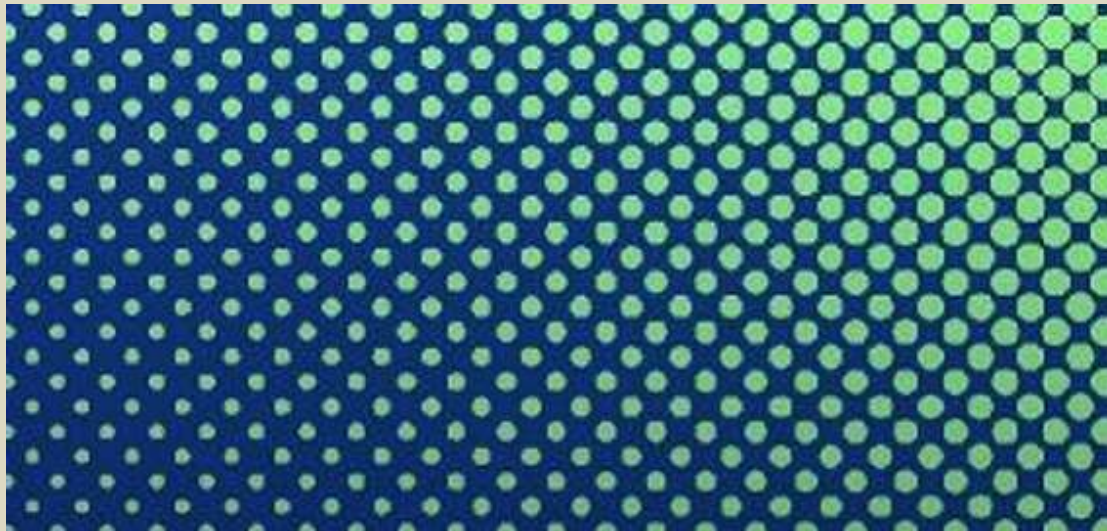


En este este ejemplo de texturas combinadas que se encuentra en la Enciclopedia de *Técnicas de Impresión* que escribió Judy Martin en 2001. (Pag: 137), se trabaja sobre una chapa de metal que permite transferir texturas mediante un barniz blando.



En tanto la serigrafía, técnica de impresión milenaria, que a partir de principios del siglo XX consiguió un fuerte auge a causa del desarrollo de técnicas fotográficas y productos químicos que facilitaron su proceso.

En este proceso los colores se aplican uno por uno, de modo que sería imposible imprimir tantos como se requieren para generar degradados, matices y sombras. Para simular estas diferencias de intensidad del color, se aplica la trama de puntos aprovechando el efecto óptico que resulta de aplicar puntos de diferentes grosores.



La serigrafía dentro de la industria gráfica resurgió en la década del 50 con la publicación en masa de cómics. La trama de puntos se emplea para crear colores y sombreados intermedios de una manera “económica”, además de los plenos de tinta que se aplican en otros sectores de la ilustración.

Sin embargo, fueron los artistas más representativos del Arte Pop quienes crearon gran parte de su producción mediante la serigrafía durante los años sesenta. Reivindicaron así este procedimiento que se adaptaba perfectamente a su imaginaria de consumo, surgida de la cultura popular a través de los medios de masas.

Lichtenstein (Nueva York 1923-1997) en los sesenta asombró a todos con sus carteles irónicos. Realizaba sus obras en serigrafía con tramas de puntos de colores. Toma el tema de la naturaleza muerta de los maestros modernos sintetizando ambos estilos.



Naturaleza muerta, 1973

En la industria gráfica la trama de puntos es un método creado para la reproducción de las imágenes en medios tonos. Fue un descubrimiento del ilustrador e impresor norteamericano Benjamín Day (1838-1916). Desarrolló este método para reproducir las luces y sombras de una imagen en sus impresos.

Esta técnica utiliza la capacidad integradora de la visión para dar una apariencia de tono continuo en lugar de los puntos de colores de las tintas de impresión (cyan, magenta, amarillo y negro) sobre el papel.

En *El templo del guerrero*, Antonio Alterio (Mendoza, 1951), realizó un collage a partir de la fotografía de una pintura (guerrero) y una imagen digital (piedras). Compuso por medios de fotomecánica el original e hizo la impresión superponiendo planchas para cada color (cyan, magenta, amarillo y negro) por sistema *Offset*, método similar a la litografía.



Es importante tener en cuenta las dimensiones de la forma para determinar el tamaño de la textura y la trama a emplear. Si esta última sigue la estructura de una forma determinada, se crea la impresión de modelado que colabora en la definición del objeto representado.

La forma, la estructura, el color y la técnica elegida coexisten conformando una unidad. En términos puramente visuales, existe una relación estrecha entre el tema representado y los recursos gráficos utilizados, como la trama y la textura.



Prof. María Inés Zaragoza

Colaboración Prof. Valeria Señorans

Taller de Grabado - Facultad de Artes y Diseño - Universidad Nacional de Cuyo

Mendoza, marzo de 2020.