

Programa Trayecto Abreviado de Egreso

Trabajo de Graduación de la

Licenciatura en Artes Plásticas con orientación en Dibujo

Título:

Navegando el mundo del color: huevember y técnicas digitales

2021

INTRODUCCIÓN

Este proyecto parte de la idea de que cada color puede localizarse dentro de un espacio formado por dos o más ejes mayores que generan un mapa de coordenadas navegable. Un ejemplo de un espacio de color podría ser un círculo cromático clásico; pero este esquema circular puede resultar incompleto, ya que sólo refleja el posicionamiento de un color en relación a otro y usualmente es representado de manera aislada. A su vez, al sólo considerar la dimensión del matiz, la navegación es inexacta porque se ignoran las otras dos dimensiones del color: saturación y valor. Por eso, la palabra *espacio* resulta más apropiada para la idea de que un color sea un punto determinado por coordenadas dentro de dicho espacio, y además facilita el juego con la idea de una navegación por aquellos. Los espacios más comunes son el RGB, CMYK y RYB. Cada letra indica un eje mayor, y por ende cada eje limita el tamaño del mapa que se va a utilizar. Son más completos aquellos mapas que incluyen ejes como el valor y saturación como el HSV utilizado en programas digitales. Este esquema entiende todas las propiedades del color como ejes que lo determinan de manera integral y no lo trabaja fragmentando sus partes y por esto es que lo utilizo a la hora de producir una ilustración.

Las ilustraciones seleccionadas para explorar estas ideas fueron realizadas en el marco del desafío online global conocido como Huevember, el cual se desarrolla durante todo el mes de Noviembre y propone que los interesados realicen un dibujo al día siguiendo un círculo cromático en común (Imagen 5) y lo suban a sus redes sociales utilizando palabras clave para que puedan encontrarse. El asignar un color a cada día, permite navegar ordenadamente el círculo cromático propuesto partiendo de una coordenada no negociable: el hue/matiz. Me sentí inclinada a participar ya que siempre me ha interesado el mundo del color y me resultaba un desafío interesante como disparador para explorar los usos y variaciones del color de manera ordenada.

La selección de las otras coordenadas (valores, saturación) respecto del matiz principal, así como los colores subordinados y acentos, fueron elegidos teniendo en cuenta la localización de este matiz principal en el espacio de color determinado por el desafío Huevember. Estos parámetros son utilizados principalmente en función de generar un esquema ordenado para la representación figurativa de personajes y sus acciones.

A su vez, los personajes que aparecen en las ilustraciones fueron diseñados por mí tomando el color de cada día como disparador cruzando con una fruta, verdura o semilla correspondiente a dicho color y que a su vez dicta la forma principal del diseño del personaje del día.

DESARROLLO

El mundo del color puede resultar muy complejo, y a la hora de comprender sus dimensiones, sus usos y las relaciones entre colores (análogos, opuestos, tríadas, armonías, etc) se tiende a estudiar de una manera fragmentada. La selección de una paleta para un proyecto personal o un trabajo profesional implica contemplar todos nuestros conocimientos del color para encontrar la paleta correcta para una determinada obra.

Una estrategia común es seguir la lógica de las armonías del color que justamente apuntan a la selección de colores en base a su relación de posición 'geográfica' en el círculo cromático determinado y cuya relación no solo se limita a pertenecer a la misma gama cromática como sugiere el *Léxico Técnico de las Artes Plásticas* (1989) sino que además tiene como propósito provocar una sensación placentera, como menciona el video de Marco Bucci (2017).

Ahora bien, la convocatoria del evento Huevember propone y limita nuestra selección de paleta a la selección de un color por día atravesando todo el círculo cromático. El color del día brinda la primera coordenada a la paleta de la obra que se realiza. Hacia dónde puedo expandir mi paleta, mi espacio, mi selección, dependerá del posicionamiento de dicho color en un espacio. El participar en este evento en dos ocasiones me enseñó a adoptar un nuevo punto de partida a la hora de afrontar la selección de una paleta dentro y fuera del desafío: cada una de mis producciones comienza como una monocromía incluso cuando el resultado final no es una monocromía.

