

TEXTURE E PATTERN

TEXTURE

Il **termine texture** (traducibile in italiano più o meno come tessitura) indica le **caratteristiche di una superficie**, non solo dal punto di vista **tattile**, ma anche **visivo**. Toccando un oggetto possiamo percepire se è liscio o ruvido, se è segnato da forme geometriche regolari oppure casuali. Con lo sguardo, invece, ne osserviamo il colore, le decorazioni, gli effetti di luce e ombra. L'integrazione delle due modalità (tattile e visiva) ci consente una più **completa conoscenza dell'oggetto**.

In natura esistono innumerevoli esempi di texture (animali, vegetali o minerali) di sorprendente bellezza. Pensiamo alla trama delle ali di una farfalla, alla corteccia di un albero, alla levigatezza di un marmo policromo lavorato. **Possiamo però creare texture "artificiali"** semplicemente introducendo piccoli elementi su un foglio bianco: un **tratteggio a penna, uno sfumato a matita o, meglio ancora, un lavoro di frottage**, ma anche la stessa superficie del foglio che può essere **ruvida, liscia, lucida** ecc. Nel **linguaggio visuale la texture può essere dunque una trama di punti, di linee o forme, omogenea e regolare al punto da apparire come unitaria**. Essa è perciò composta da **segni** organizzati in diversi modi: **accostati, intrecciati, ripetuti**, disposti **a caso o secondo andamenti ritmici**.

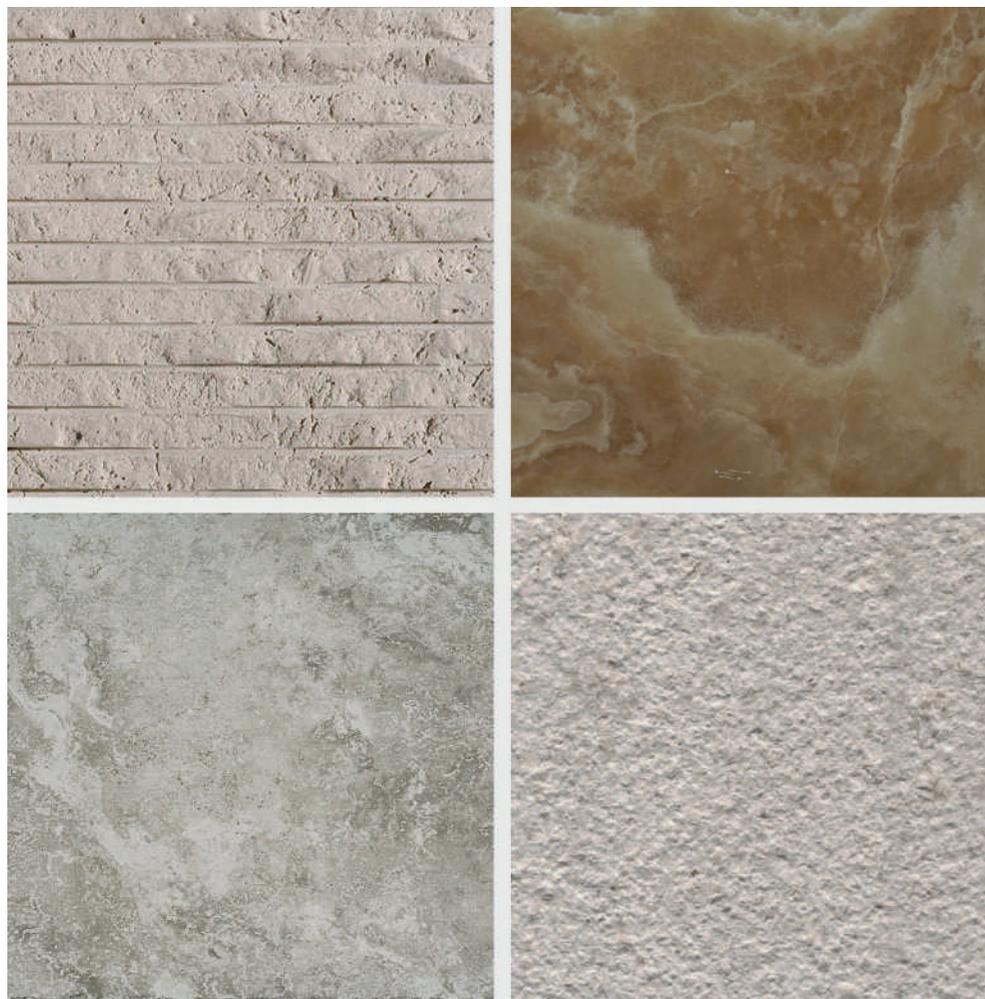
Sulle texture e il segno sono molto interessanti i laboratori pensati da **Bruno Munari** un'artista, designer e scrittore tra i maggiori del secolo scorso.

