

PERCEPCIÓN DE COLOR

Cuales son los colores que vemos primero

Descargo de responsabilidades.

Esta presentación estará ilustrada con las miniaturas de **CRAFTWORLD STUDIO** (Marko Miladinović y Aleksandra Cvetanovski) debido a la evidente formación académica que tienen, lo que permite observar con gran facilidad muchos de los conceptos que se mencionan a continuación.

<https://craftworldart.wixsite.com/page>



Conocer la forma en la que los humanos percibimos el color es de gran utilidad al momento de crear una composición cromática que tenga el propósito de llevar la atención del espectador hacia los puntos de interés que pueda tener el modelo en el que estamos trabajando.

Los colores tienen tres características que influyen directamente en la prioridad con la que los percibimos:

1.TEMPERATURA

El ojo humano ve primero los colores cálidos y después los fríos. Crear composiciones utilizando contrastes de temperatura puede potenciar la percepción de la tridimensionalidad de las características del modelo; ésta es la razón por la que en pintura (de caballete) es común que se recomiende usar colores cálidos para representar la luz y colores fríos para las sombras.

En estas dos obras de la artista Carolyn Anders se puede apreciar como las zonas iluminadas están pintadas con colores cálidos mientras que las sombras se representan con colores fríos.

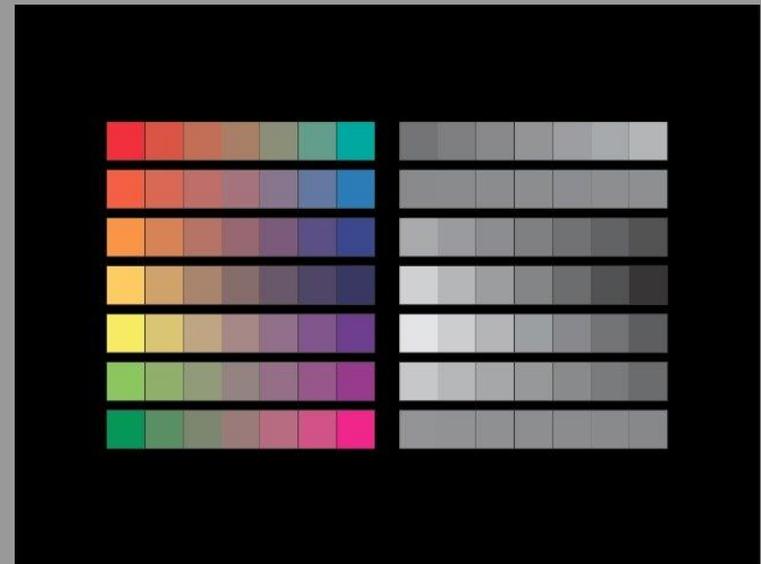
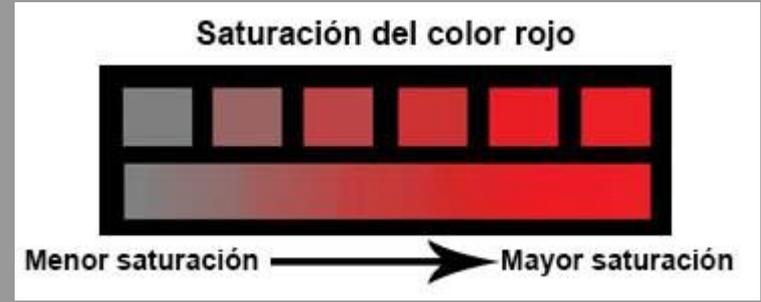


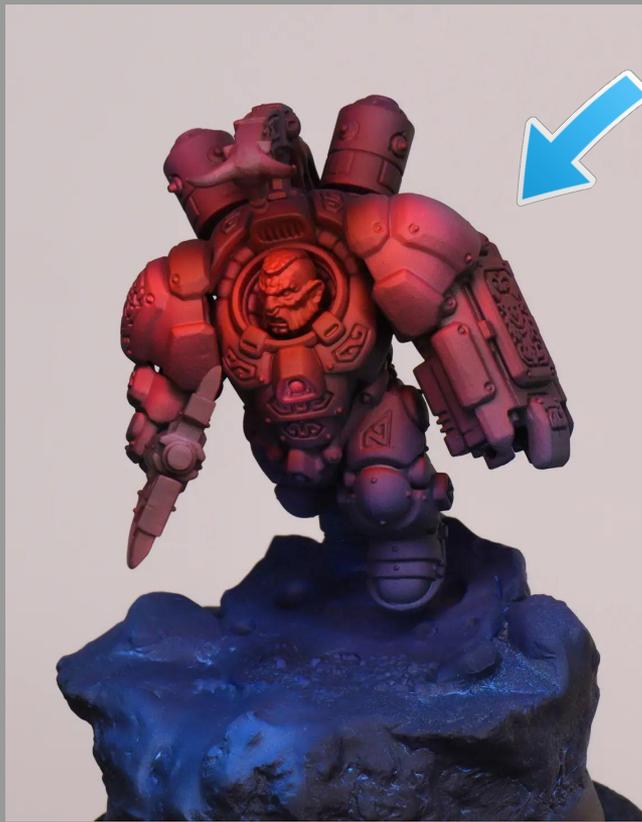


Lo mismo ocurre en este busto de Omni-man. Especialmente apreciable en el rostro pero también en el hombro que se encuentra a la izquierda de la pantalla donde observamos matices amarillos en la zona iluminada y tonos verdes y azulados en la sombra.

2. SATURACIÓN

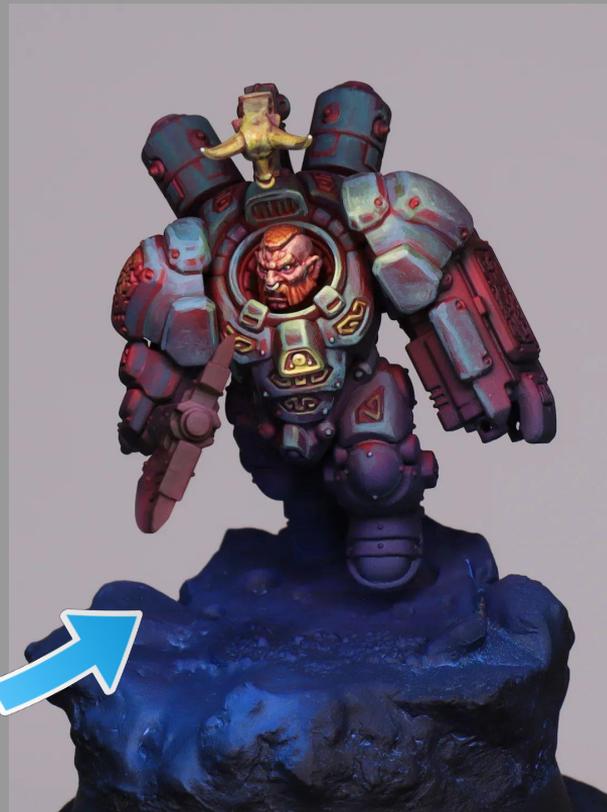
Es la intensidad o pureza que tiene un color comparado a su tono equivalente de gris. Un color altamente saturado es puro y libre de cualquier mezcla de gris. No es recomendable crear composiciones cromáticas que solo utilicen colores saturados pues todos los elementos estarán compitiendo por la atención del espectador.





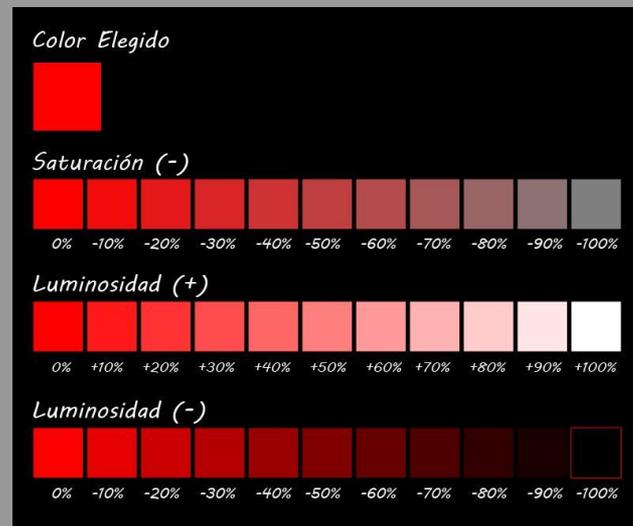
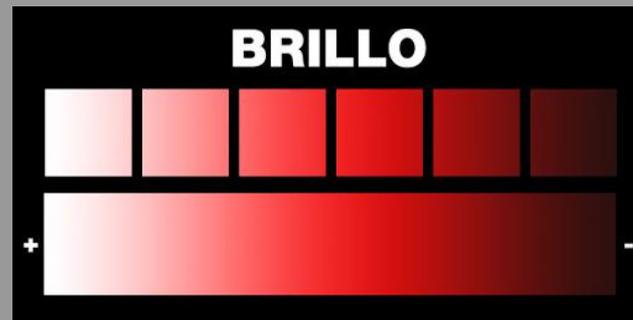
Nótese cómo en el pre iluminado del modelo el color más saturado, el rojo, es el que está colocado en la zona de la cabeza que es regularmente un punto al cual queremos llevar la atención del espectador.

Una vez que el resto de los detalles fueron pintados, el contraste por saturación es aún más evidente, siendo el color de la piel y el cabello los colores que más destacan gracias a que la armadura que los rodea está pintada con colores desaturados.



3. BRILLO o LUMINOSIDAD

Es la cantidad de luz que refleja un color. Mientras más claro sea un color más brillo tendrá. Los colores tienen un nivel de brillo innato (por ejemplo, un amarillo 100% saturado siempre será más brillante que un púrpura 100% saturado) pero también podemos cambiar el nivel de brillo de un color agregando blanco o negro pero es importante ser consciente de que al hacerlo estamos alterando la pureza del color (su saturación). Los colores fluorescentes tienen un brillo y saturación extremos es por eso que nos parecen tan llamativos.





En esta miniatura se aprecia como el brillo natural del color amarillo es más intenso que el del púrpura. Aún así, el brillo de la piel del rostro del personaje es aún mayor que el del amarillo debido a la presencia de blanco. Incluso podemos notar como a pesar de ser más brillante, el color del rostro es menos saturado que el de la armadura.

No debemos olvidar que el color es relativo; dependiendo de la interacción con otros colores puede cambiar su sentido y valor. Toda interpretación artística es subjetiva.

Además de las tres características anteriores, hay 5 condicionantes que pueden alterar el orden en el que vemos los colores:

1. PATRONES DE MOVIMIENTO. El ojo humano es inevitablemente atraído a colores que muestran fluctuaciones de tonalidad. Por ejemplo, el brillo de una joya o de algunos minerales.



Existen colores complejos que cambian de matiz dependiendo del ángulo de incidencia de la luz, en el mundo del modelismo los encontramos el mejor ejemplo en las pinturas tornasol (Shifters, mirage, color change, etc).



Los patrones de movimiento también pueden observarse en los destellos de las pinturas metálicas y los reflejos que causan los barnices brillantes y satinados.

Patrones de movimiento artificiales:

Técnicas de pintura figurativa que imitan los patrones de movimiento (como el metal no metálico o el objeto fuente de luz) también tienen el mismo efecto de “llamar nuestra atención” aunque con menor eficacia que la de los patrones de movimiento reales.



Las líneas diagonales amarillas y negras que advierten de un posible peligro también son una simplificación de los patrones de movimiento.

No es casualidad que se usen buscando llamar poderosamente nuestra atención.



2. CONTRASTE.

Como ya mencioné el color es relativo y sus cualidades cambiarán dependiendo de los tonos que coloquemos a su alrededor. Poner un color saturado cerca de varios no saturados aumentará la atención que genera. Rodear colores que tienen un alto brillo de colores oscuros provocará que su brillo de por sí intenso se dispare aún más, dando la sensación de que emana su propia luz.

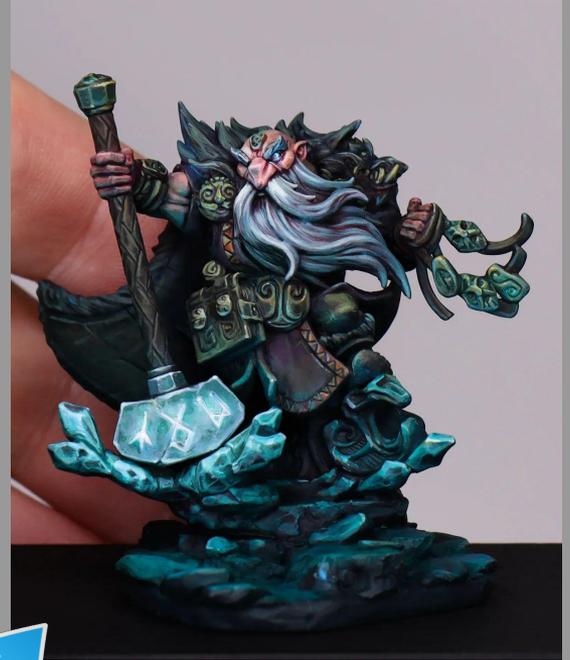


El tema de los contrastes es muy complejo y extenso, pero también de suma importancia, debido a ello lo mejor es que lo veamos a fondo en un próximo taller.

3. POSICIÓN EN EL ESQUEMA DE COLOR.

Debido a nuestra cultura de lecto-escritura, siempre damos mayor importancia a los elementos que se muestran a la izquierda y en la parte superior de una composición.

Por otro lado, no importa que tan “llamativo” pueda ser un color, si lo colocas en la parte trasera de una miniatura nunca le robará la atención a los colores que se encuentren al frente.



La luminosidad del martillo es la más elevada en la composición, sin embargo el rostro del personaje es más llamativo en parte por estar en una zona superior y en parte por contener colores cálidos.



Algo similar ocurre con el hacha del guerrero esqueleto; está pintada con colores cálidos y saturados, el filo incluso genera un patrón de movimiento simulado, aún así no roba la atención pues se encuentra muy alejada del resto de los elementos.

El patrón de movimiento simulado junto con la calidez y luminocidad del amarillo en el casco guían nuestra atención hacia la cabeza del personaje

Los últimos dos aspectos dependen directamente del espectador por lo que es virtualmente imposible para nosotros como pintores controlar la forma en la que estos (los espectadores) percibirán los colores que elegimos para nuestra composición.

4. PREDISPOSICIÓN CULTURAL. Dependiendo de infinidad de aspectos culturales, los colores tendrán connotaciones positivas o negativas que pueden llegar a alterar la atención que generan.

5.-PREDILECCIÓN PERSONAL. Es imposible dar gusto a todos, a lo largo de nuestra vida las personas vamos generando predilección o aversión por ciertos colores, provocando que estos nos llamen más o menos la atención.

A pesar de que no podemos controlar ni la predilección personal y la predisposición cultural, la buena noticia es que el cambio que estos dos aspectos generan en el nivel de atención de un color regularmente no es tan alto.