

Departamento de
Artes Audiovisuales

FACULTAD
DE ARTES



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Licenciatura en Comunicación Audiovisual,
orientación Realización de Cine, Video y TV.

La expresión artística vs la prolijidad técnica

Reflexiones de un colorista en el proceso industrial de una obra audiovisual

Nombre y apellido: Osvaldo Nicolás Fedoriv

DNI: 27.738.609

Nº de legajo: 37.178/2

Teléfono: 11-3906-2639

Correo electrónico: valdo_79@hotmail.com

Tutor: Juan Velis

Fecha: 7 de diciembre de 2021

Resumen:

A través del análisis de la novela *1/5/18* (2021, dirigida por *Nizco/Ibañez*, y producida por *Adrian Suar, Polka producciones*) trato de exponer todos los procesos que realizo y tengo en cuenta en mi trabajo como editor online en una de las productoras más prolíficas del país y reflexionar sobre la difícil elección entre la calidad técnica y artística de la obra audiovisual cuando se tiene poco tiempo para realizar el trabajo, y así llegar a una conclusión que pueda servir a otros al desarrollar sus proyectos.

Palabras claves: Producción industrial – Colorista - Expresión artística - Calidad técnica - Novelas Argentinas

Fundamentación:

¿Qué pesa más en la producción de una obra audiovisual? ¿La profundidad de la *creación artística y expresiva* o la *prolijidad y calidad técnica*, cuando el tiempo de entrega predomina en la realización?

Aun después de trabajar 15 años como editor online dentro de una productora que hace novelas, siempre que empiezo un trabajo tengo la esperanza que la calidad artística supere la exigencia técnica que requiere el proceso de post producción. Sin embargo, después de los primeros programas y la poca cantidad de tiempo que se tiene, la expresividad artística de la obra se ve opacada por todos los aspectos técnicos a tener en cuenta. Al final uno tiene que decidir cómo distribuir el tiempo entre la prolijidad que requiere la calidad técnica, y la profundidad creativa para generar un lenguaje expresivo artístico que puede nutrir a la obra audiovisual.

Primero, voy a aclarar en qué consiste el trabajo de un *editor online*. A las personas que hacen el montaje del material grabado o artístico de la novela se les

llaman *editores offline*, después de estos viene el editor online que toma las imágenes editadas y a parte de hacer la corrección de color también hace el acabado o *finishing* de la novela. Todos los aspectos técnicos que piden el canal o las plataformas los tiene que llevar a cabo el editor online; por ejemplo: poner el minuto en que empieza la secuencia, las barras de color, las gráficas, exportar planos a Visual FX, los títulos de apertura y títulos finales, etc. También se encarga de hacer las correcciones que piden los que chequean el material y por último exportar el material en el formato con los aspectos técnicos que se piden. En síntesis, el *editor online* hace el conformado, el color, las correcciones y la entrega o *delivery*.

