



## La intención del color en la narrativa cinematográfica

Del rodaje al etalonaje



La princesa está triste... ¿Qué tendrá la princesa?  
Los suspiros se escapan de su boca de fresa,  
que ha perdido la risa, que ha perdido el color.  
La princesa está pálida en su silla de oro,  
está mudo el teclado de su clave sonoro,  
y en un vaso, olvidada, se desmaya una flor.

(Rubén Darío)

¿De qué color sería la flor desmayada de Rubén Darío si hoy filmáramos a su princesa? ¿Significaría lo mismo que se apagara un crisantemo blanco, uno negro o uno naranja? Posiblemente no, porque la silla de oro, asociado a la suntuosidad, y la boca de fresa, languideciendo el rojo, sitúan a la flor en un contexto en el que hay una intención visual. A esa intención se refiere Patti Bellantoni en *If it's purple, someone's gonna die*, su libro sobre el poder del color para contar historias, cuando dice que en *The Age of Innocence* (1993, Martin Scorsese) Newland no puede enviarle rosas rojas a la condesa Ellen, porque sería demasiado obvio por su naturaleza lujuriosa.



Sin embargo, la inocencia del amarillo fue a su vez el color que durante mucho tiempo auguró la muerte por la hemoptisis de Molière en *El paciente imaginario* o, más actual, el color que eligieron Tarantino, Miller y Robert Rodríguez en *Sin City* (2005) para simbolizar tanto la atracción o la avaricia, como la enfermedad, la amargura o incluso la putrefacción del ser humano, cuya sangre ha perdido su tono carmín. Pero que una sangre sea de un determinado tono de amarillo, a diferencia de unas rosas compradas, es una decisión del director de fotografía pero, también, del equipo de

postproducción, que será quien altere su estado natural. Resalta Francisco Utray en *El flujo de trabajo de la corrección de color en postproducción audiovisual* (2015) que “durante el rodaje ya se empieza a trabajar el color teniendo en consideración lo que se realizará en postproducción. El trabajo en equipo es la clave para conseguir los objetivos artísticos del proyecto”. Esa corrección de color alude al proceso en el que cada clip individual de un metraje de vídeo se modifica para que coincida con la temperatura de color de múltiples tomas y tenga una apariencia coherente. Se trata de equilibrar los colores, que los blancos aparezcan blancos, que los negros sean negros y todo lo demás sea uniforme.

En *Sin City*, la elección de los colores es tan importante como la de los elementos con los que se rodará para que luego, en postproducción, se aislen para contrastarlos con el blanco y negro general de la película mediante una técnica de selecciones llamada HSL Secondary, que suele utilizarse tras haber completado la corrección de colores primarios. Su finalidad es obtener el control preciso de un color concreto, no de toda la imagen. El control de un solo color resulta útil, por ejemplo, cuando las curvas de saturación de tono globales están llegando al límite. Las curvas se bajan para cumplir los límites de seguridad de difusión.



Pero la intención de un color en una secuencia debe, a su vez, guardar una relación con la del resto de la película y, sobre todo, con su mensaje. La intensidad del amarillo de Roark Junior debe contemplarse dentro de un marco en el que lo principal es la concordancia entre todos los planos. ¿Qué sucedería si en lugar de la saturación de los negros Frank Miller hubiese apostado por un universo con tonos marrones? ¿O si todo el largometraje tuviera un filtro anaranjado? La elección individual de cada color

estará sometida al proceso último de corrección durante el etalonaje. Desde incluso antes de la invención del Kinema Color por George A. Smith en 1906, los directores empezaron a introducir filtros generales que le daban a sus películas una intención particular. No era lo mismo una exposición en sepia, que una azulada o una rojiza. Llevado al cine moderno, a pesar de la amplísima gama de colores, una misma película no sería lo que es si no se hubiera manipulado su tono visual definitivo, que a veces pasa desapercibido pero que es, quizá, la esencia de lo que se está contando. *The Matrix* (1999, The Wachowski Brothers) reduce a tal extremo la simbología del color que visualmente divide la verdad y la fantasía en el azul y en el verde. Solo por la forma en la que se han etalonado las dos partes, cualquier espectador debería saber si se encuentra en *Matrix* o en la vida real.



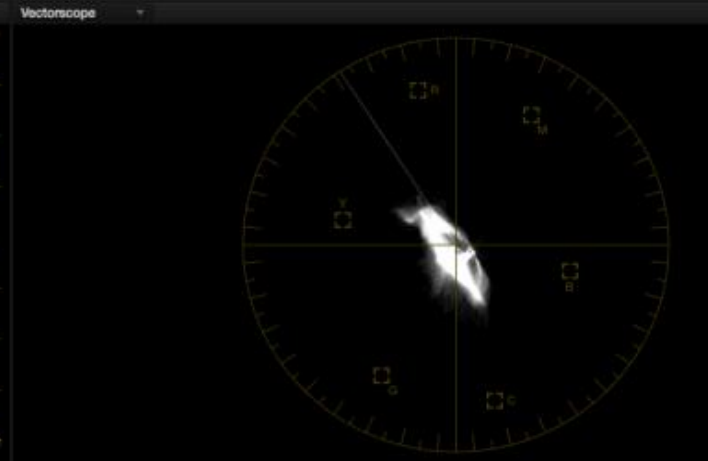
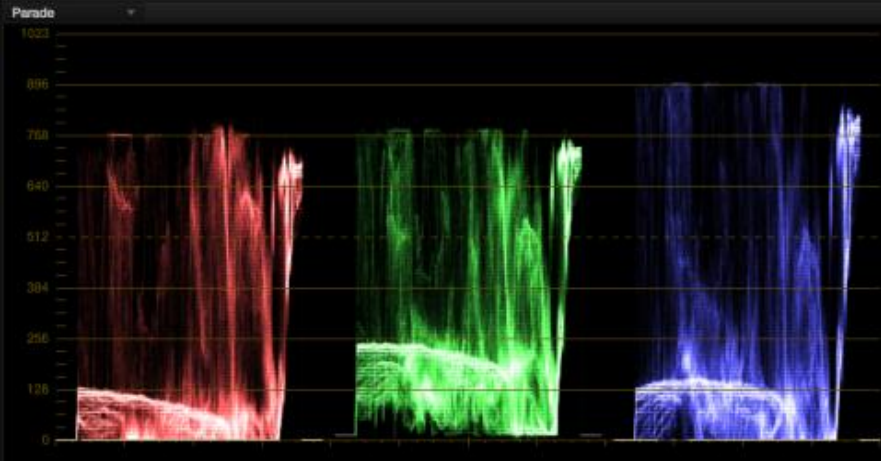
*Green tint* y *Blue tint* bastan para representar dos realidades opuestas. Ninguno de los dos filtros está ahí por un mero esteticismo, están ahí por una razón. La distopía de *Matrix* recurre al código verde de los monitores monocromáticos, una de las imágenes iniciales de la película, para introducir al espectador en un mundo tecnológico. A partir de los tonos verdosos, las hermanas Wachowski crean una paleta de colores para que cada elemento vaya en consonancia con su universo inventado. La composición, el vestuario, los accesorios, el diseño o la iluminación tendrán a partir de ahora una

intención, una premisa: las piezas forman parte de un puzle verde. ¿Por qué no viste Neo de rojo y sí la chica que le distrae cuando conoce *Matrix*? ¿Por qué no haberla vestido de magenta? Tal vez la elección de su color complementario habría significado un contraste distinto o, como decía Bellantoni, un morado (azul cian y magenta) anunciaría que “alguien iba a morir”, mientras que lo fundamental en la escena era la exégesis de los placeres y de la pasión, asociados comúnmente al rojo escarlata.

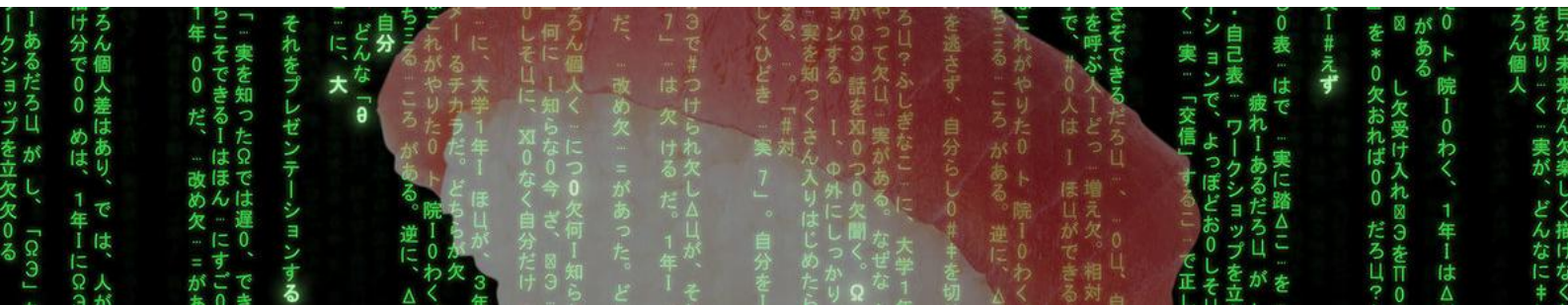
En cambio, es el personaje Cypher (Joe Pantoliano) el que primero mata y luego muere vestido con retales morados dentro de lo que se supone la realidad, representada no solo con el filtro azul, sino también con el color del rayo del arma. De nuevo no es azaroso que, además de la armonía de la paleta, haya dos elementos clave cuyo significado se narra por la elección de unos colores consuetudinarios y que, a su vez, mantienen la relación con el lienzo. Si el azul es la verdad y el morado presagia la muerte, tiene sentido que ambos se repartan la primera escena de un asesinato.



*Matrix* es una declaración de intenciones por su color desde el primer segundo de la película, momento en el que aparece el logo de Warner Bros y, a continuación, el de la productora Village Roadshow pictures, los dos filtrados por el verde del código. En una estética así, todos los departamentos encargados de la posproducción han de tener en cuenta a la hora de utilizar sus programas (Da Vinci Resolve, Vegas, Final Cut, Media Composer, etcétera) que hasta las mismas pieles de los personajes serán distintas según el universo en el que aparecen. *Matrix* se aleja por completo del estilo tradicional. El indicador de tono de piel de DaVinci Resolve muestra aproximadamente en qué punto los tonos serán más saludables, al menos en los trabajos de moda, donde se tiende a manipular, en los colores primarios de luz, el azul y el rojo.



Igual que hay veinticuatro *frames* para elegir por dónde cortar un plano, también hay infinitos colores para elegir cómo ver ese mismo plano. Cada decisión debería tener una intención, como la que tuvo Simon Whiteley, el creador del código de *Matrix*, cuando eligió el verde de las antiguas pantallas monocromáticas para asentar el estilo visual y narrativo de un largometraje que consiguió cuatro *Oscar*, entre los que estaba el de mejor edición. En octubre de 2017, después de dieciocho años, Whiteley reveló que el código estaba basado en la mezcla de varias recetas de cocina japonesas.



Cada vez que se utiliza un color existe una finalidad. Un mismo objeto, de distintos colores, no guarda el mismo significado. A Neo (Keanu Reeves), protagonista de *Matrix*, se le dio a elegir entre la pastilla azul, que era mantenerse en la ilusión, o la roja, que conllevaba la revelación de la verdad. ¿Por qué la píldora azul no era verde? ¿Por qué la roja no era azul para ser fieles al mundo que ellos mismos habían creado? Quizá con solo dos colores, antes de que aparecieran las secuelas para arrojar algo de luz, las hermanas Wachowski nos estaban diciendo que la realidad podía no ser lo que todos estábamos viendo. Curiosamente, Arnold Schwarzenegger también tomó una pastilla roja en la película basada en el relato de Philip K. Dick, *Total Recall* (1990, Paul Verhoeven). A él entonces se le dijo: “Es un símbolo de tu deseo de volver a la realidad”. ¿Qué color habríamos escogido nosotros?



## Bibliografía

- Bellantoni, Patti. *If It's Purple, Someone's Gonna Die: the Power of Color in Visual Storytelling*. Focal Press, an Imprint of the Taylor & Francis Group, 2013.
- Color and the Look of a Film – Visual Analysis.” *Filmschoolthrucommentaries*, 7 Dec. 2013, [filmschoolthrucommentaries.wordpress.com/2012/12/30/color-and-the-look-of-a-film-visual-analysis/](https://filmschoolthrucommentaries.wordpress.com/2012/12/30/color-and-the-look-of-a-film-visual-analysis/)
- Design, Blackmagic. “What's New!” *Blackmagic Design: DaVinci Resolve 14*, 0ADAD, [www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve](http://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve)
- F, Oscar. “¿Por Qué Es Necesario yCuál Es La Diferencia Entre Corrección De Color y Etalonaje?” *VideoDepot*, 30 Oct. 2014, [www.videodepot.com.mx/staff/porque-es-necesario-y-cual-es-la-diferencia-entre-correccion-de-color-y-etalonaje/](http://www.videodepot.com.mx/staff/porque-es-necesario-y-cual-es-la-diferencia-entre-correccion-de-color-y-etalonaje/).
- Hooton, Christopher. “The Iconic Green Code in The Matrix Is Just Sushi Recipes.” *The Independent*, 27 Oct. 2017, [www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/the-matrix-green-falling-code-meaning-sushi-recipes-a8022641.html](http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/the-matrix-green-falling-code-meaning-sushi-recipes-a8022641.html).
- Johnson, Brad. “Aggressive Revisionist Color-Correcting in Remasters. Thoughts?” *Steve Hoffman Music Forums*, 12 Aug. 2017, [forums.stevhoffman.tv/threads/aggressive-revisionist-color-correcting-in-remasters-thoughts.690049/](http://forums.stevhoffman.tv/threads/aggressive-revisionist-color-correcting-in-remasters-thoughts.690049/).
- Kneschke, Tristan. “Blockbuster Looks in DaVinci Resolve: The Matrix.” *The Beat: A Blog by PremiumBeat*, 13 Sept. 2016, [www.premiumbeat.com/blog/blockbuster-looks-in-davinci-resolve-the-matrix/](http://www.premiumbeat.com/blog/blockbuster-looks-in-davinci-resolve-the-matrix/).
- Oprinica, Andrei. “Gradación De Color Igualar Colores En Photoshop.” *PSD Box España*, 25 Oct. 2017, [psdbox.es/efectos/gradacion-de-color-en-photoshop](http://psdbox.es/efectos/gradacion-de-color-en-photoshop).
- Schwarzenegger, Arnold, Rachel Ticotin, Paul Verhoeven, Buzz Feitshans, Ronald Shusett, Dan O'Bannon, Sharon Stone, Michael Ironside, and Philip K. Dick. *Total Recall*. Van Nuys, CA: Carolco Home Video, 1990.
- Utray, F, et al. *Postproducción Digital: Una Perspectiva Contemporánea*. Dykinson, 2015.
- Wachowski, Andy, Larry Wachowski, Keanu Reeves, Laurence Fishburne, and Carrie-Anne Moss. *The Matrix*. Burbank, CA: Warner Home Video, 1999.