Bruno Munari ha dedicato un interesse particolare al **mondo dell'infanzia e dell'educazione**. Alla scuola di oggi, consegna una proposta assai attuale: il **laboratorio come luogo della migliore educazione, la creatività come "ricerca sincera di varianti"**, un metodo che risiede nel "creare relazioni tra gli elementi conosciuti".

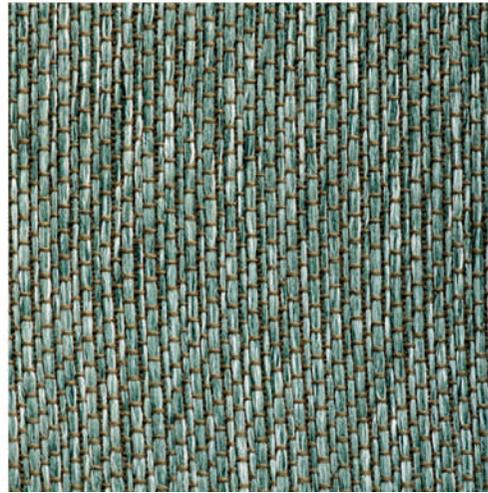
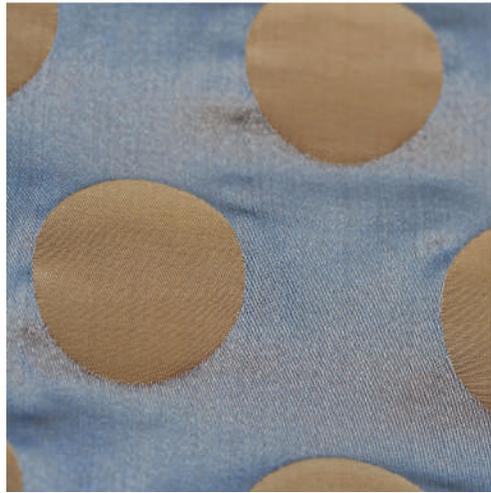
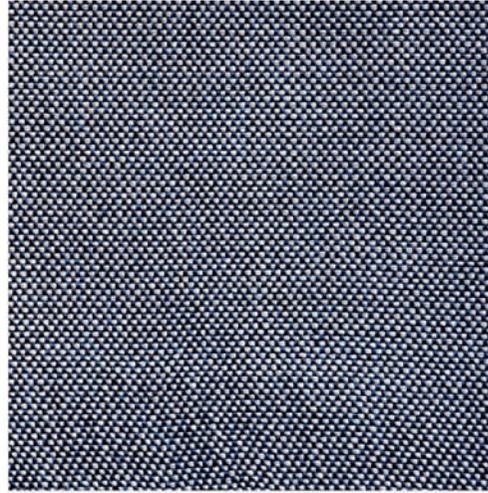