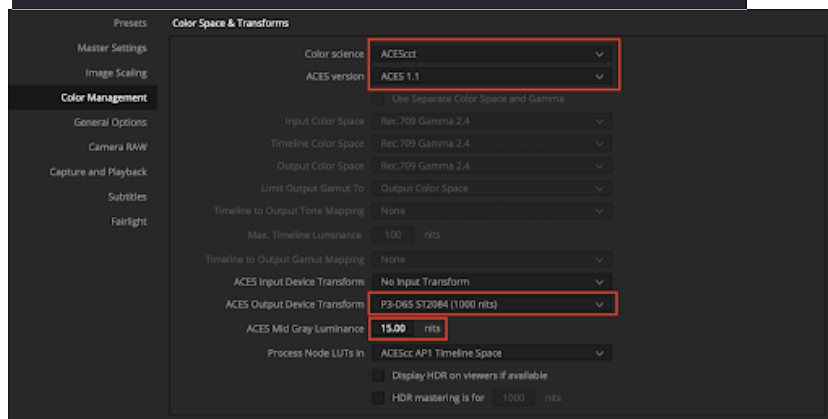
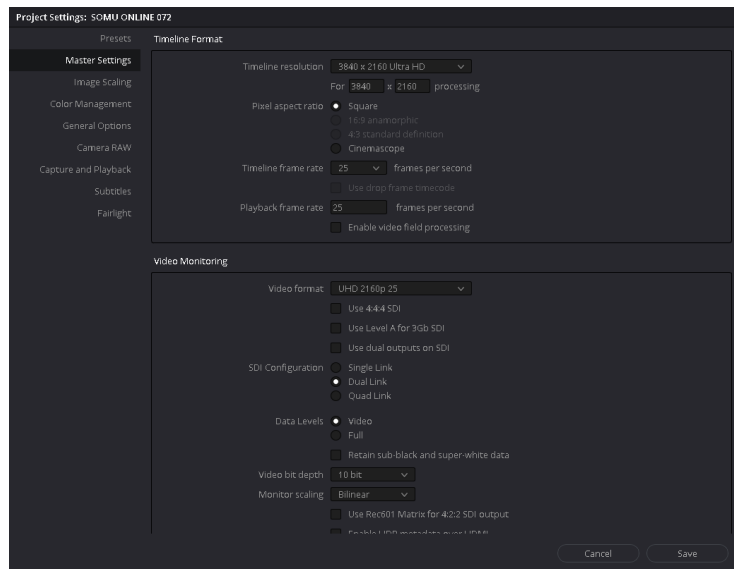
Ahora bien, en la obra audiovisual en la que trabajo actualmente se pueden apreciar a simple vista tres procesos en donde se atiende a la calidad técnica (conformado, correcciones y delivery) y solo un proceso en donde la calidad expresiva y creativa se puede desarrollar: el color.

Para Umberto Eco (1973) todo en la imagen es *código*, o *convención* según Christian Metz (1971) o signo según Charles Sanders Peirce (1867) y es verdad, se puede crear y diseñar un sentido, un lenguaje, una mirada utilizando como herramienta los colores, sus matices, su saturación, brillo así como también el contraste y la iluminación a esto es lo que llamamos *color grading*. Todas estas herramientas se pueden modificar para que la imagen o partes de esta tengan una apariencia más acorde y creativa con lo que sucede en la obra audiovisual. Pero aun dentro de la parte expresiva y artística del proceso de color, el colorista tiene que hacer primero una corrección de color o *color correction* en donde se hace un balance corrigiendo la temperatura color, el tinte y la luminancia de la imagen para después hacer el *color grading*.

Para poder llevar a cabo todas estas funciones es fundamental que el colorista esté en constante aprendizaje de las nuevas tecnologías para así poder modificar las herramientas que tiene y generar una imagen creativa y técnicamente prolija. Por ende, volvemos a identificar dentro del color dos procesos que son *técnicos* (*Color Correction* y actualización tecnológica) y uno solo *artístico* (*Color Grading*).

La productora en la que trabajo tiene dos flujos de trabajo para el tratamiento de color. A continuación, explico brevemente los flujos de trabajo de color:

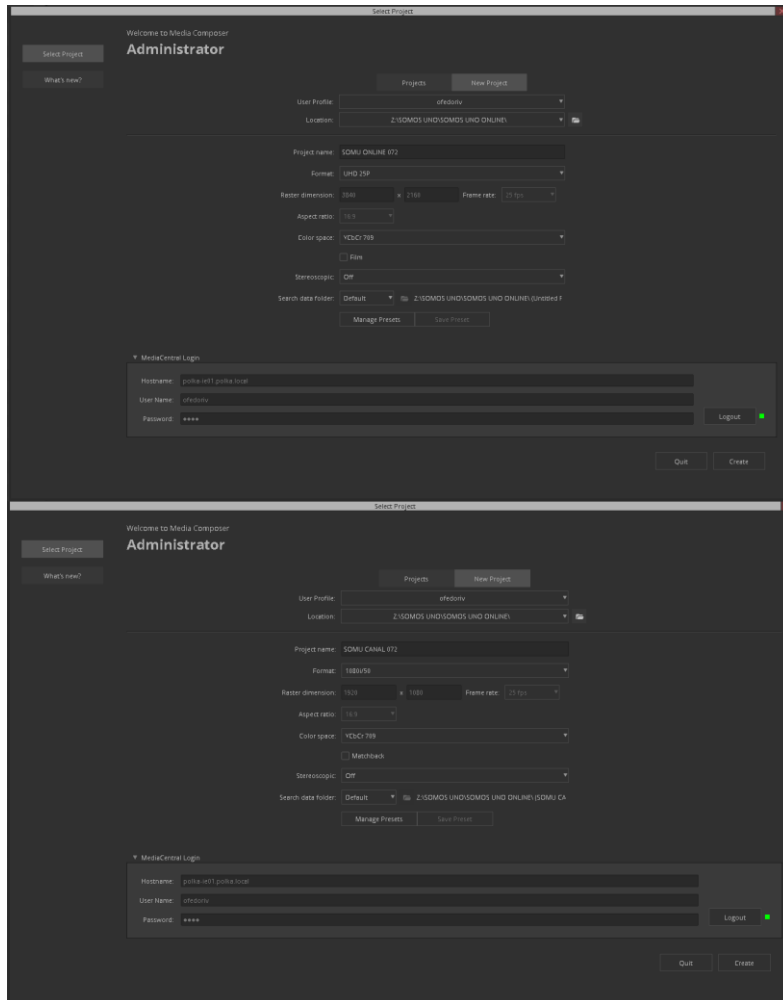
- 1- *Workflow para la tira semanal:* Se edita un HD proxy en Avid, se exporta un EDL y se conforma en Davinci Resolve una secuencia en ACES con la media original UHD donde se trabaja el color en DCI P3 HDR, luego se exportan dos videos para hacer el finishing en Avid. Un video en UHD REC2020 HDR para las plataformas y, antes de exportar el otro video se hace un tone mapping a REC 709 para la secuencia del canal que es en HD REC709.



Configuración del proyecto en Davinci Resolve

- 2- *Workflow para la tira diaria:* Se edita un HD proxy en Avid, se hace un conformado en UHD dentro de Avid y se trabaja el color en REC709 con las

herramientas que posee Avid Symphony, una vez hecho el finishing se exporta un video HD para el canal.



Configuración de proyectos en Avid

La intención no es aburrir con precisiones y detalles técnicos¹. A simple vista nos damos cuenta de que aunque la tira semanal tenga más tiempo para realizarse con más detalle el proceso técnico termina siendo mucho más complejo,

Desarrollo

¹ Si quieren entender los workflows pueden encontrar bibliografía más técnica de quienes crearon estas tecnologías www.smpte.org o www.itu.int.

“Todas las variaciones influyen en nuestra percepción visual y por ende en nuestras emociones”. (Loiseleux Jacques, 2005, La luz en el cine, p.19).

Loiseleux dice que la luz del día es difícil de realizar pero genera mucho sentido. Polka trabaja con dos unidades de grabación. Unidad 1 hace todo lo que está dentro del estudio que es interiores, y unidad 2 que hace exteriores o fuera del estudio. Pero dentro del estudio crearon una calle por lo que hay una locación que a través de la luz y el color tiene que parecer que están a la luz del día.



Este decorado es uno de los que más desafíos trae tanto para el día como para la noche. Los días vienen oscuros y las noches muy brillosas.



Al tener dos unidades de grabación hay dos directores de fotografías que aunque hablen entre ellos sobre una línea a seguir ambos tienen su estilo. Así que estoy obligado a empatar sus estilos creando uno nuevo para darle coherencia a la novela. El interior de unidad 1 suele estar amarillo y el de unidad 2 vira más al azul. Sin sacar la intención de los directores de fotografía trato que ambas imágenes pertenezcan al mismo mundo ficcional.

