

**TRABAJO DE GRADO**  
**Opción Seminario-Diplomado.**

**Relación e influencia entre el uso del color y el uso de los planos y ángulos con el videoclip  
EIGHT, de la cantante IU**

Corporación Universitaria Remington.  
Facultad de Diseño  
Profesional en Diseño Gráfico.

Tatiana Largo Andrade  
María Verónica Méndez  
Tutor: Alejandro Mesa Moreno  
Opción de Trabajo de grado Seminario-Diplomado.  
Año de presentación del trabajo de grado. (2024)

## Tabla de Contenidos

Resumen -----	4
Palabra clave -----	4
Pregunta orientadora de la búsqueda -----	5
Metodología de búsqueda de la información -----	6
Sustentación teórica de la pregunta -----	7
- Descripción -----	7
- En psicología -----	7
- En el cine -----	7
- En fotografía -----	8
- En la comunicación -----	9
- En filosofía -----	9
- En el arte -----	9
- Planos y ángulos -----	10
- ¿Cómo se cuenta una historia visualmente? -----	10
- Encuadre -----	10
- Ángulos -----	10
- Movimiento de cámara -----	11
- Movimiento de rotación -----	11
- Montaje -----	11
- Planos -----	12
- Ángulos -----	12
- Clasificación -----	14
- Color -----	14
- Planos y ángulos -----	14
- Red de imágenes -----	15
- Análisis -----	18
- El color en la edad antigua -----	18
- El color en la edad media -----	18
- El color en la edad moderna -----	18
- El color en la edad contemporánea -----	19
- Apreciación -----	21
- Interpretación -----	25
- Conceptualización -----	26
- Infografía -----	27
Conclusiones -----	28
Referencias -----	29

**Tabla de Figuras**

Figura 1: Amor a colores.....	16
Figura 2: Los ríos de color purpura.....	16
Figura 3: Rojo como el cielo.....	17
Figura 4: Colores en la montaña.....	17
Figura 5: Infografía de Eight.....	27

## **Resumen**

El siguiente informe es de carácter investigativo, y está enfocado en descubrir y profundizar en el significado del objeto visual elegido, en este caso la colorimetría, donde además se investigará ciertas áreas adicionales de estudio, como es el caso del uso del color y el uso de los planos y ángulos en un producto audiovisual.

Se realiza una descripción y un análisis del objeto visual desde la perspectiva de múltiples áreas de estudio, tales como: el cine, la comunicación, la filosofía, la psicología, entre otros; en donde se profundiza sobre la importancia y la influencia de la colorimetría en cada uno de estos ámbitos, así mismo como la evolución de su representación e impacto a través de la historia.

La finalidad de este informe es investigar todo lo relacionado con la colorimetría y el uso de los ángulos, creando un proyecto único por medio de un producto infográfico, teniendo como base la investigación y el análisis realizado, y como referencia principal el videoclip realizado para la canción EIGHT, de la cantante IU.

## **Palabras clave**

Color, comunicación, emociones, fotografía, concepto.

### **Pregunta orientadora de la búsqueda**

Durante este trabajo se buscará conocer ¿cuál es la relación (*a nivel expresivo, narrativo y artístico*) entre el uso del color y el uso de los planos y ángulos; y de qué manera estos influyen y complementan el videoclip EIGHT, de la cantante IU?

## Metodología de búsqueda de la información

1. **Descripción:** Recopilación de información acerca del uso del color y los planos y ángulos desde la perspectiva de diferentes ámbitos de estudio.
2. **Clasificación:** Objetos, acciones, temas, conceptos y símbolos culturales, que se encuentran asociados a los puntos bajo análisis e investigación.
3. **Red de imágenes:** Tomando como referencia los objetos de estudio, se establecerán conexiones entre estos y obras audiovisuales existentes que utilizan dichos objetos.
4. **Análisis:** Realización de un análisis de la información recopilada, profundizando en su evolución, importancia y significado a lo largo de la historia.
5. **Apreciación:** Análisis exhaustivo del objeto de estudio a partir del videoclip EIGHT de la cantante IU.
6. **Interpretación:** Análisis de la importancia e impacto generado a partir del uso del color, los planos y los ángulos en la actualidad.
7. **Concepto:** Definición y exposición del concepto en el cual se basará la creación de un producto infográfico.
8. **Comunicación:** Creación del producto infográfico final, en el cual se condensará el análisis realizado a partir de la información obtenida.

## Sustentación teórica de la pregunta

### 1. Descripción

#### • En psicología

En la psicología, se ha demostrado que el color es capaz influir en las personas, así como que se le otorguen múltiples significados a cada color y tono; esto dependiendo del contexto en el que se presentan. El color tiene el poder de estimular la concentración o el apetito, despertar actitudes activas o pasivas, iluminar y generar sentimientos de alegría, tristeza, serenidad, o incluso agobio. Y de acuerdo con lo que decía el pintor francés Marc Chagall, “los colores son la vida y no podemos quitarle la razón, forman parte de nuestro día a día” (Sánchez, 2024).

No obstante, el interés por los colores y su significado se ha evidenciado desde tiempos antiguos. Un ejemplo de esto es que los egipcios solían creer que los colores tenían propiedades curativas y que a través de ellos se podían lograr ciertos estados emocionales y de conciencia. De igual manera, el color se convierte en uno de los principales aliados para los pintores y otros creativos al momento de crear sus obras.

Tal y como se mencionó anteriormente, el color cuenta con su propio nivel de valor y significado; sin embargo, la iluminación también se convierte en un factor determinante al momento de que estos sean percibidos por las personas. Según la Unidad de Medicina de la Universidad de Harvard, “la luz azul tranquiliza y disminuye un posible estado de alerta y rendimiento, mientras que la luz roja es capaz de incitar al cerebro y activarnos”. (Gómez, 2020).

Como vemos, los colores son capaces de influir en nuestra forma de ser, pensar e incluso actuar, lo cual puede verse reforzado por las palabras de la psicóloga Eva Heller, quien dice que los colores nos hacen conectar con diferentes significados, no es lo mismo el color rojo en una camisa, que en una pared, o en un producto de maquillaje.

#### • En el cine

El color en el cine siempre ha estado ligado a la transmisión de emociones, ideas y/o sensaciones, y grandes cineastas como Kubrick han trabajado minuciosamente durante el proceso de elección de los tonos presentes en los escenarios y el vestuario. Cada color tiene un significado para su uso, por esto es diligentemente estudiado en una producción cinematográfica, haciendo que transmitan el mensaje correcto.

El color en el cine permite transmitir al espectador sensaciones o vivencias, en el caso del color rojo, se lo asocia con el amor, la pasión o el peligro, mientras que el verde se ha asociado con la naturaleza o la inmadurez.

Vincular una paleta de colores con ciertos temas en una película es algo que vemos de manera frecuente, ya que, de esta manera, el público asocia los colores a ciertos valores o mensajes en específico que a su vez están presentes en la película, lo que permite potenciar la historia y comprender lo que el autor de la película quiere transmitir a través de los colores.

La elección de los colores en una película no es una casualidad, es el resultado de un análisis minucioso, en el cual el principal objetivo es que los espectadores se enfoquen en detalles determinados, ya sea definir los rasgos de los personajes o mostrar cambios y diferentes momentos en la historia, como decía Wassily Kandinsky “el color es un medio para influir directamente en el alma”. (Estrada; Gómez, 2015). El uso del color en el cine, cuando se usa de la manera correcta, va mucho más allá de ser solo un recurso estético o una forma de impactar al público: Tiene un significado y una intención.

Siegfried Kracauer, consideraba fundamental que el color tuviera un significado. En su célebre ensayo sobre la estética del cine en color, el pensador alemán estima que la expresión cromática en el cine no puede limitarse a ser meramente formal más allá de su valor estético, el color debe reflejarse también en el contenido de la película (Arrillaga, 2014).

- **En fotografía**

En la fotografía, el color es un arte en el cual se combina técnica y creatividad con el fin de lograr imágenes que más allá de la belleza, también sean capaces de transmitir emociones e historias. Es un componente esencial en este ámbito, ya que influye directamente en la percepción y el impacto generados a partir de una imagen, convirtiendo de esta manera a la colorimetría como el ingrediente principal capaz de garantizar que los colores capturados sean precisos y afines con la realidad.

Por otra parte, la percepción del color es el resultado de la interacción entre la luz, los objetos y nuestros ojos. La luz blanca contiene todos los colores del espectro visible, y cuando ésta incide sobre un objeto, algunos colores son absorbidos mientras que otros son reflejados hacia nuestros ojos.

- **En la comunicación**

En la comunicación, el color puede llegar a ser tan poderoso como para provocar cierta respuesta corporal, mental y/o emocional. Es sabido que hay colores que despiertan y cambian nuestro estado de ánimo y que nos provocan ciertos impactos, este siendo un aspecto aprovechado por las grandes empresas, como decía Pierre Renoir, “en los colores no se puede mentir”. Las personas somos capaces de asociar un color a una marca sin ser conscientes, y muchas veces la publicidad llega a influir en lo que decidimos comprar, tal y como indica un estudio llamado “El impacto del color en el Marketing”, el cual fue realizado por Satyendra Singh, afirmando que “alrededor del 62 al 90% de la evaluación del producto se basa solo en los colores”. (Gonzales, 2019)

De la misma manera que un pintor puede usar un color para mostrarnos una emoción, los políticos pueden utilizar los colores para popularizar ideas y convencer a los votantes. Es debido a esto que tanto pintores como diseñadores y cineastas aprenden sobre el significado de los colores para atraer al público y comunicarles una idea en particular.

- **En filosofía**

El color cautivó el interés de algunos científicos, y aunque Aristóteles no era científico, aportó ciertas ideas al significado del color, afirmando que “la tonalidad de los colores se formaba a partir de 4 elementos: el cielo, el agua, el fuego y la tierra”. En la época del renacimiento, entre el siglo XV y XVI, Da Vinci también hizo ciertos aportes, ya que agrandó los colores básicos con el negro, el cual asoció a la oscuridad, y el blanco, al que creyó el color principal, esto debido a que permitía absorber el resto de colores.

El físico Issac Newton, conocido por su peculiar historia acerca de la manzana y la gravedad, también hizo aportes importantes sobre la luz y los colores, ya que inventó la teoría del prisma, que unió de forma definitiva el color al fenómeno de la luz, y según el físico inglés un prisma es “un objeto capaz de reflejar, refractar y descomponer la luz en los colores del arcoíris”. (Torrero, 2021). El último gran investigador del color fue Goethe, el cual realizó grandes aportes como la creación del triángulo de colores primarios, este aún se utiliza en la actualidad.

- **En el arte**

El color es y ha sido fundamental en el arte desde sus inicios en la prehistoria, hasta la época contemporánea; evolucionando junto a la sociedad y acompañando a la estética y a la filosofía.

Por otra parte, ha estado fuertemente ligado a la disponibilidad geográfica de los pigmentos que lo originan, además de su desarrollo técnico y científico.

En el arte, los pigmentos se muestran en forma de polvo o gránulos y estos se mezclan de diferentes formas, como óleos, agua, resinas u otros. Esta combinación de pigmentos crea la pintura o material colorante que se aplicará a la superficie para crear obras de arte o colorear objetos.

## **PLANOS Y ÁNGULOS**

### **¿Cómo se cuenta una historia visualmente?**

El cine es un medio audiovisual que transmite al espectador una idea o mensaje por medio del uso de imágenes y sonido, permitiéndole sentir cada una de las emociones que presenta. Llegando a prescindir plenamente de la palabra escrita y/o hablada y mostrando directamente lo que un personaje siente, experimenta o piensa.

Para lograr lo mencionado anteriormente, existen varios conceptos y herramientas que hay que tener en cuenta a la hora de realizar una pieza audiovisual. Traduciendo todo lo que hace parte de un guión al lenguaje cinematográfico y contando una historia por medio de imágenes en movimiento que al mismo tiempo son acompañadas por la banda sonora; es de ahí que proviene el famoso término en inglés de “Show, don’t tell” (Muestra, no digas).

- **Encuadre**

El encuadre es una herramienta básica con la cual se presenta en imagen lo que es importante que la audiencia vea. Es a partir de esto que dependiendo de cómo se muestre una escena o a dónde se pretenda dirigir la mirada del espectador, que le dará un mejor contexto para comprender la historia.

- **Ángulos**

Determina cómo se verá una escena en el encuadre, posicionando a los personajes y objetos de una determinada forma, dicho de otra manera, define visualmente cómo se presenta esa información importante en una toma. Los ángulos de la cámara dentro del encuadre también conllevan información emocional e intelectual que aporta a la narración visual.

- **Movimientos de cámara**

Estos tienen la capacidad de permitirle al espectador obtener mayor información con respecto a una escena, como es el caso del ‘paneo’; conectar emocionalmente con un personaje o entender la importancia de un objeto en particular, un ejemplo de esto son los acercamientos, como el ‘zoom in’ o el ‘travelling hacia adelante’; o por el contrario, desligarse emocionalmente de dicho personaje por medio de una transición “de vuelta a la realidad” que puede ser presentada a través de alejamientos como el ‘zoom out’ o el ‘travelling hacia atrás’. De acuerdo con el documento de Medios Audiovisuales I (Restrepo, 2017), los movimientos de cámara realizados en un proyecto audiovisual se definen de la siguiente manera:

**Movimientos de rotación:** Estos son usados con fines: Descriptivos, para conocer el escenario; dramáticos, para presentar elementos de una acción; y subjetivos, los cuales permiten al espectador contemplar dicha acción como si este fuera parte de la visión de uno de los personajes involucrados.

**(PAN) – Paneo Panorámica horizontal:** La cámara realiza un movimiento de izquierda a derecha, o de derecha a izquierda, sin desplazarse de su eje. Usualmente empleando un trípode.

**Tilt Up:** La cámara filmará en un movimiento de abajo hacia arriba, sin cambiar de posición.

**Tilt Down:** La cámara filmará en un movimiento de arriba hacia abajo, sin cambiar de posición.

**Travelling hacia adelante:** La cámara se traslada de un plano lejano a uno más cercano. Similar al movimiento del zoom, pero a diferencia de este, la cámara es la que se mueve, no el lente.

**Travelling hacia atrás:** La cámara se traslada de un plano cercano a uno más lejano.

**Travelling circular:** La cámara se mueve, rodeando a un personaje u objeto en el proceso de filmación.

- **Montaje**

En el proceso de montaje, se selecciona lo que el espectador verá, en qué orden y con qué distancia entre cada uno de los puntos dramáticos que permiten que la trama avance, haciendo creer que lo que se ve en pantalla es real y dándole una continuidad natural a cada parte de la escena, siendo capaz de definir el ritmo que llevará una película.

- **Planos**

De acuerdo con el documento de Medios Audiovisuales I (Restrepo, 2017), los diferentes planos que pueden ser incluidos en piezas audiovisuales, se definen de la siguiente manera:

**PAN - Panorámica:** Muestra una amplia vista de un paisaje, un gran decorado o escenario. Puede tener valor descriptivo o narrativo, si se pretende representar la soledad o pequeñez frente al universo.

**PG - Plano General:** Sirve para darle al espectador una idea sobre la situación de los personajes, abarcando un escenario con un número reducido de personajes.

**PGC - Plano General Corto:** Los límites inferior y superior coinciden con la cabeza y los pies de los personajes.

**PA - Plano Americano:** Enfoca a los personajes desde la cabeza hasta las rodillas, es clásico de las películas de vaqueros norteamericanos, de ahí su nombre.

**PM - Plano Medio:** Enfoca a los personajes hasta la cintura.

**PP - Primer Plano:** Enfoca el rostro del personaje, hasta la altura de los hombros, dando pistas sobre la interioridad de un personaje, pues tiene un valor psicológico y dramático.

**PPP - Primerísimo Primer Plano:** Muestra un detalle del rostro o del cuerpo (ojos, mano, etc.). Tiene valor simbólico, psicológico y dramático.

**PD - Plano Detalle:** La cámara enfoca a un objeto o una parte específica de este. Aporta un valor dramático y/o descriptivo a una escena.

- **Ángulos**

De acuerdo con el documento de Medios Audiovisuales I (Restrepo, 2017), los diferentes ángulos que pueden ser utilizados durante el desarrollo de piezas audiovisuales, se definen de la siguiente manera:

**Ángulo normal:** El nivel de la mirada del personaje con la toma coinciden.

**Picado:** La cámara se ubica de manera que esté inclinada hacia abajo en un ángulo de 45 grados. Le da al personaje una apariencia pequeña o reducida, por lo tanto, este tipo de ángulos connotan inferioridad, fracaso o humillación.

**Contrapicado:** La cámara está dirigida hacia arriba. Transmite una sensación de superioridad, exaltación, triunfo y/o dominio.

**Plano cenital:** La cámara se encuentra perpendicular al suelo, tiene función descriptiva.

## 2. Clasificación

### 2.1 Color:

- **Objetos:** Pincel, cámara, luz, lienzo, color.
- **Acciones:** Pintar, fotografiar.
- **Temas:** Lo emocional, estético, psicológico, el arte
- **Símbolos culturales:** Cada color es un símbolo cultural y tienen su propio significado, principalmente arraigado a lo emocional y psicológico. Por ejemplo, el rojo simboliza el amor y la pasión, pero también puede representar la sensación de peligro; el blanco simboliza la paz, pureza e inocencia; el amarillo simboliza alegría; mientras que el azul puede ser la representación tanto de la calma como de la tristeza.

### 2.2 Planos y ángulos:

- **Objetos:** Cámara, objetos de medición, monitor, altura, desplazamientos, el encuadre.
- **Acciones:** Fotografiar, filmar, medir, configurar (zoom, posición).
- **Temas:** Lo emocional, psicológico, filosófico y estético.
- **Símbolos culturales:** Al igual que los colores, los planos y ángulos también representan un símbolo por sí mismos, los cuales pueden ser de carácter emocional, psicológico o descriptivo. Tal y como se menciona en la etapa anterior.

### 3. Red de imágenes

- **In the Mood for Love (Christopher Doyle, Pung-Leung Kwan & Ping Bin Lee, 2000)**

Una obra audiovisual que demuestra que una buena dirección de fotografía no sólo está condicionada por el empleo de la luz y el color, sino por el uso adecuado de las ópticas y los encuadres de una manera inteligente y coherente que al mismo tiempo ofrecen un mayor impulso a la narración.

- **Madre! (Matthew Libatique, 2017)**

Una obra que aprovecha al máximo las cualidades del formato digital y que principalmente destaca por un trabajo de cámara y de planificación exhaustivo que permite al espectador vivir el punto de vista de su protagonista, incluso si utiliza sólo tres tipos de planos.

- **La La Land (Linus Sandgren, 2016)**

Una película mágica en donde el uso de ángulos permite al espectador adentrarse en las emociones de los personajes y sentir de primera mano el amplio dinamismo de la historia.

- **La escafandra y la mariposa (Julian Schnabel, 2007)**

Por medio de esta obra audiovisual, se puede apreciar cierto nivel de audacia en la fotografía con el propósito de transmitir el estado emocional del protagonista. Dando rienda suelta a un estilo único en el que se intercalan composiciones académicas con diversos ángulos y movimientos de cámara que enfatizan el aspecto emocional y dan mayor fuerza a la narrativa.

- **The tree of life (Terrence Malick, 2011)**

En esta obra audiovisual, el gran uso de los ángulos y de una cámara con soporte estabilizador de la imagen en movimiento, transmiten al espectador la idea de que la cámara se encontrara levitando en el espacio.

- **Papusza (Joanna Kos-Krauze & Krzysztof Krauze, 2013)**

Una obra audiovisual a blanco y negro que cuenta con un gran proceso de planeación en donde la iluminación y cada uno de sus planos consiguen transmitir una idea y/o una emoción de manera

acertada. Abundan las escenas en cámara lenta y los retratos en primer plano con el fin de enfatizar ese ritmo contemplativo.

- **Amor a colores (Gary Ross, 1998)**

*Figura 1: Amor a Colores*



*Imagen tomada de Prime Video.*

- **Los ríos de color púrpura (Mathieu Kassovitz, 2000)**

*Figura 2: Los ríos de color púrpura*



*Imagen tomada de Sensa Cine.*

- Rojo como el cielo (Cristiano Bortone, 2006)

*Figura 3: Rojo como el cielo*



*Imagen tomada de Cineplex.*

- Colores en la montaña (Carlos César Arbeláez, 2010)

*Figura 4: Colores en la montaña*



*Imagen tomada de Proimágenes Colombia.*

## 4. Análisis

### • El color en la edad antigua

En la edad antigua, el color que predominaba era el naranja. Desde la prehistoria el ser humano comenzó a expresarse mediante colores, plasmando figuras, principalmente de animales, y decorando con estos las paredes de las cavernas en las que habitaban. Actualmente, este tipo de pinturas son conocidas como pinturas rupestres, en las cuales se utilizaban colores rojos, ocre y negros, los cuales eran obtenidos a partir de flores, sangre de animales, tierras de colores, carbón vegetal y de ciertos minerales mezclados con grasa animal.

### • El color en la edad media

Los colores usados al comienzo de la edad media no eran brillantes, pues con estos buscaban transmitir la idea de oscuridad, de soledad, de vacío y de muerte. A medida que el arte en la Edad Media se iba desplegando y las doctrinas religiosas se fortalecían, la imagen pictórica se convirtió en representaciones simbólicas.

La Edad Media fue un período profundamente colorido. Esta idea contrasta con la desdeñosa imagen que se popularizó por la tradición popular, en la que se presenta a esta época como oscura y retrógrada durante este periodo histórico. El uso del color en el arte se vio influenciado por la simbología religiosa. Los colores primarios eran considerados sagrados y se usaban para representar figuras divinas y los pigmentos que utilizaban eran de origen animal y vegetal.

### • El color en la edad moderna

En la edad moderna era común quemar materiales orgánicos y se utilizaban productos como el aceite, huevo y pigmentos naturales para dibujar, especialmente minerales y arcilla. Los colores tenían significados diferentes.

**Blanco:** Al principio era considerado como la representación del luto, luego de gloria y poder.

**Negro:** Protestantes, brujería.

**Rojo:** Ropa de lujo, socialismo

**Azul:** Progreso, libertad.

**Violeta:** Realeza, aristocracia, riqueza.

**Amarillo:** Aparece en periódicos y libros

**Anaranjado:** Color importante. Color de la vestimenta de la diosa de la abundancia.

**Verde:** Movimiento romántico del arte. Naturaleza.

Por otra parte, la Edad Moderna se dividió en cuatro épocas:

- **Flamenco:** En esta época utilizaban colores brillantes y con demasiada pigmentación, tales como el azul y el rojo.
- **Minierismo:** Utilizaban colores mates y fríos.
- **Barroco:** Comenzaron a emplear carboncillo, el lápiz, tinta y cuerpos disecados de cochinilla para conseguir un nuevo color, el cual era el rojo carmín.
- **Rococó:** Utilizaban colores vivos y luminosos como el carmín, verde, blanco y el amarillo

*(Timetoast, 1789)*

#### • El color en la edad contemporánea

En la edad contemporánea se comenzó a utilizar lápices y materiales sintéticos, además del óleo para pintar. Los colores comenzaron a tener otros significados, tales como:

**Blanco:** paz, tregua.

**Negro:** Rituales de seducción femenina, elegancia.

**Rojo:** Pecado.

**Azul:** Tecnología, entornos empresariales de alto nivel.

**Violeta:** Igualdad de la mujer. Movimiento feminista.

**Amarillo:** Sutileza.

**Verde:** Seguridad, naturaleza, vida, primavera, esperanza, calma.

Y la Edad Contemporánea se ha dividido en cuatro épocas:

- **El romanticismo:** Se utilizaba colores fuertes y que contrastaran con el rojo, el negro y el blanco.
- **El clasismo:** Se utilizaban colores suaves y tenues como el gris, el beige y colores crema.

- **El impresionismo:** En el cual se utilizaban los colores primarios como amarillo, azul y rojo, además se utilizaban colores complementarios.
- **El futurismo:** Se utilizaba colores puros y vibrantes tales como el rojo vivo y el azul eléctrico.

En la edad contemporánea, los colores han jugado un papel esencial, se utilizan colores audaces y vibrantes para captar la atención de las personas y crear un impacto visual. (*Timetoast, 1789*)

## 5. Apreciación

La canción EIGHT trata sobre tener 28 años, y tanto la letra como el videoclip retratan un viaje hacia los recuerdos, narrando una historia de manera similar a la de un cuento y realizando una referencia al cuento de Peter Pan, enfocándose específicamente en la isla del país de Nunca Jamás, en donde los niños no crecen y son felices al mismo tiempo que se sienten libres.

EIGHT plasma el deseo de congelar los buenos momentos y ser jóvenes por siempre a medida que uno de los personajes del videoclip se enfrenta a las despedidas de forma inesperada y sin tener tiempo para dar un adiós como corresponde, experimentando repetidamente la impotencia a lo inevitable y una gran añoranza por esos lindos momentos, los cuales también hacen alusión a situaciones reales experimentadas por la cantante IU (Lee Ji-Eun) a sus 28 años.

En este videoclip la colorimetría es muy importante ya que busca transmitir un contraste entre el color azul y el color naranja, buscando que cuando muestra la realidad se muestra colores azules y cuando muestra los recuerdos y la irrealidad muestra colores naranjas, el naranja es un color positivo, un color que transmite calidez, quedando en el videoclip los lindos recuerdos representados con el color naranja.

Adicionalmente, se representa las despedidas por medio de la transición de ambos colores y su paralelismo con el atardecer y la llegada del cielo nocturno (lo oscuro o lo doloroso), incluyendo detalles en color rojo para simbolizar la sensación de peligro, y terminando con el color blanco para representar la paz interior que encontró el personaje principal del videoclip por medio de este viaje a sus recuerdos, aceptando tanto los momentos felices como los dolorosos como una parte de ella que aunque no la definen, la ayudaron a crecer.

En cuanto a la historia y las escenas que se presentan en el videoclip, este comienza presentando a la intérprete de la canción, quien entra a una sala de color blanco para recuperar su memoria al descargar sus recuerdos más preciados. El esmalte de sus uñas se encuentra desgastado y sus labios secos, haciendo referencia a su falta de ánimo, sin embargo, al final del videoclip, su cuerpo cobra vitalidad al recuperar todos sus recuerdos.

A partir del videoclip, es posible identificar 2 planos que van desde la forma más real del personaje hasta el punto en el que se desconecta de esta, artísticamente hablando:

- **La realidad:**

-Presenta al personaje desde el presente y cómo este se encuentra en una sala para recuperar los recuerdos perdidos.

- **La memoria:**

-El pasado, representado en la forma real del personaje. En el momento en que el personaje cierra los ojos, viaja al mundo de los recuerdos.

-En el avión, cobra vida en forma de animación 3D.

-La Isla Naranja, representada en animación 2D.

En el plano de la realidad, sobresalen los tonos azules. Mientras que en la memoria hay tonos más cálidos como anaranjados y rojizos; y en la Isla Naranja predominan el naranja y el marrón. Además, en la realidad IU se encuentra en un lugar cerrado, pero en el plano de los recuerdos las escenas son en lugares más abiertos o en el exterior, reflejando la sensación de libertad.

El color naranja se encuentra arraigado a un significado positivo y otorga la sensación de calidez, también es el color predominante durante la conocida “Hora dorada” durante el atardecer. Es a raíz de este contexto que surgen algunos juegos de palabras presentes durante la letra en el idioma original de la canción, el coreano.

“다 헤질 대로 **헤져버린** 기억 속을 여행해” (Viajaré a la memoria **desgastada**): En coreano tiene doble sentido, “헤” significa “sol”, mientras que el verbo “헤져버린” puede significar “desgastado” o “el sol cae”; es por esto que en las escenas de cuando el personaje viaja al plano de los recuerdos son durante el atardecer.

“우리는 오렌지 태양 아래 **그림자 없이 함께 춤을 춰**” (Bailamos bajo el sol **sin dejar sombras**): Metafóricamente, se refiere a alguien que ya no está.

Por otra parte, se presenta la teoría de que la persona que corre en la Isla Naranja no es la intérprete de la canción, ya que tanto en el plano de la realidad como en la animación 3D, hay un lunar en la mejilla que la caracteriza. Mientras que el personaje en las escenas de animación 2D no lo tiene, por lo que este personaje en particular podría ser la representación de la mejor amiga de IU, Sulli (Choi Jin-ri), quien lamentablemente falleció casi un año antes del lanzamiento del videoclip. Es a esta misma amiga a quien la intérprete de Eight anteriormente dedicó una canción titulada “Peach” (Durazno); al mismo tiempo, en el momento en el que IU entra en sus recuerdos, la cámara realiza un panning de la sala, resaltando una lámpara con forma de durazno.

Continuando con este mismo plano, durante estas escenas IU se encuentra con el cabello rizado y un estilo de ropa diferente al que acostumbra, y esto acompañado de la iluminación y sus acciones representadas en cámara lenta le dan al espectador la sensación de que no es ella, sino otra persona.

En el caso de la lagartija que aparece en el videoclip, se especula que esta representa a Kim Jong Hyun, amigo cercano de IU que falleció en el 2017; ya que este era fanático del personaje Charmander de Pokemon y le gustaban los dragones. La lagartija se encuentra presente durante la mayor parte del videoclip, incluso en el plano de la realidad, pero físicamente lejos de ella.

Durante la escena del avión en animación 3D, es posible ver a SUGA, el productor y colaborador de la canción; que se encuentra escuchando la misma canción del videoclip. Al mismo tiempo, está usando el anillo que simboliza a sus fans, es por esto que es correcto afirmar que se trata de él.

El avión sufre una turbulencia y la lagartija, que se encuentra en la parte exterior de la ventana en la que está IU, desaparece; y la intérprete está encerrada en el avión sintiéndose impotente. Un detalle a resaltar es que durante esta escena se activa la señal que indica que es necesario abrocharse los cinturones, sin embargo, al lado de esta señal se encuentra el texto “Electronic Devices Off” (Apague los dispositivos electrónicos). Es bien conocido que las redes sociales pueden llegar a ser tóxicas y lamentablemente estas pueden llegar a tener una gran influencia y provocar algún tipo de tragedia.

De vuelta en el plano de la realidad, la iluminación de esta escena pasa de azul a rojo, resaltando una situación de peligro, mientras que en el plano del recuerdo IU despierta y se apresura a buscar a la lagartija, pero ya no está. Su amigo desaparece. Toda esta escena es acompañada por la letra “Como esa persona que me consoló en el pasado diciendo ‘No es fácil olvidar los recuerdos vividos’, incluso después de tanto tiempo, siempre estás conmigo”.

En Isla Naranja, la lagartija es reemplazada por un dragón, que salva de caer al personaje que corría por la isla mientras buscaba una salida; es en ese preciso momento que la escena cambia al plano de la realidad en el que se puede ver a IU llorando. La escena cambia otra vez y se realiza una combinación de la animación 2D y la animación 3D, en donde IU desde el avión en el que se encontraba atrapada durante la turbulencia mira a los otros personajes mientras sonríe y sus ojos se llenan de lágrimas.

Al volver a la realidad, los recuerdos terminan de cargarse y el cuerpo de IU cobra vitalidad, notándose mucho más tranquila que antes. Una vez que termina la canción, el videoclip termina igual que como comienza, con la línea “So are you happy now? Finally happy now?” (*Entonces, ¿estás feliz ahora? Finalmente estás feliz ahora?*), enfatizando la sensación de lo infinito. Por otra parte, surge la posibilidad de que las preguntas con las que inicia la canción no sean dirigidas a sus seres queridos, sino a quienes les hicieron daño; ya que las personas mencionadas anteriormente sufrieron debido a los malos comentarios por redes sociales, esto se refuerza por la siguiente línea de la canción “Bueno, yo sigo siendo la misma. Se siente como si lo hubiera perdido todo”.

En cuanto al título de la canción, el número 8 se convierte en un número mágico y recurrente durante cada parte del videoclip. IU eligió el número 8 por la edad en la que escribió esta canción, 28 años; ella también decidió colaborar con SUGA del grupo BTS, quien tenía la misma edad. Si se suma  $28+28$ , el resultado es 56, que fue la fecha del lanzamiento del videoclip: Mayo 6. En coreano, el número 8 se puede leer como “io-dol” [여덟] o “pal” [팔] y esta última pronunciación también puede significar “brazo”. Es a partir de esto que en una de las imágenes promocionales del videoclip se muestra el brazo de IU con 27 perlas y un anillo, que completaría las 28, de igual manera durante el videoclip ella aparece con las perlas y el anillo cuando viaja a sus recuerdos. La canción dura 2:48, al multiplicar  $2 \times 4$  el resultado es 8; mientras que en el caso del videoclip, este dura 3:41 y al sumar estos tres números el resultado también es 8.

Otra razón por la que IU eligió el número 8 como título de la canción es porque al estar de manera horizontal, este se asemeja al símbolo del infinito. También se realiza un juego de palabras a partir de que el 8 se conforma por dos ceros; en coreano, el cero se pronuncia “yeong” [영], que a su vez suena como “young” (*jóvenes*); mientras que dos ceros se pronunciaría “yeong yeong” [영영] que en coreano significa “forever” (*por siempre*). La palabra 영영 también aparece en la letra de la canción:

“이런 악몽이라면 영영 깨지 않을게” (Si esto es una pesadilla, **por siempre** no despertaré):  
Hace referencia a que a pesar de ser una pesadilla, al menos se encuentra con sus seres queridos; mientras que en la realidad, aunque se encuentre despierta esto puede llegar a ser más doloroso que una pesadilla porque ellos ya no están.

Si bien, IU no ha abordado ninguna de las teorías que circulan alrededor de lo que representan tanto la canción como el videoclip, ella lo describe como una canción que trata sobre crecer y dejar atrás el pasado que alguna vez nos hizo felices, y que a pesar de la melodía alegre y esperanzadora, en realidad Eight no se trata de un tema exactamente feliz.

## 6. Interpretación

En la actualidad, tanto el uso del color como el uso de los planos y ángulos, han jugado un papel fundamental en el proceso creativo de obras audiovisuales, en este caso, en el desarrollo de un videoclip, ya sean a nivel artístico o descriptivo. Siendo capaces de otorgarle un mejor contexto al espectador con respecto a la historia que se está desarrollando y generar un mayor impacto en toda la narrativa, a medida que logran captar y mantener su interés.

Cada uno de los colores, planos y ángulos usados son capaces de dejar su propia huella en la creación de un proyecto de cualquier tipo, independientemente de cuál sea su duración en pantalla; es por eso que el correcto uso de estos juega un papel crucial en el videoclip seleccionado, hay diferentes tipos de videoclip, pero cada uno tiene una misma finalidad, atraer a las personas y promocionar una historia, ya que no solo ofrecen un audio, sino también una historia con diferentes personajes los cuales son únicos y la audiencia se llega a sentir identificada con alguno de estos. El color, los ángulos y los planos son valores añadidos haciendo que el producto final, quiere decir el videoclip, sea más apetecible y único.

