

Tema Luz, color y textura en las artes visuales

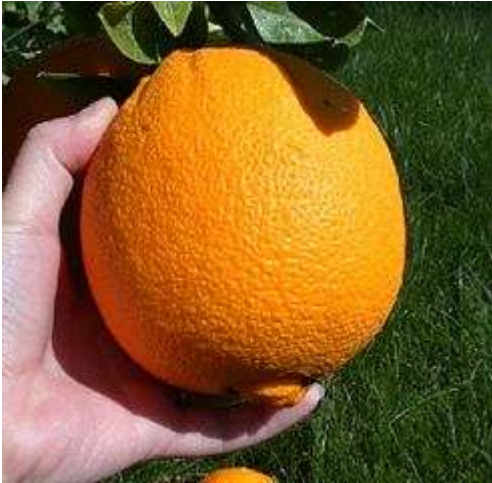


Imagen de [wikimedia commons](#) /cc

En los anteriores temas has lidiado con la "piel" de las formas: luces, colores y texturas. Te has acercado a estos importantes **atributos de la forma** desde diferentes ópticas, los has conocido en profundidad y algo has experimentado con ellos. Ahora le toca el turno a dejarte seducir por el amplio abanico de posibilidades creativas que pueden ofrecerte, tanto por separado como combinados unos atributos con otros, porque es así como vas a encontrártelos en la vida real. Piensa en una naranja como la de la imagen, en la luz que hace posible no sólo ver su forma sino también su color y sus sombras. Si podemos tocarla además de verla, sentimos su volumen, apreciamos su textura al pasar los dedos sobre ella, aunque también es apreciable a simple vista, más o menos acentuada por la incidencia de la luz.

Y si tenemos que pintarla, debemos recurrir tanto a nuestras sensaciones como a nuestra habilidad y experiencia para combinar adecuadamente estos atributos de forma convincente por medio de las técnicas artísticas. Es lo que vas a descubrir con este tema, aventurándote más allá de las formas, penetrando en los secretos del color, explorando las texturas entre las luces y las sombras del arte.

Aunque pueda parecer un tema muy largo, se hará corto tu viaje a través del cine, la fotografía, el grabado, el teatro de sombras y por supuesto, la pintura. Tómate tu tiempo, haz los descansos que necesites, respira hondo y disfruta de este viaje lleno de magia, luz y color.

1. Juego de luces.

<https://www.youtube.com/watch?v=eMt3m1663DM>

Dedica unos segundillos a ver ese poético vídeo. Corresponde al "Toro Nagashi", una antiquísima tradición japonesa de soltar a la deriva en el río o en el mar miles de farolillos de papel de seda iluminados con velas y decorados con dibujos e inscripciones, como forma emotiva de honrar a sus antepasados o para hacer peticiones colectivas de buenos augurios en tiempos difíciles. La luz (o su ausencia) es algo que siempre, desde la más remota antigüedad, ha despertado curiosidad y admiración en los seres humanos. El fuego, el día o la noche, los fenómenos naturales como los relámpagos o los eclipses han formado parte de la simbología y del imaginario colectivo en mitologías, cuentos y religiones de todo el mundo. No en vano celebramos con una explosión de luces fiestas como la Navidad, las ferias, las verbenas locales y otros tantos eventos públicos y privados.

<https://www.youtube.com/watch?v=7mtehJLRBc0>

En cierta forma, la evolución del arte ha estado condicionada a la luz. La luz hace posible la vida, aunque ciertos organismos se hayan acostumbrado a vivir en la más absoluta oscuridad, como la fauna abisal. Hablando de oscuridad ¿Has estado en las **Cuevas de Altamira**? Recuerda una historia inicial al inicio de curso donde se hablaba de éstas, de cómo el anónimo artista magdaleniense supo combinar los relieves de la rocas en sus pinturas, propiciando -por mediación de las fluctuantes sombras generadas por las llamas vivas de las antorchas- crear la sensación fantasmagórica en los atónitos espectadores de que aquellos bisontes y ciervas tan sabiamente pintados realmente se movían por el techo de la cueva. Luces y sombras. Vivimos en un mundo con luz.

Desde entonces captar, capturar o reproducir la luz que baña los objetos, los paisajes o las personas ha sido uno de los caballos de batalla de muchas generaciones de artistas, de científicos e inventores que tras un largo proceso de experimentación ha desembocado en algo que hoy nos es tan familiar como la fotografía o el cine, inventos en los que la luz es su principal "estrella" invitada y que sin ella, simplemente, no existirían.

Vivimos en un mundo con luz, y es la luz la que nos permite no solo vivir, sino contemplar, ser capaces de asombrarnos con aquello que catalogamos de horrible o bello, como por ejemplo, las obras artísticas.

La luz se asimila a la vida, al calor. Nuestros antepasados la adoraban y veneraban; la posesión del fuego fue de hecho, uno de los grandes hitos de la historia de la humanidad. La evolución de todos los medios de comunicación visuales ha ido pareja al conocimiento y dominio del fenómeno de la luz.

La magia de la naturaleza

Por cierto, hablando de luces y colores, The Aurora es un espectacular **time lapse** sobre las Auroras Boreales que vale la pena verlo a pantalla completa, porque a veces la naturaleza y en concreto el cielo, pueden llegar a ser artísticos y gigantescos lienzos llenos de sensaciones, texturas y colores. Pero no es magia sino ciencia, incluso algo tan poético y pictórico como un rojo atardecer tiene, desde la perspectiva del color, como seguramente pudiste comprobar -cuando se hablaba en el primer tema del **color luz**- una explicación científica.

1.1. En la pintura y artes visuales

Por razones obvias, desde el punto de vista artístico es importante conocer el fenómeno de la luz y su incidencia en la creación plástica.

Recuerda alguna experiencia personal: una puesta de sol, la sinfonía de colores que tiene el bosque en otoño, un pueblecito de relucientes casas blancas en una ladera, esos fuegos artificiales espectaculares, etc..., imágenes que te permitirán apreciar hasta que punto la luz es capaz de "seleccionar" o conseguir que nuestra atención se fije en un punto determinado.

La luz modela las figuras a través de las sombras. Ya en temas anteriores (especialmente cuando trabajaste las técnicas y procedimientos del claroscuro) tuviste ocasión de familiarizarte con conceptos tales como la iluminación natural y artificial, así como las distintas sombras propias y arrojadas que generan en los objetos.

Cuando hemos afinado lo suficiente nuestra percepción sobre el uso de la luz mediante la observación, seremos capaces de apreciar su gran importancia plástica en pinturas y dibujos, que es en lo que nos vamos a centrar en este apartado donde haremos un breve recorrido por la Historia del Arte rastreando la forma en que los artistas en distintas épocas hasta nuestros días, han hecho uso de la luz en sus obras. Ahora, te invitamos a ver esta presentación que también va a servirte como repaso de conceptos estudiados anteriormente.

http://www.slideshare.net/09041964/iluminarte-las-luces-y-las-sombras?qid=17799f9e-d9b7-45f9-932b-a010cebda7a&v=&b=&from_search=3

1.2. En el grabado calcográfico



Estampa de la serie "Los disparates" de Goya , de [dominio público](#)

[Ver imagen ampliada](#)



"La Melancolía" de Durero, de [dominio público](#)

[Ver imagen ampliada](#)

El empleo de la luz que hacen los artistas grabadores va a depender en última instancia de las distintas técnicas del grabado calcográfico. Hay unas técnicas más adecuadas que otras para conseguir interesantes efectos de claroscuro, como el aguatinta o el aguafuerte. Muchos artistas han sido excelentes grabadores como **Durero**, **Rembrandt**, **Goya** o el mismo **Picasso**. En esta presentación sobre la **Historia del Grabado** puedes apreciar las distintas técnicas calcográficas con ejemplos realizados por muchos de estos conocidos artistas. Observa cómo éstos han resuelto las zonas de luces y sombras.

http://www.slideshare.net/yemsi/historia-del-grabado?qid=25d3e445-bff9-42cf-bc65-0eaf42b4b6ca&v=&b=&from_search=4

1.3. En el teatro de sombras

<https://www.youtube.com/watch?v=waO9i3UkYAo>

¿Te gustó esta muestra de **teatro de sombras** de Valeria Guglietti? ¿Has visto en directo alguna vez una representación de este tipo? Las sombras chinescas tal vez constituyan la más antigua representación teatral de nuestra historia. No cuesta imaginar a nuestros antepasados ver proyectadas sus sombras a la luz del fuego en las paredes de las cuevas. No cuesta imaginar que hubiesen fantaseado con ellas, que hubiesen aprendido a "interpretar" su mundo a través de sus sombras y sus miedos. Algo de esto está implícito en el famoso "Mito de la Caverna" de Platón, que muy posiblemente te suene de Filosofía. Estaba naciendo el concepto de "proyección", el espectáculo y en otras palabras, el germen del cine...

Unas simples manos o siluetas recortadas, una sábana, un foco de luz, sombras y una historia que contar en la oscuridad. No se necesitan mayores medios para crear esa "magia". Estos espectáculos "encienden" (nunca mejor dicho) la imaginación tanto en las edades adultas como en las infantiles. Su historia es muy antigua y en muchas culturas han constituido toda una afición popular y una rama del arte, como los tradicionales teatros de sombras turcos o chinos. Algunas de sus marionetas o figuras en sí mismas son verdaderas obras de arte, como estas tres muestras (china, turca y balinesa, respectivamente) que puedes ver más abajo.



De [Only Sequel](#) en Flickr con licencia CC



De [Kivanc Nis](#) en Flickr con licencia CC



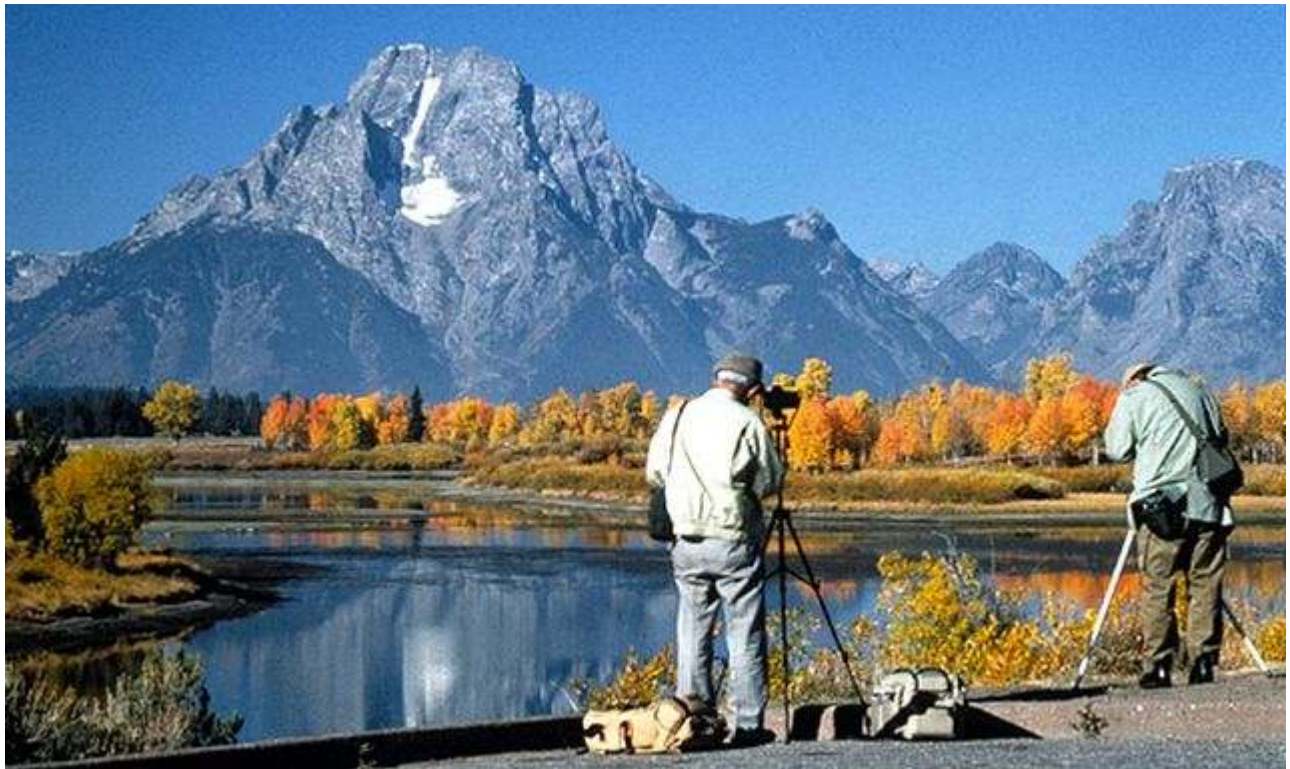
De [Chadica](#) en Flickr con licencia CC

En el resto de las Artes Dramáticas occidentales la iluminación de escenarios y personajes desempeña un importante papel expresivo y estético. Si has ido a alguna representación teatral seguramente comprendas el porqué.



De [Kamikazow](#) en WC bajo licencia creative commons

1.4. En la fotografía y el cine



Archivo de [Wikimedia Commons](#) , de dominio público

La luz es el elemento físico que hace visibles las formas, colores y espacios en el mundo visual. Es por tanto un concepto clave para entender la fotografía y por extensión el resto de artes e industrias audiovisuales como el cine. Pasamos a estudiar (en el segundo curso se profundizará en estos temas) cómo se interpreta y utiliza la luz en las distintas artes visuales, centrándonos en dos de ellas, la **fotografía** y el **cine**.

La luz en la fotografía

Por lo dicho anteriormente, es fácil entender la importancia de la luz en el quehacer fotográfico. Porque es la luz la que evidencia los contornos, el relieve, la apariencia del mundo real, el color o la textura de las formas y su ubicación en el espacio. Todos estos elementos emergen de manera diferente en función de la procedencia de la luz y de su cantidad y calidad, esto es, según la luz sea fuerte o débil, blanca o de color, directa, difusa, reflejada, etc. Lidar con la luz es el principal caballo de batalla de todo aficionado o profesional de la fotografía. Pero antes que nada, un repaso a algunas cuestiones técnicas.

La luz en el cine

El cine ha profundizado mucho en el campo de la iluminación. De hecho, un buen director de fotografía en una película tiene un papel esencial ya que puede conseguir valores expresivos, estéticos o emotivos muy significativos que atraen y encandilan a los espectadores. Basta recordar la iluminación tenebrosa de una película de terror, los fuertes contrastes en blanco y negro de una película de cine negro o la exaltación de una escena "romántica" mediante luces suaves y difusas.

Hay artistas que hacen una interesante utilización de las técnicas científicas como por ejemplo, los **Rayos X** que se utilizan para hacernos radiografías. Tal es el caso de [Nick Veasey](#) que nos hace visible la estructura interior de muchos objetos, con una indudable factura estética. Otros, como el español **Daniel Canogar** (<http://www.danielcanogar.com/>) utilizan frecuentemente las tecnologías de la luz en sus proyectos e instalaciones multimedia, como estas cajas de luz o **lightbox** que proyectan fantasmagóricas formas en la pared. Vale la pena echar un vistazo a su web.

El **fotograma** (también llamado "rayograma") es una vieja y artesanal técnica de laboratorio fotográfico donde no es necesario el concurso de una cámara. Las impresiones se realizan directamente en el papel fotográfico a través de la exposición de luz con una ampliadora en el cuarto oscuro, creando la impronta o silueta de objetos depositados sobre el papel fotográfico.

<https://www.youtube.com/watch?v=agsywVaZo28#t=84>

Experimenta. Los efectos y transparencias son muy artísticos, como has podido comprobar en el vídeo anterior, que hace un recorrido por los orígenes y los artistas representativos (los **surrealistas** y **dadaístas**, sobre todo) de esta curiosa técnica, hoy ya en desuso. Pero si te pica la curiosidad y quieres experimentar -de forma digital- con esta técnica, puedes hacerlo con la aplicación **Fauxtogram** del **Red Studio del MOMA** y compartir tus "rayogramas" en el foro o para incluirlos en los fondos de la fotogalería de Dibujo Artístico. Aquí tienes un ensayo, a la izquierda algunos de los objetos expuestos y la derecha, el rayograma resultante, en varias exposiciones:



Imágenes de elaboración www.lanubeartistica.es

2. Todo es de color

Antes que nada, vamos a justificar con música el nombre de este apartado: todo es de color. Es el tema de la canción de un mítico grupo musical, uno de los máximos exponentes del llamado rock sinfónico andaluz. Habrá quien lo recuerde y quien apenas lo conozca, pues tiene unos años. Efectivamente, estamos hablando del grupo **Triana**. Escuchemos este sugerente "Todo es de color" y luego seguimos...

<https://www.youtube.com/watch?v=cHMydCQvXGA>

2.1. En la pintura

Hablar del color en la pintura daría no para un tema, sino para una unidad completa y nos quedaríamos cortos. Hablar de pintura es hablar de color. En el segundo tema de esta unidad ya tuviste ocasión de conocer de cerca algunas peculiaridades acerca de los colores. Aquí daremos solo algunas "pinceladas" más. En el segundo curso de Dibujo Artístico seguramente tendrás ocasión de profundizar en muchos de estos aspectos. Pero antes, mira este vídeo para ir "entrando en color".

<https://www.youtube.com/watch?v=d6egUsZvWu4>

En realidad, al hablar de las técnicas pictóricas se supone que en todas ellas interviene el color de manera más o menos protagonista, aunque su misión ha estado limitada a la forma durante muchas épocas.

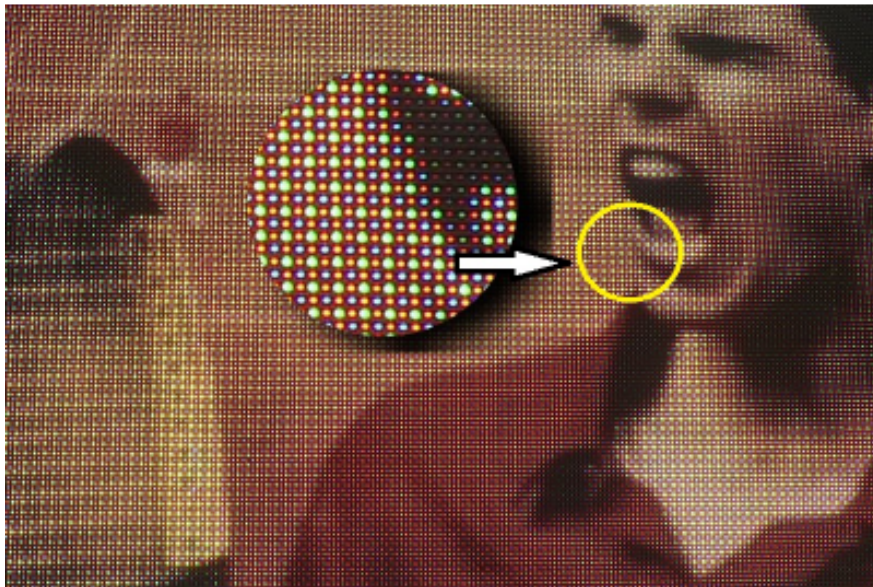
<https://www.timetoast.com/timelines/las-vanguardias-artisticas-historicas>

<https://www.timetoast.com/timelines/la-influencia-de-vanguardias-artisticas-en-el-diseno-grafico-de-la-decada-de-os-1910>

En el siguiente vídeo, aparte de dar un repaso a cuanto has visto en los temas precedentes acerca del color, puedes ver distintos ejemplos de cómo los artistas lo han aplicado en sus obras, en especial, en lo relativo al uso de los distintos tipos de contrastes...

https://www.youtube.com/watch?v=FNMI_-xPdMk

2.2. En las artes gráficas y digitales



Señal de imagen RGB en una gran pantalla digital de "leds" / elaboración www.lanubear artistica.es

Cuando hablamos de "color digital" simplemente hablamos del procesamiento del color por medio de un ordenador. La palabra "digital", como se puede deducir, se deriva de dígito, que a su vez se deriva del latín digitus, "dedo" (ya que los dedos, como sabemos, son una ayuda común al contar). En resumen, "digital" quiere decir "representado mediante números".

"Digital" es lo opuesto a "analógico". Un reloj con manecillas es analógico. Si carece de ellas y sólo tiene números, es digital. Una fotografía hecha con un carrete de película es analógica. Una imagen tomada con una cámara digital es digital. Pero ¿qué es exactamente el color digital? Es el color de las imágenes digitales, es decir de las imágenes formadas por números. Algo sabes de esto cuando se habló del **pixel** en un tema anterior dedicado a las herramientas digitales.

Sin entrar en profundidades técnicas, nos centraremos en explicar algunos conceptos y terminos

claves relativos al color que nos van a ser familiares cuando en un futuro trabajemos profesionalmente con dibujos, imágenes o fotografías digitales.

Ya conoces por el primer tema cómo funciona un **sistema RGB**. Muchas veces te preguntará el porqué en unos monitores o televisores el color de las imágenes se ve de una forma y en otros de otra. Pongamos un ejemplo, imagina que tienes ante tí una imagen digital de 100×200 píxeles. . Es decir, tiene unos 20.000 píxeles (100×200), cada uno de los cuales tiene tres componentes (uno por cada color primario RGB) y cada componente tiene un valor que puede variar entre 0 y 255. La imagen se almacena así en la memoria del ordenador como una serie de 60.000 números (como resultado de multiplicar 20.000×3), cada uno de ellos con un valor asignado entre 0 y 255. Estos valores se asocian a su vez a unos **perfiles** con cada imagen.

Dicho de otro modo y más fácilmente entendible, cuando la imagen se ve en el monitor al que se hace referencia en el perfil, los colores mostrados serán exactos. Cuando la imagen se vea en otro monitor, con otras características (calibrados con "valores" distintos) los mismos números producirían distintos colores, o sea, la imagen se verá con **otros colores**. Por ello, una cosa que debe hacer todo diseñador gráfico o fotógrafo profesional es **calibrar sus monitores** o pantallas de trabajo para que muestren sus imágenes sin distorsiones cromáticas entre unos y otros. En el siguiente apartado "**saber más**" encontrarás más detalles si te interesa este tema.

Los valores hexadecimales

Del modelo llamado RGB de los tres colores-luz básicos (rojo **R**, verde **G** y azul **B**) se derivan todos los colores pensados que ves en tu monitor. De tal manera que cada color que ves en tu pantalla tiene asignado su código **hexadecimal**, en donde por ejemplo el blanco es #FFFFFF, el negro es #000000, así sucesivamente. Hexadecimal es porque son **seis dígitos de números y letras** (de la A a la F), que se dividen en tres canales de dos dígitos para cada color. Así, por ejemplo, el código hexadecimal **99FFCC** (o **99ffcc**) es un color concreto. Conocer y manejar dichos códigos ayuda mucho a elegir o modificar un color exacto para un sitio web a través del editor de plantillas HTML, por ejemplo.

Cómo calibrar un monitor

Ya has podido darte cuenta de la importancia del color en determinados sectores profesionales como son la fotografía y el diseño gráfico e industrial. No todos los aparatos y pantallas reproducen el color de una forma exacta o fidedigna. Por eso es importante saber calibrar tu monitor de la forma que se ajuste a tus intereses profesionales. En [esta web](#) de fotografía te dan algunas orientaciones.

Recuerda que el **píxel** es la menor unidad posible de color con la que se compone cualquier imagen digital en un ordenador. Los píxeles también se utilizan como unidad para medir la **resolución** de una pantalla, una imagen y de algunos dispositivos como por ejemplo las **cámaras digitales** (que utilizan los megapíxeles). En cuanto a las imágenes, estas pueden medirse a través del ancho y del largo en píxeles, por ejemplo una imagen de 800×600 , lo que significa que está conformada por 480 mil píxeles.

Recuerda también que hay muchos formatos digitales de imágenes. Hay unos como los **TIFF** o **RAW** que se emplean en fotografía profesional. Dan la máxima calidad de imagen y fidelidad de color pero son archivos muy pesados y requieren programas muy potentes y especializados para trabajarlos. Sin embargo, las imágenes que se utilizan para las páginas web se guardan en tres formatos más "ligeros": **JPG, GIF y PNG**.

Una curiosidad, en [esta web](#) han reunido a conocidos logotipos y marcas comerciales clasificados según su gama cromática

2.3.En los medios audiovisuales.

Apuntar que, tanto en fotografía como en cine y televisión, en paralelo a los avances técnicos se ha pasado progresivamente del blanco y negro al color. Y también que, tanto de una forma como de otra, muchos fotógrafos y directores de cine han hecho verdaderas obras maestras, como el botón de muestra del vídeo anterior donde se hace un peculiar remix por la historia del cine desde los orígenes hasta los años 90's del siglo XX.

https://www.youtube.com/watch?v=sPo_hJYk1s8

En fotografía, la lista de fotógrafos/as que han hecho de las imágenes en blanco y negro una obra de arte es inmensa. Destacar a iconos como Cartier Bresson, Brassai, Diane Arbus, Rober Cappa, Helmut Newton, William Klein y tantos otros. Tómate unos minutillos en echar un vistazo a esta web <http://www.madeinphoto.fr/> donde podrás apreciar algunas muestras de reconocidos fotógrafos internacionales tanto en blanco y negro como en color.

Muchos géneros -como el cine negro o de terror - se expresan mejor en blanco y negro que en color, aunque como todo, es cuestión de gustos. Hoy día el blanco y negro en el cine apenas se usa, aunque es frecuente encontrar bellos anuncios que prescinden del color, como éste, de hace algunos años, de Iberia

https://www.youtube.com/watch?v=HZLvVLngu_I#t=56

Han sido también muchos los cineastas que han dado especial importancia al color de sus películas. Por señalar alguno, pondríamos de ejemplo un capítulo de **Los Sueños** del realizador (y pintor) japonés **Akira Kurosawa** (especialmente el dedicado al pintor Van Gogh) donde hace una curiosa inmersión en algunos de los cuadros del pintor holandés.

Otros cineastas han hecho experimentos "cromáticos" y psicológicos, como la trilogía **Azul- Rojo- Blanco** del director Krzysztof Kieslowski , en alusión a los tres colores de la bandera francesa y los ideales revolucionarios de libertad, igualdad y fraternidad. Como botón de muestra, un clip de **Azul ...**

<https://www.youtube.com/watch?v=iLDsvdSAm4k>

En algunos casos, el color y el arte tienen un protagonismo especial en los créditos iniciales, como en la película "Robin Hood" de Ridley Scott

<https://www.youtube.com/watch?v=4O5Wqi2sm2o#t=33>

3. Un mundo de texturas a tu alcance



Collage con ensamblaje de objetos realizado con la aplicación online SeaSaws que verás en el apartado 3.3

Todas las obras artísticas presentan ciertas características visuales y, muchas veces, táctiles. Por regla general, las pinturas y dibujos se conciben para un hipotético espectador visual por lo que la textura solo es un atributo de la forma que sólo se pueden apreciar a simple vista pero en escultura, la textura se puede, por lo general, tocar. Evidentemente no en museos o cuando hablamos de obras de arte famosas protegidas por distintos dispositivos para salvaguardar su integridad física. De esto se hablará más adelante, en el apartado dedicado a la función de la textura en la escultura.

Las distintas técnicas artísticas configuran un amplio catálogo de texturas enriquecidas por los muchos materiales, procedimientos y utensilios de los que puede disponer el artista que, además, le da su impronta o sello particular, en el sentido que podemos en pintura hablar de un "estilo" de pinceladas muy distintas en un Van Gogh o en un Cezanne, por poner dos ejemplos ilustrativos. En determinadas expresiones artísticas como el Informalismo o el Arte Povera, la textura es el elemento más significativo, pero de esto también se hablará en otro subapartado de este tema.

Igualmente en el campo de la edición y el arte digital, las texturas cobran gran importancia, siendo un recurso gráfico muy utilizado en publicidad, ilustración, cómic, animación digital, etc.

Llamamos textura a la apariencia matérica que se obtiene al aplicar sobre un soporte (físico o digital) diferentes técnicas gráficas o artísticas. La realización e invención de nuevas texturas ayuda al desarrollo de la imaginación y la creatividad, a la vez que se enriquece la obra con calidades matéricas. De hecho, en el campo de las tecnologías digitales de dibujo y animación las texturas gráficas tienen una especial importancia para modelar superficies e imitar casi cualquier textura o superficie real, siendo casi imposible distinguir en algunas películas los objetos o personajes reales de los sintetizados digitalmente, como tendrás ocasión de comprobar.

3.1. En el dibujo y la pintura

Como ya antes se ha mencionado, cada técnica pictórica en particular tiene su propia textura o apariencia visual. Identificamos fácilmente una pintura al óleo de una acuarela o un pastel de los rotuladores a color, por poner un ejemplo. Estas texturas se ven a su vez enriquecidas por dos casuísticas más: la forma o **estilo** mediante el cual el artista hace uso de cada una de las técnicas, las herramientas (pinceles, lápices, plumillas, etc.) y por otro, los **soportes** empleados para cada una de ellas que van desde un pequeño papel hasta gigantescas bóvedas de iglesias y palacios, como la famosa **Capilla Sixtina** decorada "al fresco" por Miguel Angel y otros conocidos artistas del Renacimiento italiano como Boticelli.

Por cierto, en esta página web http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/index.html si quieres hacer una alucinante visita virtual en 360°.

Por poner un ejemplo gráfico, con la acuarela se obtiene efectos bien diferentes según el papel utilizado sea más o menos rugoso o tenga más o menos gramaje. De hecho, hay artistas que trabajan fundamentalmente con texturas: son los llamados "**matéricos**" abstractos como **Manuel Millares**, **Lucio Muñoz** o **Antoni Tápies**. En el espectacular **Museo de Arte Abstracto de Cuenca** encontrarás una amplia representación de estos y otros pintores españoles, muchos de ellos pertenecientes al llamado **Grupo El Paso**. Estos artistas buscan la expresividad a través del valor simbólico y material de las texturas, siendo muchos de ellos los que incorporan a sus obras objetos de diversa procedencia: telas, alambres, cuerdas, fragmentos de madera, etc.

El estudio pormenorizado de los soportes (tipos, preparación, etc.) será estudiado en el segundo curso de esta asignatura, así como una mayor profundización acerca del uso e importancia de las texturas en el arte contemporáneo, aunque en "saber más" podrás ver un anticipo.

Repasemos ahora las distintas técnicas tradicionales de dibujo y pintura. Muchas ya las trabajaste en las anteriores unidades, al estudiar las **técnicas húmedas y secas** : acuarelas, témperas, tintas, lápices, sanguinas, carboncillos, tintas chinas, acrílicos, óleos, etc. Muchas de estas técnicas son perfectamente combinables obteniendo una gran riqueza de texturas gráficas. También en el tema anterior ya conociste algunas de ellas, como el **esgrafiado**. Te vamos a proponer experimentar nuevas texturas gráficas con distintas **técnicas de expresión artísticas**.

Los enlaces te llevarán a varios videotutoriales de **Educatyssen** que explican paso a paso todo el proceso a seguir:

- **Collage con texturas** <https://www.youtube.com/watch?v=PFRJ2Pk96Bw&feature=relmfu>
- **Tinta china con témpera (falso grabado)** <https://www.youtube.com/watch?v=LERavX9jB78>
- **Pintura acrílica** <https://www.youtube.com/watch?v=FE9Rv0nFh6Y>

Vamos a experimentar con **PsykoPaint** una impresionante aplicación online, mediante la cual vamos a pintar literalmente sobre cualquier fotografía que será nuestra "víctima", para darle la apariencia de verdaderos cuadros mediante una serie de pinceles, paletas, filtros y texturas. Puedes pintar a mano alzada creando los trazos definidos en cada "pincelada". De esta forma, hay infinitas posibilidades para cada fotografía, con resultados que pueden llegar a ser sorprendentes. Este vídeo puede darte una idea de lo que puedes hacer con esta aplicación web. El resto depende de tí, elige una imagen que te proporciona de ejemplo o sube una de tus fotografías personales y prueba, te va a encantar, una vez que empiezas ya no puedes parar, psykopaint es adictivo...

<https://www.youtube.com/watch?v=ysTGVERYxBc>

El **Arte Povera**, corriente artística originada en Italia a principio de los 60, se basa en el uso de materiales "pobres" (cartón, desechos de la basura, cristales, piedras, papeles, ropas, etc.) en oposición a otras corrientes que utilizan materiales más "dignos" o "apropiados" para el arte contemporáneo. En este vídeo puedes apreciar algunas obras características pertenecientes a esta tendencia.

https://www.youtube.com/watch?v=Lhn_H4s6zFI#t=252

3.2. En la escultura

Echa un vistazo a esta presentación que traza un recorrido por la historia de la escultura.

<http://www.slideshare.net/abibiana/la-historia-de-la-escultura-8870475>

Por razones obvias, podrás entender que la textura en la escultura es un detalle importante. Cada técnica requiere de unos materiales y herramientas que configuran la textura final de la obra, siendo el artista quien -al igual que ocurre en la pintura- le da su "toque" personal y reconocible, o lo que lo mismo, su "estilo". Una escultura de Giacometti tiene una textura radicalmente distinta a otra de por ejemplo, Cánova, tanto en la técnica como en los procedimientos empleados. Una escultura de barro tendrá una textura diferente a otra de hierro, de mármol o de bronce. Por regla general, las texturas están suspeditadas a la forma y al "motivo". Dicho de otra manera, si contemplamos el impresionante Moisés de Miguel Ángel, atendemos más a la mole del "personaje" que al mármol con el que está esculpido. Sin embargo, otros artistas como Rodín o Brancusi empezaron a "reivindicar" el protagonismo de la textura en sus obras, en el sentido que ésta tiene un papel visual y plástico importante, como podrás observar en los ejemplos propuestos.

La lástima es que en muchas ocasiones, como dijimos antes, las esculturas expuestas en museos y galerías rara vez pueden tocarse para evitar su previsible deterioro motivado por los cientos de miles de visitas. Afortunadamente, muchas esculturas y monumentos que se conciben para su exposición pública en plazas, parques y jardines pueden tocarse con total libertad, especialmente para los pequeños que disfrutan colándose en sus huecos o subiéndose a ellas para jugar, acercándose de forma lúdica al arte contemporáneo.



Escultura de Botero en Barcelona / de [Lalupa](#) bajo creative commons

Cuando te toques con una de estas esculturas en las calles o plazas de tu ciudad o localidad, tómate unos minutos en tocarla, analizar el material con el que está hecha, sentir su textura a lo largo de sus superficies, experimentar las sensaciones táctiles que te transmite al cerrar los ojos: aspereza, dureza, suavidad, aristas, formas curvas, etc. Intenta imaginar esa misma obra realizada con otra técnica o con otros materiales.

Con la llegada de los nuevos materiales (cemento, acero cortén, fibra de vidrio, poliéster, laminados, metacrilato, PVC,...) muchos escultores contemporáneos los han adaptado y utilizado en sus proyectos y obras, ampliando el espectro de las técnicas tradicionales escultóricas como el modelado, la talla o la fundición. Por otro lado, el ensamblaje o reciclaje de objetos permite al artista experimentar con ellos y crear nuevas formas escultóricas, como ya hiciera Picasso en algunas de sus pioneras [esculturas de objetos](#) ensamblados fundidas en bronce.

3.3. Las texturas digitales: diseño y animación

En el campo de las tecnologías digitales de dibujo y animación las texturas gráficas tienen una especial importancia, solo tienes que echar un vistazo a la cartelera cinematográfica para comprobar el grado de virtuosismo alcanzado especialmente con la llegada del 3D, tanto en las películas infantiles como otros géneros, con sonados éxitos de taquilla como "**Avatar**". El grado de realismo de muchas texturas es tal que a veces es prácticamente imposible distinguir lo que es real de lo que es un producto digital, incluso podemos confundir si un actor en la pantalla es real o meramente "digital". A ello ha contribuido el gran avance que han experimentado en el campo de las texturas y la animación los programas de edición gráfica. Como botón de muestra, puedes echar un vistazo a un interesante audiovisual de **Alex Roman**, un joven realizador español que ha construido el siguiente

cortometraje de forma "casera" y donde todo lo que ves, en un 90 % es digital, aunque cueste crearlo por el grado de realismo de las texturas que muestran las imágenes. Es más que recomendable que lo veas a pantalla completa clicando el icono que está entre "HD" y Vimeo. En el enlace de más abajo puedes ver el "making of" de su laborioso proceso de ejecución.

<https://vimeo.com/7809605>



¿Quieres ver cómo lo hizo? [Pincha aquí](#)

Blender es un potente programa profesional de animación digital y además, es **software libre**. Con él se pueden sintetizar infinidad de texturas digitales que imitan casi cualquier superficie real. Las posibilidades de Blender son inmensas: sus herramientas permiten crear objetos, esculpirlos, iluminarlos, pintarlos con texturas y animarlos en escenas complejas. En el segundo curso (en Dibujo Artístico y en Diseño) tal vez veamos algo ya que es un programa complejo que requiere ciertos conocimientos técnicos en el campo de la animación digital en 3D y por desgracia, no se dispone de mucha información en español pero sus resultados son espectaculares, como puedes comprobar en la calidad gráfica de este cortometraje de animación (recomendable verlo a pantalla completa), uno de los primeros realizados en **código abierto** (Open Source, en inglés) enteramente con este software libre: **Elephants Dream**

<https://www.youtube.com/watch?v=eFQxRd0isAQ#t=382>