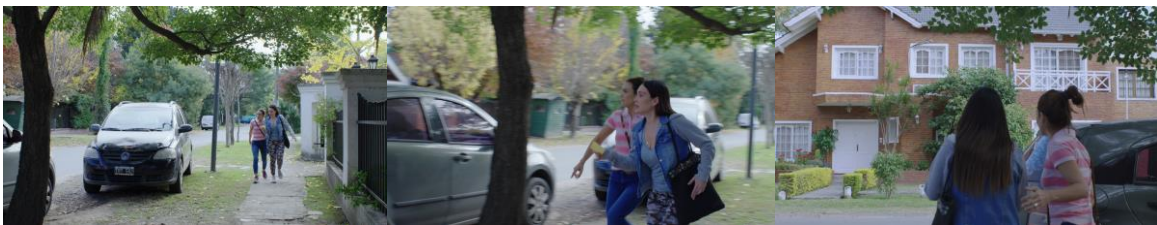
Interior Día Unidad 1



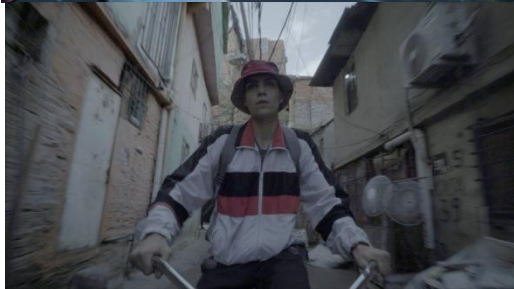
Interior Día Unidad 2



Algo muy común en exteriores es decidir cómo exponer cuando se tiene una escena de alto contraste. Dos personajes vienen caminando bajo el sol pasan bajo la sombra de un árbol y se paran en frente de una casa iluminada por el sol. Suavizar estos pasos de contraste toman mucho tiempo para que se vean naturales.



Otros problemas surgen cuando se trabaja con tres cámaras diferentes, por cómo capturan los colores y por sus capacidades técnicas. Por ejemplo se trabajó con un drone y una cámara DSRL que son inferiores en calidad a las de Sony F55 que usan habitualmente. Estas traen problemas de ruido y contraste. En las imágenes siguientes se puede observar que el cielo estaba quemado por el bajo rango dinámico de la cámara del drone y, en la otra imagen un plano con tratamiento de ruido de la cámara DSRL.



Cuando aparece un micrófono, una cámara, el equipo técnico o bien sus reflejos o sus sombras se desvanece la atención del espectador y la imagen pierde su *equilibrio*, parafraseando a Arnheim Rudolf en su texto *Arte y percepción visual* (1998), el equilibrio en la imagen crea una tensión en el cuadro que se puede romper, y pone al espectador a oscilar entre dos concepciones incompatibles.

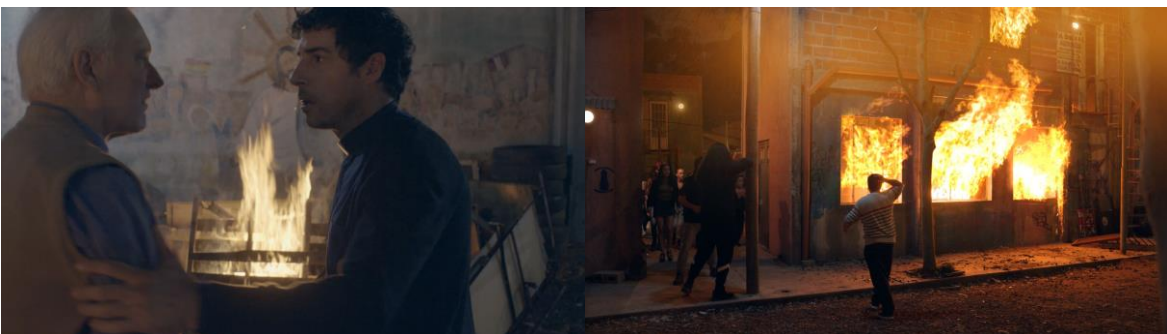
En el primer cuadro se ve una luz y en el otro el fin del decorado. Estos planos los exporte a VFX para arreglarlos y que la tensión del cuadro no se pierda.





Hasta acá vimos ejemplos de tratamiento de la imagen que tengo que hacer para que técnicamente sea prolijo el programa pero hay muchos más de los que podría hablar. En cambio se puede potenciar este trabajo si se tiene más tiempo como en el capítulo uno y aplicar otras teorías artísticas a la novela.