Bruno Munari

Esempi di texture



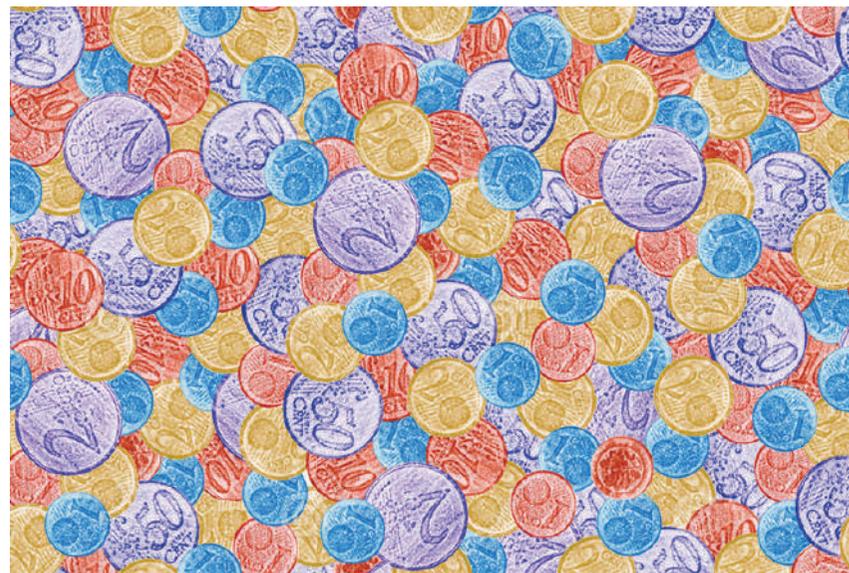
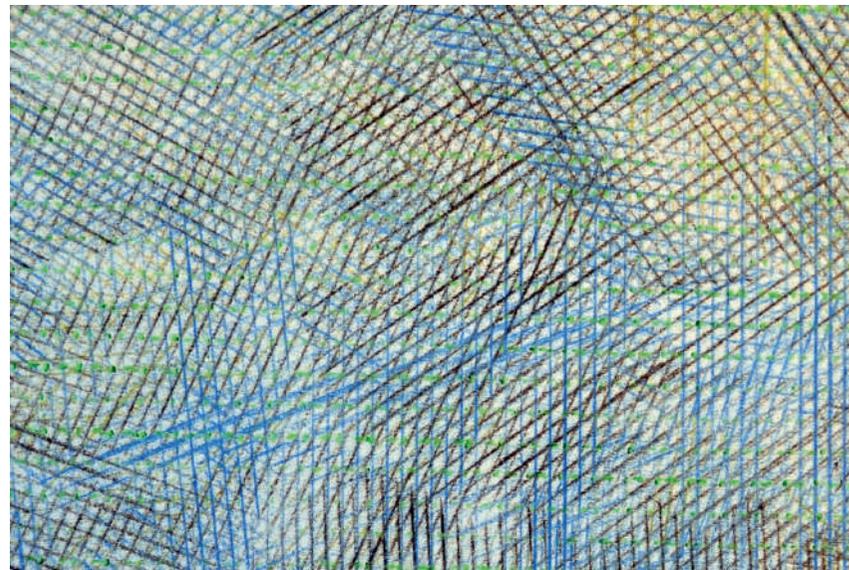
Diverse lavorazioni di marmi



Tessuti



Corteccia, manto della zebra, buccia d'arancia, granito.



Elaborati grafico-pittorici

PATTERN

Il pattern è un termine inglese che **significa modello, schema o configurazione.**

È una variante della texture di superficie, ma **si compone quando si riconosce uno schema ripetitivo e geometrico.**

I pattern furono utilizzati **fin dei tempi più remoti per impreziosire**, con raffinata decorazione, **oggetti di ogni genere.**

Interessante nei pattern è osservare la **relazione tra la figura e lo sfondo.**

Uno dei **pattern più semplici** è rappresentato dalla **scacchiera**, in cui **l'alternanza dei quadrati bianchi e neri facilita la lettura dell'intera struttura compositiva.**

