



## Textura

### Textura

Unha das posibilidades expresivas do plano está relacionada co material co que se representa. A impresión que recibe o espectador é diferente segundo cada material. As pequenas variacións uniformes que ten un material na súa superficie danlle unhas características propias que transmiten ó ollo humano e ó tacto información sobre as súas cualidades. A ese acabado "*final*" é o que chamamos *textura*.

Para que unha textura sexa comprendida como tal, as unidades máis ou menos uniformes que a compoñen non han de chamar a nosa atención individualmente, senón que por ser similares en forma, tamaño ou cor e pola súa distribución regular han de formar un conxunto que cubra á superficie. Cando algún dos elementos que forman a textura é percibido polo noso ollo de forma individual, pasa a ser considerado un obxecto independente e como tal ha de ter características propias de forma, cor e textura.

A materia en sí mesma constitúe un elemento clave da expresión plástica e visual, ben sexa en bruto, como elemento primario, ben despois de que fose modulada polo home.

Os infinitos tipos de textura que presentan os materiais cos que nos é posible traballar en plástica permítenos posibilidades expresivas ilimitadas, pero temos que ter en conta que a materia é só o vehículo transmisor. Da manipulación a que sexa sometida pola nosa parte, dependerán as súas *posibilidades expresivas*.

A percepción da textura dos obxectos realizámola combinando os sentidos da vista e do tacto. Aínda que poidan existir informacións visuais e táctiles separadas, é a *combinación de ambas* a que nos proporciona unha infor-

### Materia e expresión

### Materia e percepción

mación completa sobre a superficie. É o que chamamos *percepción viso-táctil*.

As técnicas de representación audiovisual de hoxe en día permítennos presentar unha fotografía de alta definición con calquera textura. Por exemplo, a madeira. Ó tocala, o sentido do tacto só detecta o papel sobre o que está impresa ou o cristal da pantalla. Na realidade tal e como se desenrola a tecnoloxía na nosa sociedade, o cerebro emprega o tacto para constatar se o que os ollos perciben é unha representación da realidade ou a realidade mesma. É como unha *fórmula de supervivencia* nun mundo onde as cousas están deixando de ser o que parecen.

As distintas posibilidades plásticas co que representamos o plano dan diferentes rematados á superficie e polo tanto, modifícase a percepción que recibe o observador. Son as *técnicas gráfico-plásticas* as que poden producir estes resultados diferentes. De aí, que sexa tan importante saber elixir de entre todas elas aquela que se axuste con máis exactitude descriptiva ó que queremos transmitir.

É moi importante tamén a elección do tipo de soporte sobre o que imos a traballar porque dos materiais que o forman, da textura da súa superficie ou da preparación que lle demos antes de traballar, vai depender tamén a textura viso-táctil do que representemos sobre ela.

Existen texturas *naturais e artificiais*. Todos os obxectos que nos rodean teñen texturas particulares. Uns porque a propia natureza así o dispuso pola súa utilidade no camiño da evolución e outros porque foron creados ou manipulados polo home por motivos funcionais ou con intencións puramente estéticas.

### *Textura e representación*

### *Textura e técnicas*

### *Textura e soporte*

### *Textura natural e textura artificial*