Las teorías de armonías de color propuestas por Wilhelm Ostwald, Johannes Itten o las de Albert Munsell tienen que aplicarse desde el equipo de arte pero desde la corrección de color podemos acentuarlas o hasta crear algunas como las de contraste por oposición. El naranja del fuego se opone al azul de la noche. O el azul de la luz día al anaranjado de las caras. En estos ejemplos pude resaltar los azules para crear contraste de color por oposición.





Unas de las principales labores del colorista es poder crear climas que apoyan lo que sucede dentro de la historia. Cuando se tratan de partes cómicas uno le da más vida a las imágenes, satura el color, sube el brillo y se le da calidez a la imagen y se hace lo contrario cuando la situación es dramática y triste. Las teorías de Shigenobu Kobayashi es un exponente en este tema, a través de encuestas realiza uno de los primeros escritos que vincula el color con adjetivos.



Para finalizar quería mostrar la diferencia entre el capítulo 1 y el capítulo 60, en donde tenemos un mismo escenario y donde los tiempos de corrección fueron

diferentes. Para el capítulo 1 (60 minutos) tuve más de una semana para realizarlo, y ahora tengo que entregar un capítulo de aproximadamente 50 minutos por día. Sucede lo esperable: trabajo más aspectos técnicos que artísticos y el resultado es evidente.

Capítulo 1

Capítulo 60



Conclusión

Podemos aseverar que para ser colorista se requiere de conocimientos básicos teóricos y prácticos de los siguientes campos teóricos y de producción: Funcionamiento de la visión, cámaras, luces, modelos de color, sistemas de gestión del color, espacios de color, luts, compresión, muestreo, códecs, contenedores de archivos, tecnologías de visualización, tecnología de video y transmisión, etc. Pero también tiene que saber de armonías de color, iluminación, composición de la imagen, teoría del color e historia del arte. Esta dualidad que expresa el título se repite también dentro del colorista.

Entonces, a la pregunta *¿Qué pesa más en la producción de una obra audiovisual?* La respuesta es clara desde mi punto de vista, todos los detalles técnicos a los que el editor online tiene que estar atento hacen que el tiempo no sea suficiente para impregnar la obra audiovisual de un lenguaje artístico y generar un nuevo sentido. Entonces, el cuidadoso tratamiento de la calidad técnica está pesando mucho más que la creación y expresión artística.

A mi pesar termino resignado a tener la mayor prolijidad posible para que el espectador no se distraiga por aspectos técnicos, aunque le falte mucho desarrollo artístico, y esperando el próximo capítulo 1 de la siguiente novela.

Considero al color como una etapa fundamental de la construcción realizativa y a la que le falta desarrollo para poder potenciar la obra audiovisual.

Referencias:

1/5/18 (2021), dirigida por Nizco/Ibañez, y producida por Adrian Suar, Polka producciones Capítulo1 y capítulo 60. Disponible en https://www.eltrecetv.com.ar/programas/la-1-518/capitulos-completos/capitulo-1-de-la-1-518-somos-uno_157645 y https://www.eltrecetv.com.ar/programas/la-1-518/capitulos-completos/capitulo-60-de-la-1-518-somos-uno_162423

Arnheim, R. (1998). *Arte y percepción visual*. Alianza Editorial.

Eco, U. (1991). *Tratado de semiótica general*. Editorial Lumen.

Itten, J. (1975). *El Arte del color*. Editorial Bouret.

Kobayashi, S. (1987). *A book of colors*. Editorial Kodansha.

Loiseleux, J. (2005). *La luz en el cine*, Editorial Paidós Grupo Planeta

Metz, C. (1973). *Lenguaje y cine*. Editorial Planeta.

Netflix (2020), *Netflix Licensed Content Delivery Specification and Operators Manual*. Recuperado de <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215148917-Full-Licensed-Technical-Specification-v9-1>

Peirce, C. S. (2002). *El icono, el índice y el símbolo*. (Apunte de cátedra). Semiótica, Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina