

APROXIMACIÓN A LA FUNCION DEL COLOR Y FORMA EN EL DISEÑO DE PERSONAJES

Paredes Velazquez, Andrea Daniela (1); Gurieva, Natalia (2)

1 [Licenciatura en Artes Digitales, División de Ingenierías Campus Irapuato-Salamanca] | Dirección de correo electrónico: [anda_pv@hotmail.com]

2 [Profesor del departamento de arte, División de Ingenierías Campus Irapuato-Salamanca] | Dirección de correo electrónico: [natali.guryeva@gmail.com]

Resumen

El objetivo de este artículo es aplicar la metodología de Vladimir Propp de análisis de personajes que nos permita crear diseños de personajes a partir de los cuentos fantásticos. En el ámbito del relato visual, los personajes representan la formulación de diversas figuras icónicas que son resultado de varios proyectos narrativos visuales y han tomado mucha fuerza dentro de la cultura popular moderna. Vivimos en una era donde el poder expresivo de la imagen se ha transformado en el medio más importante para atraer espectadores. En este sentido, el diseño de un personaje, puede capturar la esencia y configuración humana, creando un fuerte lazo entre éste y su espectador. Pero, ¿qué es lo que necesita un personaje para ser considerado empático y así crear un lazo emocional con el espectador? La respuesta se encuentra en el proceso del diseño, elementos como la psicología del color y la forma nos permiten otorgarle al personaje características únicas y agradables a la vista, comunicando aspectos en particular al espectador.

Abstract

The aim of this study is to apply Vladimir Propp's character analysis methodology that will allow us to create character designs from fantastic stories. In visual storytelling, characters represent the formulation of various iconic figures which are the result of various visual narrative projects and that have strengthened inside modern pop culture. We live in an era where the expressive power of images is the most important way to engage with audiences. In this way, character design can capture the essence and human configuration, establishing a strong relationship between the character and it's viewer. But, What does a character needs in order to be empathic and to achieve an emotional relationship with it's audience? The answer can be found in the process of creating a visual design, elements like color psychology and shape allow us to grant the character it's unique and sightly features, delivering particular aspects to the viewer.

Palabras Clave

Diseño de personaje; Narrativa Visual; Esferas de acción; Color; Forma.

INTRODUCCIÓN

El ser humano posee especial afecto por la ficción, sucesos o hechos inventados y que nacen de su imaginación y adquieren forma en relatos que se presentan en libros, radio, cine, cómics, videojuegos, etc. En el ámbito del relato visual los personajes representan la formulación de diversas figuras icónicas que son resultados de varios proyectos narrativos visuales y han tomado mucha fuerza dentro de la cultura popular moderna. Vivimos en una era donde el poder expresivo de la imagen se ha transformado en el medio más importante para atraer espectadores y audiencias. En este sentido, el diseño de un personaje puede capturar la esencia y configuración humana, creando un fuerte lazo entre éste y su espectador. Durante el proceso de creación de un diseño visual para un personaje, es importante la elección de elementos como forma y colores, los cuales se manejan a partir de la historia en la que se desarrolla el personaje, el género al que pertenece y el público al que se encuentra dirigido. Los cuales le permitirán al espectador realizar una lectura visual del personaje, ya sea protagonista o secundario.

MATERIALES Y MÉTODOS

Las esferas del personaje dentro de la metodología de Propp

El estudio del antropólogo y lingüista ruso Vladimir Propp se enfoca en el análisis de los componentes básicos del cuento popular ruso para identificar sus elementos narrativos más simples a los que enuncia como como Funciones y Esferas de acción de los personajes dentro de un cuento, éstos los que describe ampliamente en su obra *Morfología del cuento ruso* (1923). Por eso, nos parece necesario definir el cuento maravilloso en tanto expresión fantástica:

“Se puede llamar cuanto maravilloso desde el punto de vista morfológico a todo desarrollo que partiendo de una fechoría (A) o de una carencia (a) y pasando y pasando por las funciones intermediarias culmina en el matrimonio (W) o en otras funciones utilizadas como desenlace. La función terminal puede ser la recompensa (F), la captura del objeto buscado o de un modo general la reparación del mal (K), los auxilios y la salvación durante la persecución (Rs), etc... A este desarrollo le llamaremos una secuencia. Cada nueva fechoría o perjuicio, cada nueva carencia, origina una nueva secuencia.” [1]

El análisis morfológico el cuento maravilloso consiste en la comparación de temas: Aislado sus componentes y comparándolos según las partes constitutivas encontradas. Estas partes pueden clasificarse en: variables, es decir, los nombres y atributos de los personajes; y constantes, esto es, las acciones y funciones de los personajes dentro de la narración. Así es como la función del personaje se vuelve de los elementos principales en el estudio del cuento. Volviéndose el elemento a aislar en primer lugar.

Existen siete tipos de esferas, definiremos tres de ellas para nuestro resultado final: El agresor o malvado, es quien comete las funciones de fechoría, combate y persecución hacia el protagonista; El auxiliar, personaje que ayuda al héroe a desplazarse en el espacio, ayuda en la reparación de la fechoría cometida por el agresor y socorre durante la persecución; El héroe, personaje en el cual se basa la trama del cuento, posee una carencia o sufre una fechoría por parte del agresor para después parte hacia la búsqueda, ya sea como héroe víctima o como héroe buscador.

Creando un personaje creíble

Es importante comprender qué es lo que hace a un personaje atractivo, lo cual no se basa solamente en la técnica con la que se construye, sino, también la elección de elementos visuales que reflejen deseos y creencias del personaje. Que den a entender quién es el personaje y de dónde viene.

Fundamentos de diseño en los personajes

El diseño en un personaje permite comunicar al espectador información esencial sobre éste, a partir de elementos para una adecuada lectura visual del personaje como: silueta, vestimenta, valor y color. Usando los elementos estudiado, como la esfera de acción a partir de la historia donde se desarrollan. Mientras más comprensible sea la lectura de estos elementos en los personajes, existe mayor posibilidad de crear entendimiento sobre su situación a través de la historia por parte del espectador, y por lo tanto empatizar con ellos. “Un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de “algo”, ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor manera posible para que ese “algo” sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no sólo debe ser estética, sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época” [2]

- *Expresión en la forma y línea del personaje*

Estudiaremos tres figuras básicas que podremos explotar al momento de diseñar personajes, las cuales son: círculos, cuadrados y triángulos. Los círculos se asocian con figuras amigables, accesibles, no amenazante, confiables y con figuras femeninas, este elemento es ampliamente usado en diseños de personajes para caricaturas infantiles. El cuadrado simboliza confiabilidad, estabilidad, solidez, representa personajes robustos, puede ser considerado como aburrido y es relacionado con la figura masculina. Finalmente, el triángulo es agresivo, peligroso, amenazante, representa rapidez y movimiento. La aplicación de estos ejemplos se puede apreciar en la [Imagen 1]

- *Color en el personaje*

“No matter what culture we come from, we visually interpret emotion in a similar way through color and shape language. -Lisa Keene, visual development artist”. [3]. Describiremos otro de los elementos principales en la comunicación visual, el color. Donis. A. Dondis en su libro, La sintaxis de la imagen [4] define el color como un aspecto principal en la supervivencia humana, y el aspecto que tiene más afinidad con las emociones humanas. Normalmente asociamos los colores con la naturaleza. El autor Wucius Wong también describe la importancia del color y su armonía [5]. Dependiendo del área geográfica de donde provenga el espectador, el color puede poseer diferentes significados alrededor del mundo. Por lo cual una previa investigación sobre las esferas de acción y la naturaleza de la historia donde se desarrolla el personaje nos ayudará a realizar una selección adecuada de colores para una paleta de color del personaje.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Realizaremos la construcción de tres personajes a partir del siguiente cuento “Alas” del escritor argentino Enrique Anderson Imbert:

Yo ejercía entonces la medicina en Humahuaca. Una tarde me trajeron un niño descalabrado; se había caído por el precipicio de un cerro. Cuando para revisarlo le quité el poncho vi dos alas. Las examiné: estaban sanas. Apenas el niño pudo hablar le pregunté:

- ¿Por qué no volaste, m'hijo, al sentirte caer?

- ¿Volar? -me dijo- ¿Volar, para que la gente se ría de mí?

FIN

Antes de comenzar a realizar el diseño de nuestros personajes, analizaremos la historia, ubicándolos en sus respectivas esferas de acción de acuerdo con la metodología de Propp, [Tabla 1] y a partir de sus metas y

características; buscar elementos simbólicos que nos permitan relacionar los diferentes aspectos de los personajes con facilidad, en este caso usaremos el concepto de ave como elemento visual.

Esfera de acción del héroe

El personaje puede ser definido como un personaje sabio y por lo tanto viejo. Características que podemos relacionar con el búho. A lo largo de América y central y América del Sur, encontramos una de las especies de búhos más comunes, el búho Virginianus, también conocido como búho cornudo o búho real americano, se caracteriza por sus colores café y plumas que sobresalen arriba de sus ojos, las cuales parecen cuernos u orejas. Normalmente se le atribuye un sentido místico y mágico, gracias al cual es capaz de descifrar el secreto que oculta el niño, y por lo tanto es capaz de ofrecerle su ayuda. A su diseño se aplicaron figuras cuadradas para resaltar su aspecto de equilibrio y fortaleza al ser el héroe que ayuda al niño. En cuanto al color, usaremos tonos café parecidos a los colores que representan la sierra en la ciudad de Humahuaca. Lo cual ayudará al personaje a identificarse con la zona en la que se desarrolla la historia, el color café es un color asociado con la tierra, aporta realismo, estabilidad y seriedad. Lo cual funcionará como un complemento a los colores vivos del niño. [Imagen 2]

Esfera de acción del auxiliar

El niño es considerado como un personaje inocente, vivaz y frágil, características que pueden encontrarse en los colibríes. “El colibrí se considerado un símbolo de alegría, que proporciona placer a través de su encanto. Según el mito norteamericano, se trata del pájaro de la verdad, que representa la belleza, la armonía y el gozo. El dios azteca de la guerra Huitzilopoztli, y Quetzalcoatl, el dios de los mayas, se adornaban con sus plumas, a las que se atribuyen poderes mágicos.” [6]. Empezaremos por las formas con que se identificará el personaje, al tratarse de un infante, necesitará de figuras circulares y líneas suaves para acentuar su aspecto inocente y tierno. Estas aves poseen variados y vibrantes colores, especialmente el verde, con gradaciones con colores como el amarillo o el azul. Como vimos anteriormente, el color verde tiene una fuerte relación con la naturaleza, el amarillo con la felicidad, los verdes y amarillos brillantes son colores energéticos, representarán la naturaleza vivaz del pequeño niño. El resultado visual se puede apreciar en la [Imagen 3].

Esfera de acción del agresor

No se le describe en su totalidad en el cuento. El niño se refiere a “la gente” al describir de quienes recibe este rechazo. Si estos personajes antagonistas se burlan de las alas del niño, entonces quiere decir que no poseen esta especial característica. Recordemos que buscamos darle un aspecto fantástico al antagonista, que pertenezca al universo de las aves. Elementos que induzcan un carácter, pesimista, malicioso, astuto y fuerte. Lo identificaremos como un depredador para el colibrí como los cuervos, normalmente son considerados de mala suerte y los podemos identificar como burlones y molestos. El aspecto fantástico que le atribuiremos a los personajes antagonistas en este caso, será una cabeza con forma de cuervo. El resto del cuerpo tendrá características normales, y serán de un tamaño menor, para relacionarlos con la edad del niño con alas. La figura principal con la que identificaremos a los personajes antagonistas será el triángulo. En cuanto al color, sabemos que el antagonista será un personaje contrario a su víctima, se burla de sus brillantes alas, el antagonista es un personaje oscuro. El resultado visual se puede apreciar en la [Imagen 4].

CONCLUSIONES

Los cuentos fantásticos construyen mundos ficticios para los personajes, el espectador confía en que estos mundos existen una vez que se involucra dentro de la historia, creando un pacto de ficción. Lectores o espectadores se identifican con las diversas situaciones de los personajes, de dónde vienen, sus intenciones y miedos, dependiendo del origen del cuento. Cuando se muestran los hechos fantásticos, por más irreales que se muestren, en muchas historias seguimos identificando elementos propios del folklor, como deidades o animales. Incluso situaciones sociales o personales. El aspecto visual es un elemento muy importante en el ser humano, juzgamos a base de nuestros sentidos, normalmente nos dejamos atraer por todo aquello que

encontramos agradable a primera vista. Especialmente en el personaje, ya que es el elemento principal que construirá en el espectador el interés por seguir la historia, los personajes son los elementos afectados por la historia, ayudan a crear el pacto de ficción ya que ellos son el medio a través del cual el espectador entiende la historia y se siente afectado por ella. La construcción visual del personaje debe trabajarse en base a la historia y el género al que pertenece, ya que esta información nos permitirá definir los elementos visuales que comunicarán al espectador información esencial sobre él, como la función y jerarquía que ejerce dentro de la historia. Es de suma importancia tomar en cuenta nociones de diseño como el equilibrio, la forma y el color, entre muchos otros. Los tres elementos mencionados, manejados de una manera adecuada pueden crear mucha diferencia en el diseño de un personaje. A esto se le debe la importancia de crear un método para la creación visual de un personaje. Pasos que empiezan con el uso de referencias para el bocetaje de ideas, selección de figuras, estilo de la línea, selección de indumentaria y de colores trabajarán en conjunto para permitirle al espectador realizar una lectura visual a través de la figura del personaje, reconocer su situación y empatizar con él o ella.

AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos al Doctor Alfredo Zárate Flores, profesor en la División de Ingenierías Campus Irapuato-Salamanca por su colaboración en la obtención de información que hizo posible la realización este proyecto.

REFERENCIAS

Libro:

- [1] Propp, Vladimir. (1928). Morfología del cuento ruso (1st ed.). Madrid, Editorial Fundamentos. Ejemplo: Cardenosa, G., (2004). Breast Imaging (1st ed.) Philadelphia, PA: Lippincott Williams & Wilkins.
 [2] Wong, W. (2009). Fundamentos del diseño (1st ed.). Barcelona, Gustavo Gili.
 [3] Julius, J., & Malone, M. (2016). The art of Moana (1st ed.). San Francisco, Chronicle Books.
 [4] Dondis, D. A. (2007). La sintaxis de la imagen. Barcelona, Gustavo Gili.
 [5] Wong, W. (1999). Principios del diseño en color. Barcelona, Gustavo Gili.
 [6] Bruce-Mitford, M. (1997). El libro ilustrado de signos y símbolos (1st ed.). México, Editorial Diana.

Tabla 1: Clasificación de personajes del cuento “Alas” en las esferas de acción definidas por Propp

Esferas de acción definidas por Propp	Descripción de personajes del cuento “Alas”
Héroe	Personaje en el cual se basa la trama del cuento, posee una carencia o sufre una fechoría por parte del agresor, después parte a la búsqueda, ya sea como héroe víctima o como héroe buscador. El doctor es quien ofrece su socorro al niño que sufre burla por parte del agresor
Auxiliar	Personaje que ayuda al héroe a desplazarse en el espacio, ayuda en la reparación de la fechoría cometida por el agresor y socorre durante la persecución. El niño del cuento, actúa como un destinatario y es quien hace al doctor notar la existencia del agresor.
Agresor	Es quien comete las funciones de fechoría hacia el protagonista, en el cuento lo ubicamos en “la gente” que realiza un acto de burla hacia el niño, por ser considerado diferente.

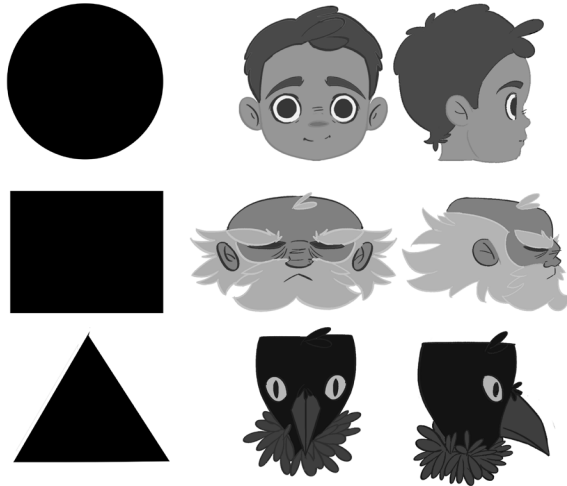


IMAGEN 1: Ejemplo del uso de las figuras, círculo, cuadrado y triángulo en el diseño de los personajes.

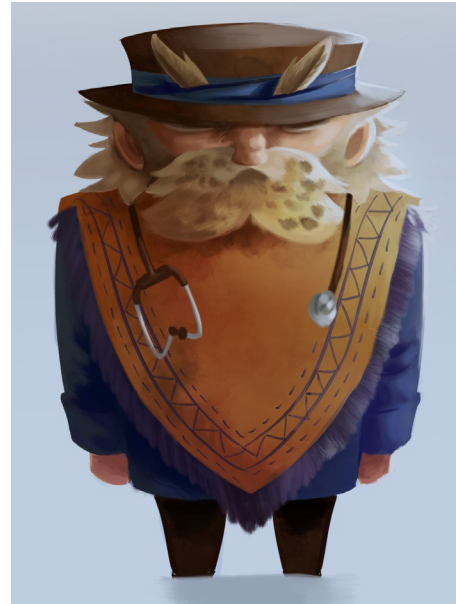


IMAGEN 2: Ejemplo del uso de forma y color en el personaje correspondiente a la esfera de acción del héroe dentro del cuento "Alas".



IMAGEN 3: Ejemplo del uso de forma y color en el personaje correspondiente a la esfera de acción del agresor dentro del cuento "Alas".



IMAGEN 4: Ejemplo del uso de forma y color en el personaje correspondiente a la esfera de acción del auxiliar dentro del cuento "Alas".