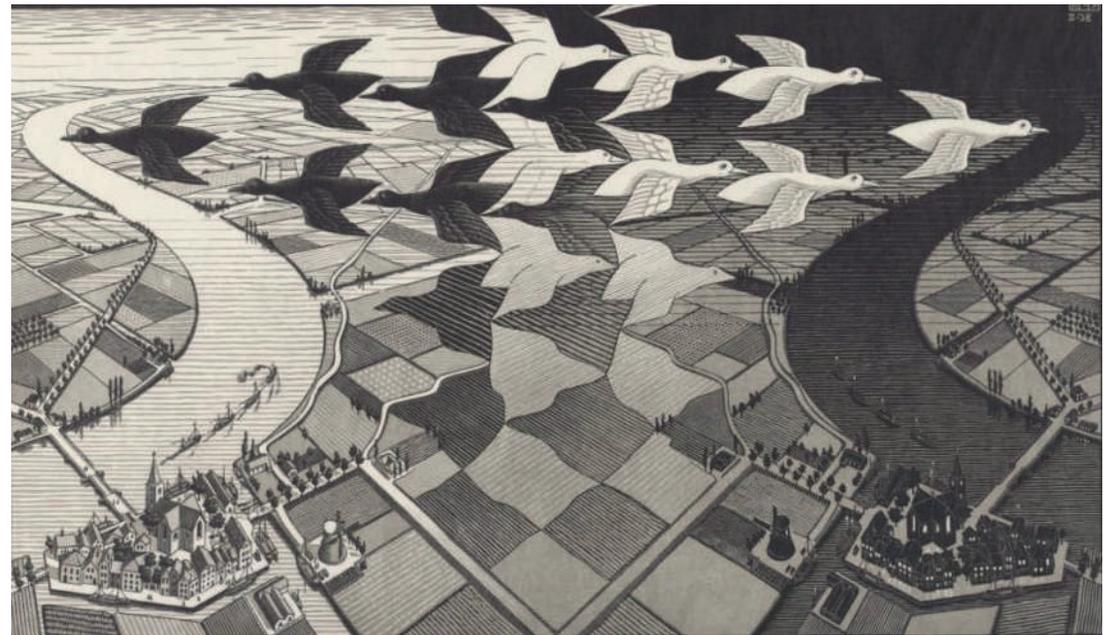
Un pattern può essere complesso a tal punto da attirare l'attenzione del fruitore, ma **non deve generare confusione né noia**: la **percezione di ogni singolo elemento** deve restare, comunque, un **piacevole gioco.**

I pattern ammettono molteplici variazioni come **alternanze, rotazioni, riflessioni, slittamenti**, purché sia presente un **criterio ordinatore.**

In **ambito pubblicitario ed editoriale i pattern sono molto utilizzati** ad esempio per la copertina di un libro, per delle shopper, per la carta intestata ecc.

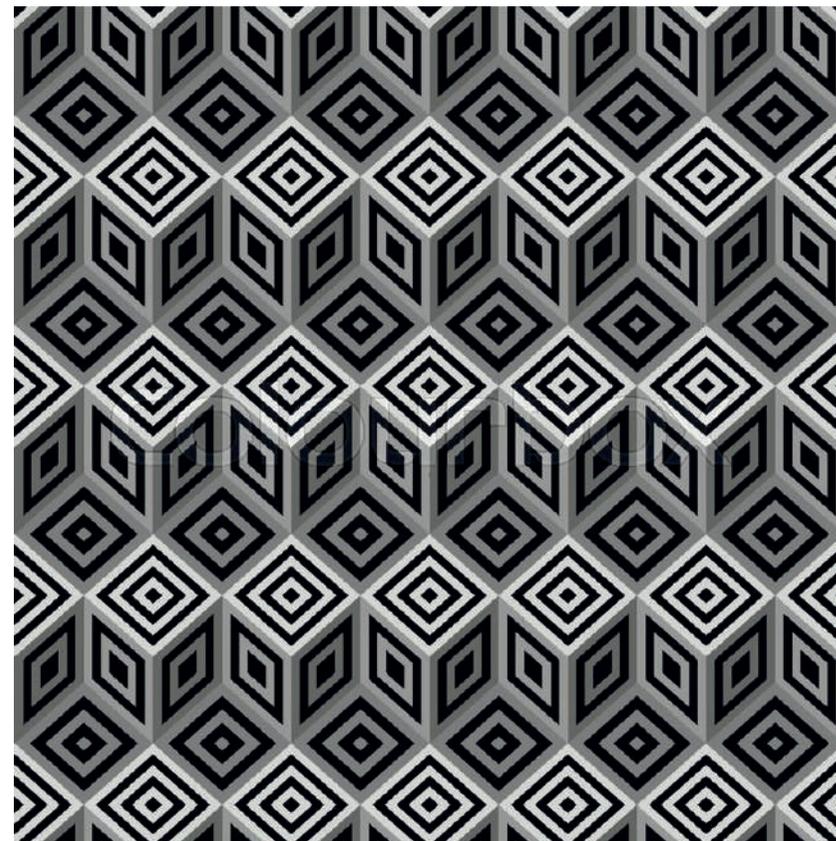
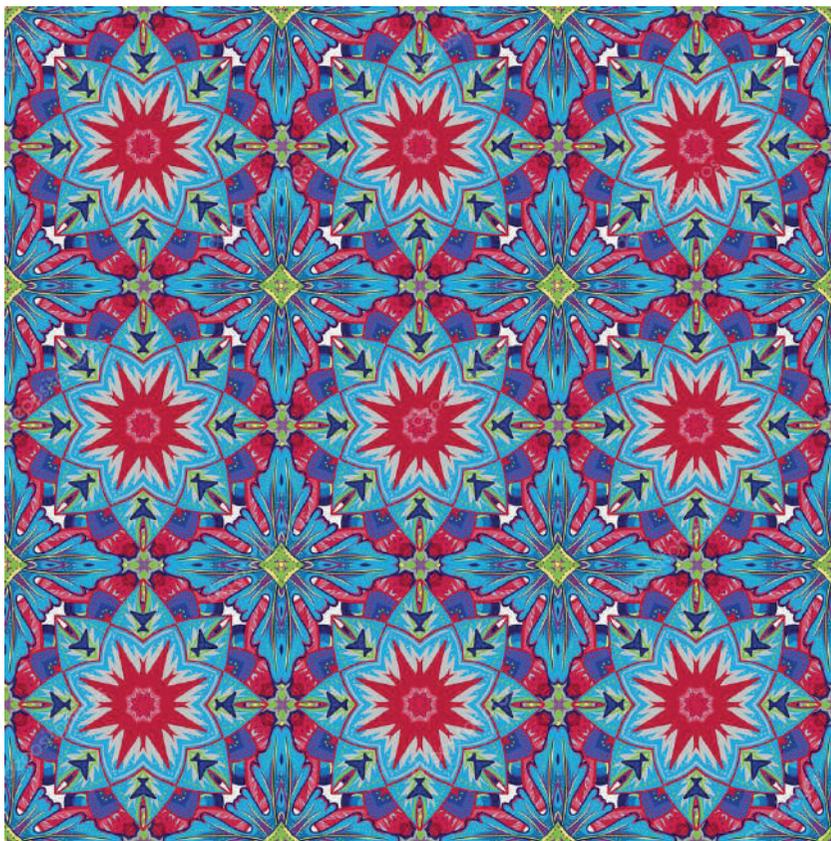
Particolari tipi di pattern (e di texture) sono le **tassellature**, il cui esempio più comune è rappresentato dalle pavimentazioni (tiling). Numerosi esempi si possono osservare nell'arte Islamica.

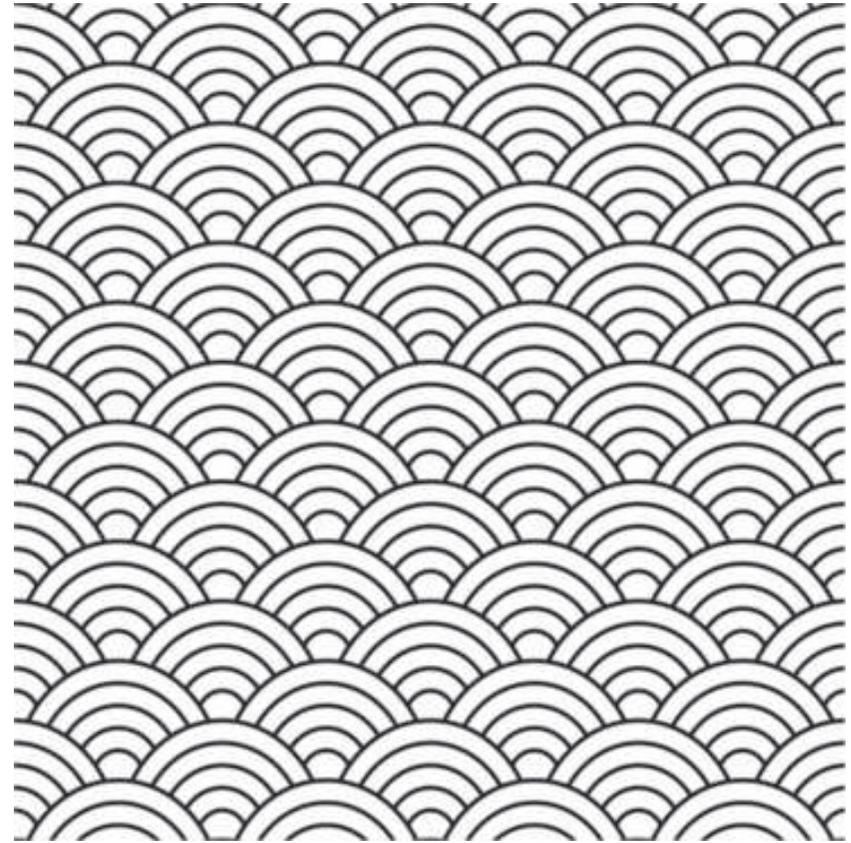
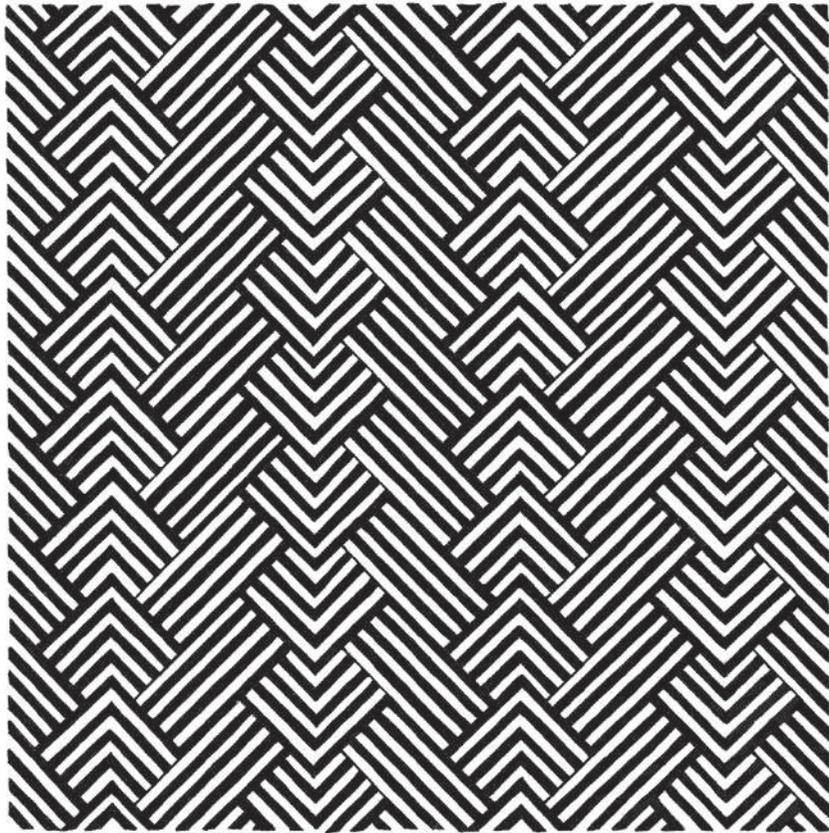
Una tipologia interessante di pattern è rappresentata dai **pattern a contrascambio**, in cui l'**alternanza continua di figure positive e negative del medesimo motivo** crea una continua **oscillazione ottica**. Mirabili esempi di questi particolari pattern ci vengono dall'artista **M.C. Escher**.

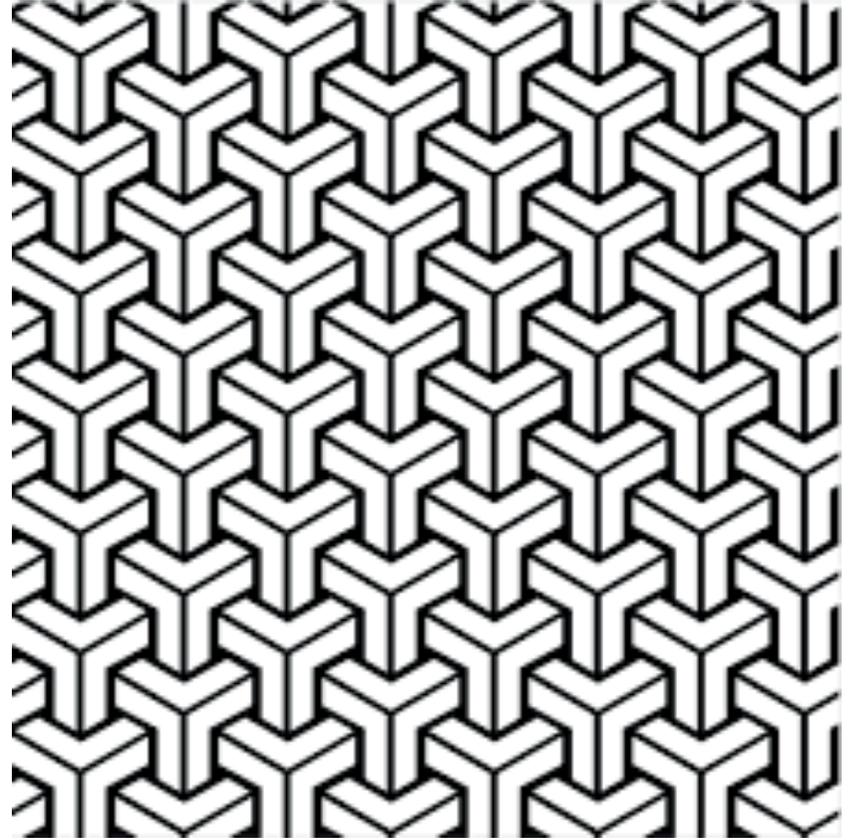
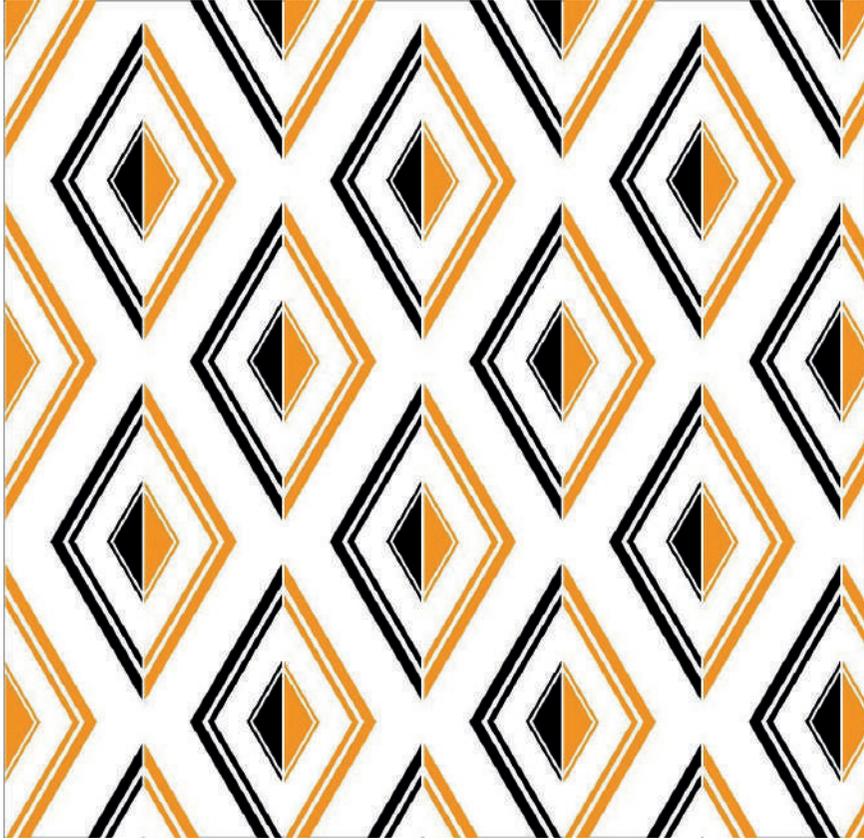


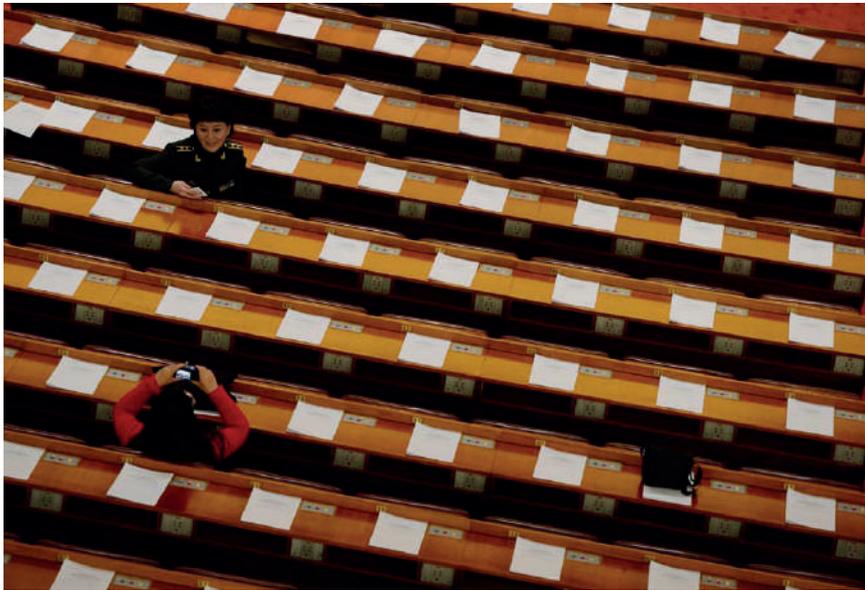
Maurits Cornelis Escher

Esempi di pattern









Scatti dall'alto di pattern

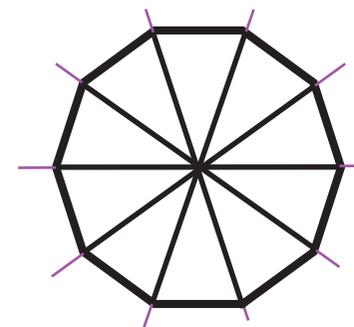
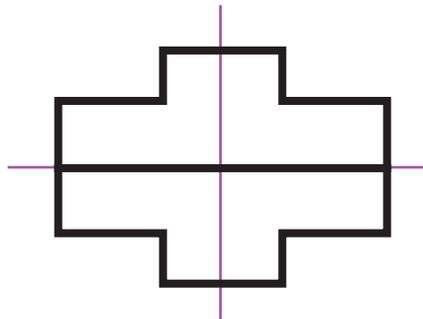
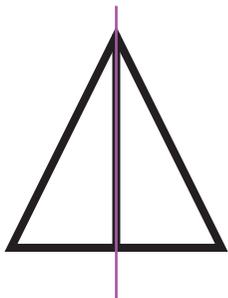
Simmetria

Si ha simmetria in un **oggetto**, in una **struttura** o in un **insieme di forme**, quando gli elementi che li compongono si dispongono rispetto a un punto, a un asse o a un piano in esatta **corrispondenza per dimensione, posizione e forma**.

Traslazione: Le forme sono **ripetute lungo una linea** (retta, curva o mista) variamente orientata.

Rotazione: La forma base ruota **attorno ad un asse**, interno o esterno ad essa.

Riflessione speculare: Si ottiene **facendo specchiare un oggetto o un insieme**. In un disegno, il **confine tra le due immagini riflesse si chiama asse di simmetria**. Se nella figura compaiono **due assi di simmetria perpendicolari tra loro**, abbiamo un caso di **simmetria bilaterale**; **più assi di simmetria che convergono in un punto** determinano una **simmetria radiale**



Il ritmo

Percepiamo il ritmo **come una successione di immagini o eventi**, collocati nello **spazio e nel tempo**, quando questi **si alternano** con una certa cadenza, ovvero **con una certa regolarità**

Il ritmo è **facilmente individuabile nel succedersi di eventi naturali: le notti succedono ai giorni, le stagioni** si ripetono costanti da millenni e così le fasi lunari.

Anche il **ritmo visivo** è connesso al **concetto di tempo**: il **nostro occhio scorge le immagini in successione**.

Il ritmo è alla base di **molte forme espressive dell'uomo, a livello consapevole o inconscio**, e **scandisce la stessa organizzazione della vita quotidiana**.

Nelle immagini il ritmo si manifesta nel succedersi regolare di forme, di colori, di segni, di luci e ombre, di pieni e vuoti.

ESERCIZI

Eseguire da 5 a 10 texture sui supporti che si preferiscono (es carta, cartoncino, stoffa, plastica ecc) giocando con il segno e il gesto, ma anche attraverso la tecnica del frottage.

Utilizzare qualsiasi tecnica di colorazione come i pastelli, le tempere, gli acrilici, gli acquerelli, i tratto pen, i pennarelli ecc.

Sperimentare diversi tipi di strumenti come pennelli, pennello da parrucchiere, spugne e spugnette, pettini e qualsiasi oggetto che possa permettere di tracciare segni. E' possibile anche solcare o bucare il supporto.