

Departamento de
Artes Audiovisuales

FACULTAD
DE ARTES



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Videoclip

DUKI DONALD

Tesis de grado académica de la Licenciatura en Artes Audiovisuales con
orientación en Dirección de Fotografía

Departamento de Artes Audiovisuales | Facultad de Artes | Universidad Nacional de La Plata

Director de tesis: CERANA, Franco Manuel | ceranafranco@gmail.com

Estudiante: MARCOS, Leonardo | leocasbas@gmail.com

Leg 67642/2 | DNI 36.292.585

Abstract

Este documento pretende detallar los procesos técnico-estéticos que se llevaron a cabo para realizar un videoclip como parte de una Tesis de Grado. Esta tiene como objetivo principal la composición de imágenes que generen por medio del contraste simultáneo armonías de colores puros. Esta idea está tomada en principio de una estética fauvista en particular y busca enfatizar el carácter artificial de la imagen y obtener reacciones más fuertes que las que se obtendrían con colores imitativos. Para generar dichas armonías la imagen filmada ha sido intervenida con animaciones que buscan lograr una integración óptima por su concordancia de color con la paleta propuesta.

Links al video:

https://youtu.be/_45APhVWhe0

https://drive.google.com/open?id=1dg0rFcXsG_z59Xmu9KODc_wlbq0CCSQv

ÍNDICE

1. Consideraciones preliminares	4
2. Sinopsis	4
3. Fundamentación	5
4. Contemplaciones estéticas previas	7
5. Aspectos técnicos	9
5.1 Iluminación	9
5.2 Utilización de ópticas	11
5.3 Cámara	12
5.4 Corrección de color	12
5.5 Efectos	13
6. Conclusión	14
7. Bibliografía	15
8. Obras de referencia	15

1. Consideraciones Preliminares

Las motivaciones que me llevaron a pensar en esta tesis de grado fueron principalmente la experimentación y la exploración en torno al color y el contraste en la imagen. La idea de cómo integrar las animaciones a partir de las armonías de colores y del efecto que esto produjera me generó interés.

Duki Donald es un videoclip pensado a partir de la canción homónima de dos artistas platenses KPD y RIXX. Está formado por diferentes escenarios lumínicos que responden a la necesidad de generar combinaciones de color específicas y de aportar variedad de imágenes y armonías posibles integrándose también con animaciones creadas en post producción.

La elección del género de videoclip tiene que ver con la libertad que este otorga a la hora de pensar en una estética más experimental que no esté atada a una narración clásica, que se corra de un verosímil naturalista y busque su propio verosímil. En ese sentido, este género me permitió enfocarme por momentos solo en lo visual y darle más importancia a la praxis de los conceptos de la dirección de fotografía ya que es la orientación elegida dentro de la carrera. No obstante, asumí también el rol de director y co-guionista junto a los artistas.

El guión fue pensado en base a la idea principal de la canción con la intención de sacar el mayor provecho posible de la conjunción entre efectos e imagen grabada.

La elección de generar escenas narrativas que den un comienzo al videoclip está dada para poder aportar variedad de imágenes y generar un contraste entre momentos “normales” (aunque esa normalidad no es naturalista) y el “trance hipnótico” en el que sucede la canción en sí misma.

2. Sinopsis

Un joven está muy impaciente esperando la llegada de un amigo con un juego. Cuando éste llega y empiezan a jugar notan algo raro en el juego. Éste los

transportará a una fantasía donde son cantantes de trap. Al finalizar ninguno quiere quedarse con el juego.

3. Fundamentación

El interés de trabajar con una paleta de colores a la manera fauvista proviene de la necesidad de liberar al color de su función naturalista o descriptiva para crear un efecto de artificialidad. De acuerdo a lo que plantea Elderfield no sería acertado hablar de *una* estética fauvista ya que cada estilo era muy personal debido al momento histórico en el que el impresionismo tardío y el surgimiento de los neoimpresionistas promovieron la búsqueda de un estilo personal a partir de las emociones, expresiones y visiones subjetivas (Elderfield, 1983:17). Por lo tanto, para hacer este trabajo me centraré en las obras de Matisse y Derain en un periodo que duró pocos años (de 1904 a 1908).