“La monocromía es una armonía compuesta por un único color de base, el cual es modificado para obtener variantes lumínicas y de pureza al mezclarlo con los acromáticos” (Ciafardo, 2019, 333)

Con esto me refiero a que empiezo cada obra sabiendo al menos un color que quiero incorporar, en lo posible como elemento dominante y al elegir el resto de los colores, estos tienen que dialogar de alguna manera con el primero. En vez de tener una relación de iguales, el primer color limita desde una posición más jerárquica sobre los demás.

También cabe mencionar que en los programas digitales la idea de un color como punto en un espacio es más fácil de visualizar. Podemos ver claramente las coordenadas de cada color y su acercamiento al negro, blanco o gris; e, incluso, cuánto se acerca al hue/matiz que le sigue en posición respecto del círculo cromático. Cada programa posee una herramienta donde aparecen los colores del espacio con el que trabaja; en el programa Photoshop el espacio con el que he trabajado es una mezcla de RGB y HSV, pero en vez de visualizarlo como círculo (la forma más frecuente) aparece como una columna infinita que comienza y termina con el mismo color. En esta columna, se puede navegar hacia arriba y abajo, pudiendo notar si el color avanza hacia otro hue en particular, hacia los fríos o cálidos. Además, del lado izquierdo se puede visualizar la cantidad de saturación y valor que un color tiene según la posición del cursor de selección de color: al estar más a la izquierda disminuye la saturación, en la medida que se acerca a la esquina superior izquierda aumenta la carga de blanco, y en la medida que baja aumenta la carga de negro.

Del lado derecho se puede ver exactamente el porcentaje de cada eje del espacio influyendo en el color seleccionado (imagen 6).

Esto es importante porque permite realizar y visualizar más fácilmente variaciones en un espectro de color aparentemente reducido (monocromía). Por ejemplo si observamos las obras 18 y 19, ambas parten de un color que a grandes rasgos es un azul, pero el azul de la obra 18 está entre un violeta cálido y un azul frío lo cual lo vuelve más “neutro” que el azul de la obra 19, que está un paso más cerca de los fríos y yendo sutilmente hacia el cian.

Si se observa la obra correspondiente al día 19, el resultado final sí es una monocromía casi totalmente estricta. El color base azul es modificado en valor y saturación. En esta obra en particular, el propósito era ocultar el personaje en las sombras debido a que se trata de un ser de naturaleza más sombría y algo peligrosa. Por este motivo el personaje no solo no está ubicado en el centro, sino que se mimetiza en forma y valor con el fondo. A su vez, el área con mayor luminosidad y contraste está a un lado acompañada del único punto donde se rompe la monocromía con un gris rojizo que, rodeado de azul, se lee como naranja.

Por otro lado, la obra correspondiente al día 18 también es concebida como una monocromía de azul a pesar de que el resultado final no sea una monocromía. Sin embargo, a pesar de la inclusión otros colores a la paleta, la dominancia del azul no se pierde: sigue siendo el color en mayor cantidad, pero esta vez está acompañado y en diálogo con varios otros colores que corresponden al espectro de los cálidos.

En esta obra los personajes surgen a partir del azul y la fruta que yo asigné al día: una Mora. Después de varias búsquedas basadas en la forma de la mora, terminé convirtiéndome en el sombrero de los guardias y el resto de la ilustración fue desarrollada siguiendo la narrativa de los guardias ingleses y su reina. Los guardias tienen ropa, características y paleta idénticas pero el personaje que resalta es el único que no está vestido con el azul dominante: la reina. Este personaje, que tiene los mismos rasgos faciales de los guardias, resalta por su estatura, ropa y posicionamiento en la composición debido a cómo se ubica en una de las puntas del triángulo de personajes en primer plano.

El color rojo de la reina no se ubica exactamente opuesto al azul principal, es decir, no es su opuesto complementario en el espacio de color, pero debido a su alta carga de saturación puede competir con éste. Para comparar, si se observa la ilustración 18 en blanco y negro, la reina realmente no resalta de la misma manera.

Ambas obras parten de un tipo de azul. Ambos azules están cercanos uno del otro respecto al posicionamiento en el espacio de color y, si bien ambas respetan la dominancia del azul, la forma en que el color está trabajado es distinta. En la primera (19) el espacio de color final es muy limitado, y por lo tanto el uso de los ejes de saturación y valor es mucho más sutil, cuidado y elaborado. A su vez en la paleta general de la obra, el color siempre aparece más o menos desaturado o afectado por el blanco o negro, raramente apareciendo en su forma pura y saturada. También por esto, la imagen no pierde tanto contraste en su versión blanco y negro.

Al contrario, en la obra 18, hay más presencia de colores saturados: el color azul asignado por Huevember, el rojo, el amarillo y el magenta aparecen en sus formas más puras (menos desaturadas). Sin embargo, el azul no solo aparece como color base de muchos elementos sino que aparece como color de sombra. Los colores cálidos están utilizados en menor proporción como bases, pero llegan al azul y dialogan con él en forma de iluminación

generando por ejemplo matices violetas que funcionan de puente entre colores adversos como el azul y el rojo.

Al mismo tiempo la idea de un espacio de color unificado y no fragmentado, permite reconocer el valor unificador de los colores desaturados. En la obra 19, los libros en el plano del fondo están pintados con variantes desaturadas de la paleta principal: la desaturación no solo sirve como recurso para generar un espacio donde los libros están mas atrás sino que acerca los colores a una relación mas armónica entre ellos porque en un espacio de color se encuentran mucho mas cerca uno de los otros, como menciona Marco Bucci en su video Colour Harmony- Ten Minutes to Better Painting.

Cuando se observa un espacio de color como el de la imagen 7, se puede ver cómo cada color, por diferente que sea, puede acercarse a otro color por medio de los grises que se generan en la medida en que pierde pureza en la desaturación.

CONCLUSIÓN

El humilde propósito de este trabajo es aportar una forma de visualizar el color como un campo donde los diferentes tonos se hallan relacionados unos con otros de manera espacial y atravesados por ejes que marcan sus coordenadas en dicho espacio.

Al adoptar la idea de espacio, se comprende también que hay un recorrido que se hace a la hora de pintar dentro de una paleta: se avanza desde una coordenada hacia la otra, nos acercamos a cierto color pero nos alejamos de otro.

Los programas digitales permiten visualizar esta idea de manera más gráfica porque el seleccionar un color en un programa digital es saber instantáneamente dónde está ese color en todas sus dimensiones respecto de los otros, cuánta carga de valor y cuán cercano o lejano está de los grises.

El desafío Huevember también plantea la idea de un recorrido donde el principio es el mismo que el final: partimos el mes de noviembre con los cálidos, avanzamos hacia los fríos y al terminar el mes volvemos a los cálidos.

A su vez, este desafío fue un buen disparador para forzar a reflexionar cómo trabajar y pensar en paletas o espacios limitados, y no perderse en el amplio mundo del color y sus opciones. Permitió poder realizar un filtro de un espacio de color complejo para solo quedarse con una pequeña selección como guía con la que trabajar. A pesar de esto, la forma en que se trabaja cada color, cada coordenada, es enteramente personal por lo que es igualmente enriquecedor observar como otros artistas participantes del desafío alrededor del mundo deciden atravesar este recorrido.

Este aspecto más social que sucede al aprender como otro artista trabaja un tema similar a partir de un mismo disparador es aquel que me interesaría también poder explorar a futuro, realizando el resto de mi proyectado desafío Huevember de manera conjunta y en diálogo con otros profesionales.

LISTA DE REFERENCIAS

Ciafardo, Mariel (compiladora). 2019. *La enseñanza del Lenguaje Visual. Bases para la construcción de una propuesta alternativa*. Argentina. Papel cosido.

Crespi, I.& Ferrario, J. 1989. *Léxico Técnico de las Artes Plásticas (5ta ed)*. Argentina. Eudeba.

Bucci, Marco. (20 de Diciembre de 2017) Colour Harmony - Ten Minutes to Better Painting [Archivo de video] Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=4LhcNbFMkTw&ab_channel=MarcoBucci

ANEXO



Imagen 1 - Hue 19



Imagen 2 - Hue 18



Imagen 3 - Hue 19 BN



Imagen 4 - Hue 18 BN



Imagen 5 - Círculo cromático original de la iniciativa Huevember

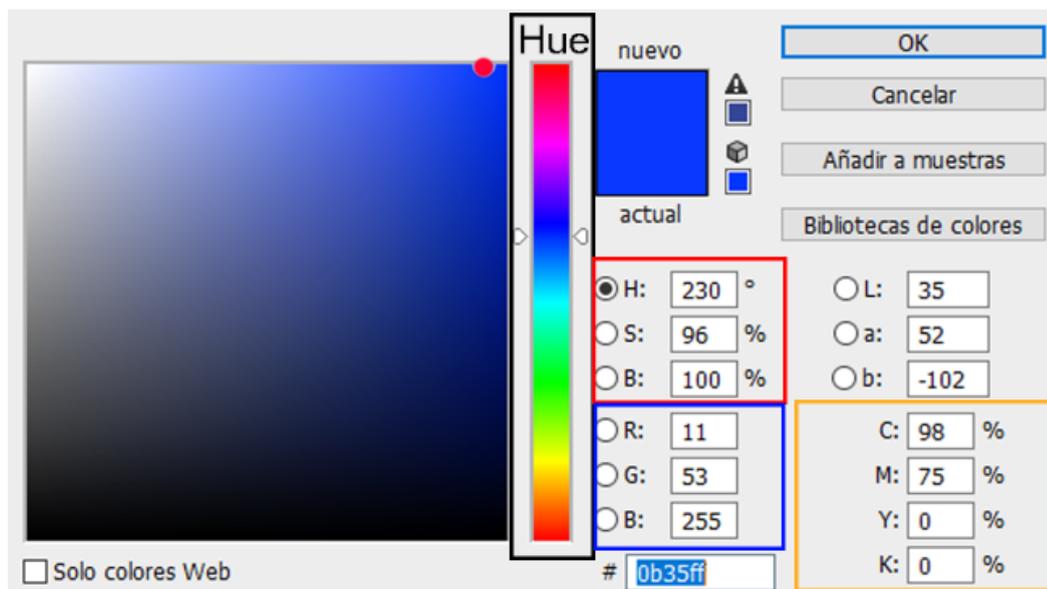


Imagen 6 - Ventana de Selector/Navegador de color del Programa Adobe Photoshop.

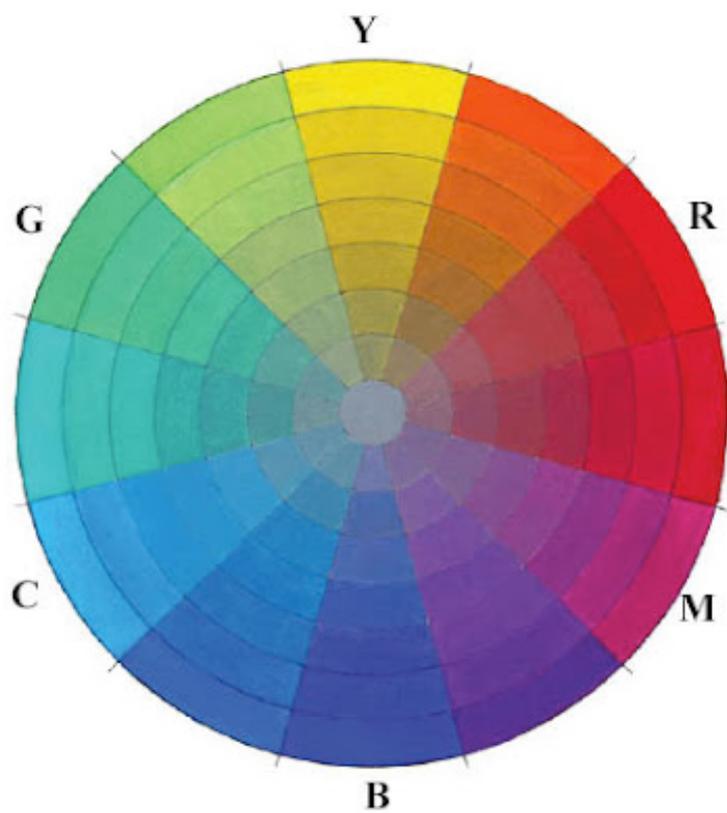


Imagen 7 - Círculo cromático de Tobey Sandford modificado por James Gourney

OTRAS OBRAS



Imagen 8 - Hue 9

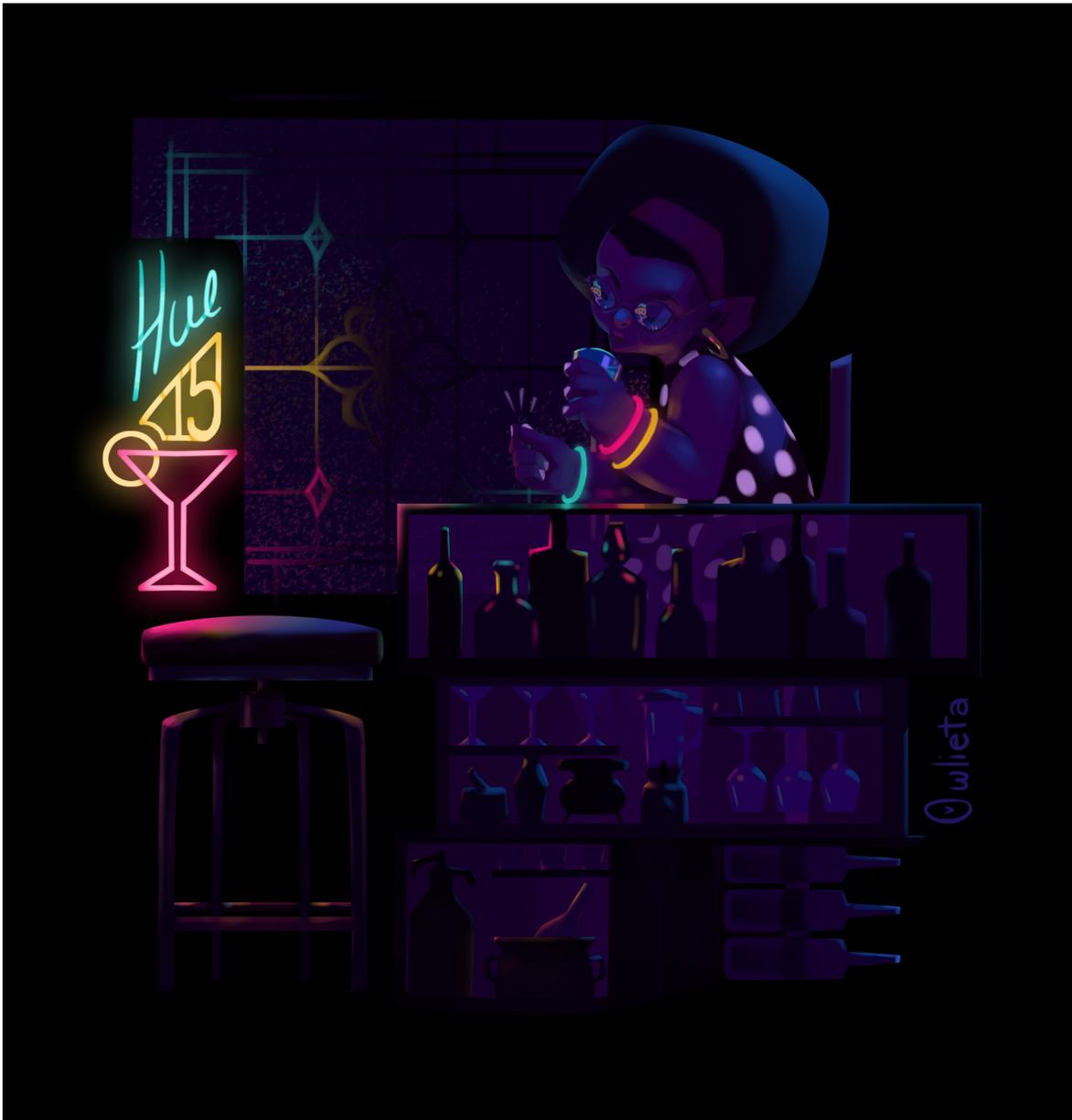


Imagen 9 - Hue 15



Imagen 10 - Hue 16