En el arte audiovisual despojarse de la representación del color local de las cosas permite lograr una atmósfera súper-artificial que justifique de alguna manera la intervención de los fotogramas y concuerde con el género elegido.

La búsqueda consiste en experimentar con la iluminación para lograr una paleta de colores a la *manera fauve*, como lo llama Elderfield, y lograr una cierta unidad entre lo animado y lo grabado. Haciendo que la iluminación haga posible el surgimiento de la animación y que la integre por medio de armonías de colores.

“Hablar de armonías de los colores es juzgar la acción simultánea de dos o más colores. Las experiencias y las pruebas de concordancia subjetiva de los colores muestran que personas diferentes pueden tener opiniones distintas acerca de la armonía o de la ausencia de la misma” (Itten, 1961:19). Según Kuppers la mayoría de las personas poseen un sentimiento “normal” de los colores. Este sentimiento está más o menos desarrollado según esta persona se haya ocupado del tema, ya sea profesionalmente o por interés personal. Hay que suponer que cualquier persona con un “sentimiento normal del color” está capacitada para desarrollar su gusto individual del color. En este sentido parece que el gusto se puede aprender (Kuppers, 1978). Los teóricos del color, desde Chevreul, Goethe, Munsell, Ostwald, Itten, hasta los más recientes Küppers, o Tornquist entienden esto pero también

proponen armonías objetivas fundamentadas en relaciones estudiadas en el atlas de los colores de Munsell o en el círculo cromático propuesto por Goethe que se mantiene en la actualidad. Itten propone formas geométricas en el círculo cromático, Munsell propone relaciones entre las páginas de su atlas, lo mismo Ostwald en su *abc de los colores*. Todos se basan en que los efectos de los colores se forman por las relaciones cuantitativas y cualitativas entre las gamas de color. “Las armonías propuestas se producen por puntos comunes o contrastes, por los ritmos que producen los intervalos de las gamas” (Küppers, 1978:190). En relación con lo dicho, en este proyecto intentaré abordar la configuración de los colores partiendo de las armonías objetivas que se desprenden de estos teóricos y están resumidas de una forma más simple y geométrica por Itten y un poco más complejizada por Tornquist; ambos partiendo de la ley del contraste simultáneo.

El fenómeno del contraste simultáneo de los colores establecido por Chevreul influyó en la obra de artistas de diferentes estilos, pero en particular en la obra de Matisse y Derain. Este se basa en que dos o más colores cuando están yuxtapuestos parecen más diferentes que cuando se observan separados. De esto se desprende también que para un color dado, nuestro ojo exige el color complementario y si no le es dado lo produce él mismo. Goethe decía que “gracias al contraste simultáneo el color se presta al uso estético” (Itten, 1961:54)

Matisse y Derain organizaban la disposición de los colores yuxtaponiendo complementarios, explotando al máximo el contraste simultáneo. Lograron en una misma pintura oponer tonos de forma separada pero equilibrada. En *La mujer con sombrero* Matisse

Puso color naranja en el cuello junto a un azul, luego pintó encima con un rojo más intenso, posiblemente tras haber aplicado ese mismo rojo debajo, en la cesta, o después de que los verdes llegaran a dominar los más llamativos violetas y azules ultramar (Itten, 1961:60).

Debido a que su elección de colores estaba siempre ligada a los tonos puros, las opciones de yuxtaposición siempre tendían hacia los complementarios. Rojo-verde, naranja-azul, violeta-amarillo. Y por medio de estas oposiciones generaban las luces y sombras de sus pinturas ya que los diferentes matices también tienen diferencias de claridad-oscuridad. Por ejemplo en André Derain (1905) *Retrato de Matisse*. El violeta constituye el color más oscuro mientras que el amarillo es el más claro. Por lo tanto no necesitaban más que los colores puros para generar luces y sombras. Este proyecto intenta trabajar estas oposiciones pero para generar una relación más fuerte entre lo grabado y la intervención del cuadro. Ya que la percepción humana cuando ve un color llama a su complementario me interesa que las animaciones constituyan el color tónico -en términos de Tornquist- es decir, que sean los acentos de color. Mientras que el color dominante y el de mediación (si es que lo hay) esté dado por la imagen grabada. Es un recurso válido para utilizar también otro tipo de efectos sobre la imagen y que estos tengan un fundamento visual, una ley, si se quiere, que rijan su concordancia.

Para Tornquist las armonías de colores se componen por estos tres agentes; el color dominante, tónico y de mediación. El color dominante es el de mayor extensión en la imagen y el que sirve como base para componer una armonía. A partir del dominante se busca un tónico que suele ser un matiz complementario y que abarca un sector más pequeño de la imagen pero que por lo general tiene más saturación y por eso constituye un acento de color. El color de mediación puede estar o no, es un matiz conciliador que funciona como una transición entre los dos anteriores (Tornquist, 2008).

4. Contemplaciones estéticas previas

Como ya ha sido aclarado anteriormente, este es un trabajo que se ha centrado en la dirección de fotografía. Por lo que vale aclarar los procesos que se llevaron a cabo para lograr definir la propuesta estética en este sentido. Como además este es un videoclip lo primordial en un comienzo fue tener un momento de escucha activa de la canción que motive la aparición de la propuesta estética de la imagen. A partir de allí

afloraron ideas que también tienen que ver con el género de la canción y el imaginario que propone.

Las principales consignas que surgieron en torno a la imagen era la de generar una saturación de colores alta y de matices puros que permitiera integrar en postproducción las animaciones de una forma no forzada. Lograr armonías de colores complementarios entre iluminación y animación. Y utilizar luces que en cámara den un aspecto similar a los efectos que se iban a crear.

Las armonías de colores elegidas para todo el video se basaron en dos oposiciones de colores complementarios del sistema sustractivo: azul-naranja y violeta-amarillo. Esto debido a que son dos colores oscuros (azul-violeta) y dos colores claros (amarillo-naranja) y con ellos se puede intentar llegar a un contraste más fuerte. Elegí el sistema sustractivo dado que para el ojo humano los opuestos complementarios son los de este sistema. El fenómeno del contraste simultáneo indica que cuando miramos mucho tiempo un color y cerramos los ojos nuestro cerebro genera el color complementario del sistema sustractivo. Basta con hacer un simple ejercicio de observación de un color para comprobarlo (Itten, 1951:53).

La idea de estas oposiciones de colores en particular surge de observar obras de Matisse y Derain del *periodo fauve* y ver cómo en determinados lugares de sus obras utilizaban estas oposiciones creando luces y sombras con colores puros. La motivación también aparece luego de mirar diferentes ejercicios de Johannes Itten acerca del contraste sucesivo y simultáneo en su obra *El arte del color* y preguntarme qué sucedería con esas combinaciones de colores, si serían tan atractivas como en principio se veían.

Luego de las primeras consignas y viendo parte del material grabado apareció la necesidad de proporcionar variedad de imágenes. Lograr combinaciones donde el violeta sea el dominante y el amarillo tónico, luego que el amarillo sea el tónico y el violeta dominante.

En cuanto a las animaciones, se buscó que estas formen parte del color tónico en la mayoría de las ocasiones y que además acompañen de alguna forma a la música en

base a la síncrexis, en términos de Chion (Chion, 1993:65). Por momentos se busca que jueguen con el espacio, con las formas del fondo y las estructuras lumínicas y en otros momentos interactúan con los personajes. Esto parte de la idea de que las animaciones le aporten ritmo al relato y una diversidad de movimientos que no se vuelva repetitiva. Para pensar en estas animaciones tuve en cuenta algunas referencias como el videoclip “Love” de Kendrick Lamar (2017) y “Nitro Cell” de ZillaKami y SosMula (2019)

La elección de las fuentes lumínicas es parte de la búsqueda de la integración de las animaciones. Los tubos de led en combinación con humo de poca densidad en el aire generan un resplandor muy similar al del efecto *glow*. Esto permite que por momentos se confunda lo animado y lo grabado. Para reforzar este efecto de resplandor también se trabaja desde la corrección de color el desenfoque de canales, esto permite generar un efecto glow en algunos colores específicos que en principio no tenían ese resplandor.

Esta unidad entre fuentes lumínicas, color, animaciones y resplandores da una imagen de apariencia más uniforme donde las animaciones no se ven como una capa separada de la imagen grabada. Al mismo tiempo el resplandor genera un extrañamiento particular, como una especie de idea de ensoñación.

Desde el montaje la intención fue la de producir dos momentos. Un primer momento más pausado donde los personajes se encuentran en *su realidad*, y un segundo momento que comienza cuando empieza la canción y los personajes están en *otra realidad*. En este segundo momento el montaje se vuelve más dinámico y este dinamismo del montaje a su vez se acentúa desde la fotografía con movimientos de cámara con un steady cam.

5. Aspectos Técnicos

5.1 Iluminación

El videoclip está dividido en cuatro locaciones, cada una de ellas tiene un tratamiento de iluminación particular. Estas locaciones son: el set (con las estructuras de tubo cuadradas), la escenografía de dominante violeta con tubos, la casa y el estacionamiento en exteriores. A continuación detallaré cada una.

La iluminación elegida para el set fueron dos fresneles de 1kw dispuestos uno en cada extremo del fondo para que iluminen a contraluz a los personajes. Estos tenían filtros CTO para lograr el naranja que se buscaba en la paleta. En el centro del set se ubicaron dos estructuras cuadradas con 6 tubos de led de 18w cada una. Estos tenían filtros azules. Las dos estructuras estaban conectadas a un dimmer, que al no ser un dimmer específico para leds provocaba un parpadeo en las luces simulando un efecto estroboscópico leve, pensado para aportar ritmo desde la iluminación.

La segunda puesta del set fue ubicar a los personajes más lejos de la estructura de leds (en un principio se ubicaban debajo) e iluminarlos con un fresnel de 650w desde uno de los costados. Se tamizó la luz de este fresnel y se recortó en partes para que no los ilumine por completo sino por partes y se movió la luz mientras se grababa con el objetivo de lograr una imagen dinámica y con variaciones. Debido a que en el set la dominante de color era azul por los tubos y se requería que los personajes tengan un contraluz naranja, la temperatura de color con la que se seteó la cámara fue de 6600 K.

En la escenografía de tubos leds violetas se utilizaron dos espacios contiguos. La idea principal era que esta locación tenga una dominante completamente violeta para que en animación surja el tónico amarillo. En el espacio del fondo se utilizó un fresnel de 1kw con un filtro de color violeta y en el espacio principal se utilizaron 7 tubos de led también con filtros violeta. Los tubos también fueron dimerizados pero en este caso se buscó intensificar el efecto estroboscópico. Debido a que había una dominante violeta, y todas las luces tenían filtros de este color, se seteó la temperatura de color de la cámara en 2600 K.

Para la casa se intentó lograr una iluminación que se acerque un poco más a la realidad. La luz principal fue un power flo con cuatro tubos cálidos (3200°K) con un filtro amarillo. Para el fondo se utilizaron dos tubos leds con filtros violetas. En el espacio contiguo se iluminó con tres tubos leds con filtro amarillo. En el espacio donde el personaje va a buscar la consola se iluminó con dos tubos leds con filtro violeta desde abajo y el power flo sin el filtro amarillo. La idea de utilizar pocas fuentes de luz y de colores opuestos tiene que ver con la búsqueda de generar una atmósfera de extrañamiento donde sea más propicio que los personajes vivan experiencias raras y por supuesto también para aportar a la paleta de colores deseada. En esta locación se buscó que la dominante sea el amarillo y el violeta constituya el color tónico. Para esto la temperatura de color elegida en cámara fue de 3600 K.

Las escenas rodadas en exteriores fueron grabadas en el atardecer en la denominada “hora azul” para lograr una dominante de este color. También en algunos planos se reforzó con una luz led y se la utilizó para generar contraluces. La temperatura de color seteada en cámara para lograr esta dominante fue de 3000 K.

5.2 Utilización de ópticas

Los lentes elegidos tienen que ver con dos momentos del relato. El momento previo y posterior al “trance” y el trance en sí mismo.

Para el momento previo y posterior se utilizó un lente de 50mm con un diafragma f1.7. La cámara elegida, Canon 6D tiene un sensor full frame. La idea de esto fue buscar una angulación normal que diera la sensación de realidad y además al tener poca profundidad de campo centrar el foco en los personajes y no darle demasiada importancia al espacio. Que las acciones sean el punto de atracción de la imagen.

Para el momento de la canción se utilizó un lente angular de 35mm con un diafragma f8. Esta elección se debe a la mínima deformación que produce el lente angular en la imagen que aporta a la idea del trance. Además de esto también

permite hacer protagonista al espacio. Para esto también es la elección del diafragma que da un poco más de profundidad de campo a la imagen.

5.3 Cámara

Para la cámara también se tomaron en consideración estos dos momentos diferenciados. En el momento previo y posterior al trance los planos fueron grabados con cámara en mano pero siendo una cámara con cierta estaticidad, es decir mantiene ese leve movimiento de la cámara en mano pero no hay travellings ni movimientos bruscos. Para el momento del trance se utilizó un steady cam y se busco que genere movimientos de cámara que aporten al ritmo dinámico del montaje. La elección de un steady cam es parte de una decisión para buscar una imagen que genere un ritmo de movimientos que no sean del todo prolijos como los de un gimbal por ejemplo, sino que tengan ese desorden similar al de la cámara en mano. Con esto se intentó configurar una unidad entre los dos momentos, pero cada uno con sus sutiles diferencias. Todo el videoclip fue grabado con una cámara Canon 6D.

5.4 Corrección de Color

En este aspecto se intentó ratificar la paleta de colores propuesta. La corrección de color sirvió para lograr más pureza en los matices continuando con la idea de que los tonos oscuros estén llevados a colores oscuros (azul-violeta), mientras los tonos altos están llevados a colores claros (naranja-amarillo). Además de esto se agregó un desenfoque de canal para adquirir un resplandor en sectores específicos de la imagen de acuerdo a los colores.

También se ajustó levemente el pedestal de negro de entrada para lograr negros más puros dado que el negro hace brillar los colores. “Los colores más intensos nos salen al paso allá donde brillan desde su interior: entre los oscuros engastes de

plomo y la negra vertical de las vidrieras gótico-tempranas. [...] La influencia simultánea forma parte del contexto del color en la imagen.” (Pawlik, 1996:98)

5.5 Efectos

A lo largo del video se hace uso de cuatro efectos diferentes: scribble con pluma (es un efecto de “garabatos” dibujados con la herramienta *pluma* de After Effects), scribble con pincel (el mismo efecto de “garabatos” pero dibujados con la herramienta *pincel*), saber (es un efecto que fue creado para funcionar como un sable de luz pero que en este caso es utilizado para emular la forma y el resplandor de las luces de tubo y que tengan movimiento) y eco (un efecto que genera capas con un cierto *delay* por detrás de los personajes). Los efectos de scribble son los que más abundan y son los que están pensados para ser parte del color tónico en la mayoría de los casos. Por ejemplo, si la imagen tiene una dominante violeta, el scribble es de color amarillo. Este efecto está compuesto por diferentes capas del mismo donde algunas sólo existen para generar los reflejos que generaría este garabato en los personajes. Estos reflejos integran más el efecto a la imagen grabada. Asimismo cuentan con un efecto de bordes rugosos para simular que fueron dibujados con una pluma o pincel real y con un efecto de resplandor que los hace brillar. En algunos casos tienen un efecto de posterización del tiempo que hace que parezca que están dibujados en doce cuadros por segundo, esto le da una cadencia típica de la animación.

El efecto saber es utilizado de dos formas; interactúa con las estructuras del fondo y en algunos casos es usado para transiciones de fotogramas congelados. Cuando interactúa con las formas del fondo es de color azul o violeta de acuerdo a la imagen y es similar a los tubos led. En cambio cuando es utilizado para las transiciones el efecto toma la forma de una especie de fuego que rodea a los personajes y tiene color naranja o amarillo de acuerdo al fondo con el cual se superpone.

El efecto eco no tiene ninguna correlación con el color. Solo es empleado para generar ritmo y además para aportar al efecto de extrañamiento. Es un efecto que genera ecos de los movimientos de los personajes y esto crea una estela por detrás de los personajes cuando se mueven.

6. Conclusión

El trabajo de preproducción y realización de este videoclip me llevó a investigar mucho sobre teoría de los colores y observar obras detalladamente. A esos conceptos teóricos y observaciones intenté llevarlos a la praxis. En algunos casos el resultado fue más logrado que en otros. Muchas veces lo imaginado previamente dista mucho del resultado, pero a grandes rasgos se logró explorar un tratamiento de la luz diferente donde los colores puros componen la imagen.

La integración de las animaciones a la imagen y el ritmo que estas aportan es parte de uno de los objetivos principales desde que comenzó el proyecto y es uno de los mejores resultados obtenidos.

La diferencia abismal de las locaciones requería tratamientos diferentes desde la fotografía. A su vez estos diferentes tratamientos sirvieron para encontrar una diversidad de imágenes.

Quizás el mayor inconveniente a la hora de la realización fue contar con un equipo de trabajo muy reducido y no poder concentrarme puramente en la fotografía. Las tareas de producción y realización por momentos demandan mucha atención y hubiera sido mejor delegarlas a otras personas.

Recapitulando podría decir que la influencia de una estética fauvista donde se ponen en juego armonías de colores complementarios del sistema sustractivo, en convergencia con animaciones que juegan un rol importante a la hora de crear dichas armonías da como resultado una imagen de colores saturados que logra llamar la atención por la explotación del efecto visual que produce el contraste simultáneo.

Por otro lado cabría decir que faltó variedad de armonías. Se podría haber logrado una dominante oscura violeta con una tónica amarilla dada por las luces altas compuesta por los tubos led. También creo que en la secuencia inicial una iluminación más naturalista hubiera creado un quiebre diferente cuando comienza la canción.

7. Bibliografía

Harald Küppers, Fundamentos de las teorías de los colores, 1978

Johannes Itten, Arte del Color, Editorial Bouret 10, rue Cassette, Paris VI, 1961

Jorrit Tornquist, Color y luz : teoría y práctica, Barcelona : Gustavo Gili, 2008

Johannes Pawlik, Teoría del color, Ediciones Paidós, 1996

John Elderfield, El Fauvismo, Alianza Editorial, 1983

Michel Chion, La Audiovisión, Éditions Nathan. París. 1993

8. Obras de Referencia

Goosebumps - Travis Scott (Dirección de Fotografía: BRTHR)



Party Monster - The Weeknd (Dirección de Fotografía: BRTHR)



Where The Wild Things Are - Bryce Vine (Dirección de Fotografía: Chris Ramirez - Animación: Warren Rudd)



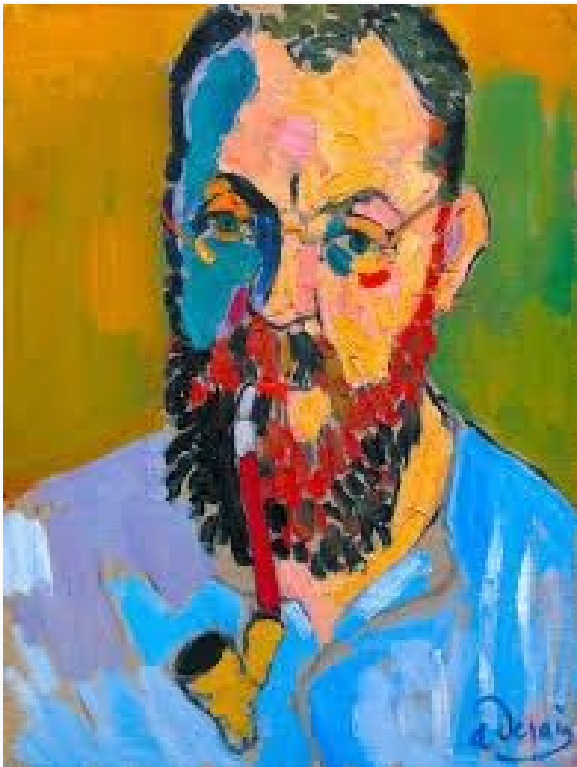
Nitro Cell - ZillaKami x SosMula (Dirección de Fotografía: Slick Jackson - Animación: Fat Dog)



Kendrick Lamar - Love (Director: Dave Meyers and the little homies)



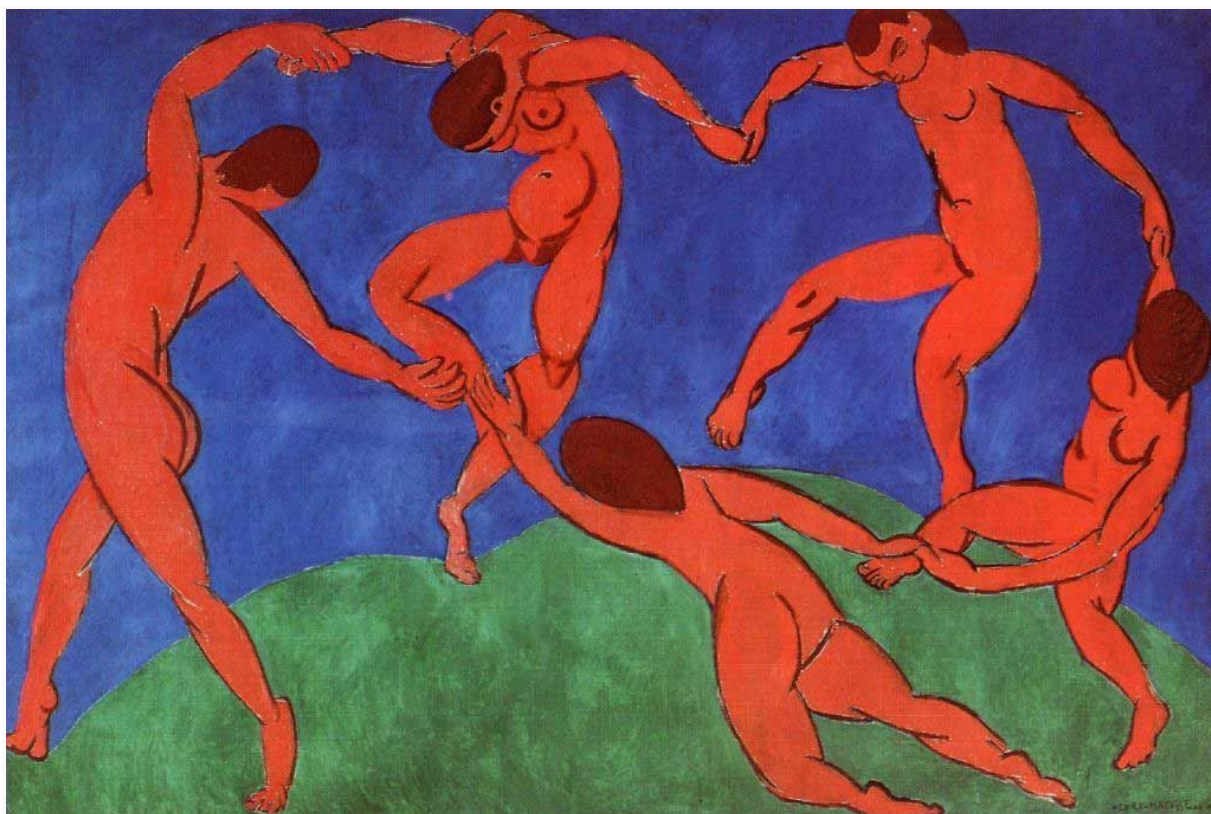
André Derain (1905). *Retrato de Matisse* [óleo sobre lienzo] Colección Privada



André Derain (1906). *La danza* [óleo sobre lienzo] San Petesburgo:Museo del Hermitage



Henri Matisse (Segunda versión, 1910). *La danza* [óleo sobre lienzo] San Petesburgo:Museo del Hermitage



Henri Matisse (1905). *Retrato de Derain* [óleo sobre lienzo] Colección Privada