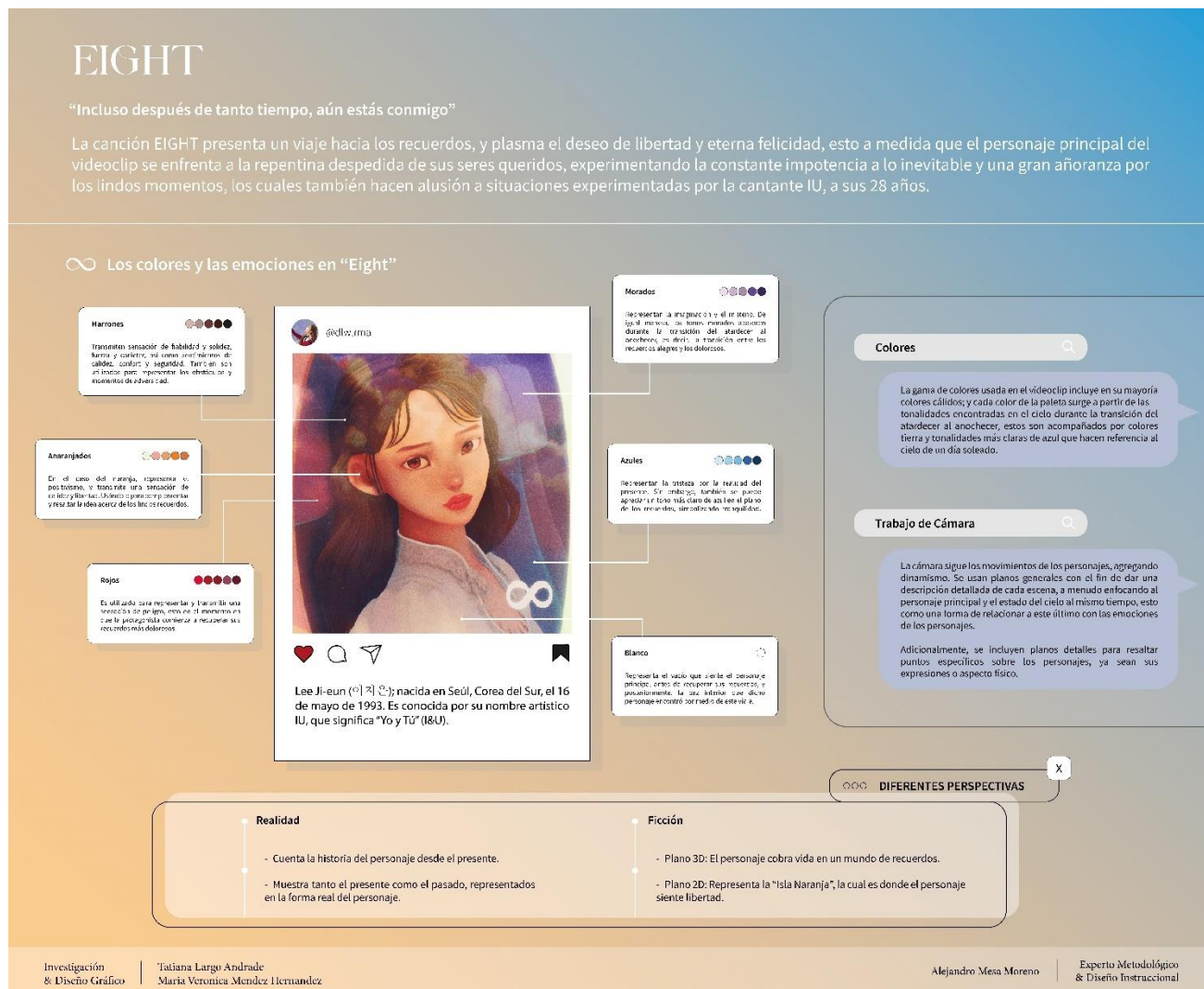
En el videoclip EIGHT, se puede observar que la historia gira entorno a la intérprete de la canción, IU, narrando una historia llena de tristeza, añoranza y esperanza desde su punto de vista, todo esto siendo acompañado por el gran uso de colores, ángulos y planos; comunicando a la perfección cada una de las emociones que desde el inicio fueron la base para la creación de dicha, logrando un videoclip único. Otro detalle a resaltar es que el videoclip fue lanzado en el año 2020, durante la época de pandemia, en la cual se experimentaron muchos momentos difíciles. De igual manera, todos los recursos visuales usados en el videoclip y el nivel de planeación detrás de este lograron convertir esta en una experiencia mágica, rompiendo a su vez con lo que estamos acostumbrados a ver.

## **7. Conceptualización**

Teniendo en cuenta la pregunta orientadora, por medio de la infografía como producto visual, se busca destacar los aspectos más técnicos de la realización del videoclip seleccionado; siendo el principal objeto de estudio el significado a nivel expresivo, narrativo y artístico detrás del uso de los colores y el impacto que estos tuvieron en la comunicación de la historia presentada en el videoclip. Adicionalmente, se le dará visibilidad a aspectos como el trabajo de cámara y el uso de diferentes tipos de animaciones como parte de los recursos visuales al momento de establecer una diferencia marcada pero armoniosa entre las distintas secciones incluidas a lo largo del videoclip.

## 8. Infografía

Figura 5: Infografía de Eight.



Elaborado por Tatiana Largo Andrade y María Verónica Méndez 2024.

## **Conclusiones.**

Tanto el color, como el uso de los planos y ángulos, son esenciales al momento de transmitir al espectador una idea o mensaje de la manera correcta, y si bien, ambos pueden ser considerados como herramientas para fines estéticos, su influencia en el resultado de un producto audiovisual es bastante notorio. Estos elementos son capaces de transmitir información, enfatizar momentos u objetos presentes en la trama, aportar dinamismo y despertar distintas emociones que ayudan a la construcción de un relato, permitiendo crear una conexión lo suficientemente sólida con el público.

Por otra parte, influyen de manera directa en la calidad visual y narrativa, así como en el estilo general de una pieza audiovisual; potenciando el producto final y mejorando la experiencia emocional del espectador, además del impacto de la obra que se presenta.

## Referencias

- 1TheK (2020, 6 mayo). *[MV] IU\_ eight (Prod.&Feat. SUGA of BTS) [Video]*.
- Agudo, X. (2021b, mayo 18). *Cómo contar una historia audiovisualmente. Mi Primera Escuela de Cine*.
- Aprendercine.com. (2022b, agosto 14). *Ángulos de cámara en el cine*.
- Duarte, Shakira. *La importancia del color en la fotografía*.
- Estrada, Sughey; Gómez, Hugo (2015, marzo 30). *Divagaciones sobre el color*.
- G, V. L. (2020b, julio 11). *Las 38 películas con mejor dirección de fotografía en lo que llevamos de siglo. Espinof*.
- Gómez, Salazar (2022, noviembre 10). *Los inicios del cine (1895-1927)*.
- Gómez-Lobo, Á. (2020, 18 febrero). *¿En qué consiste el montaje en el cine? Código Público*.
- Gonzales, Jorge (2019, julio 16). *La teoría del color según Newton, Goethe, Turner y otros grandes artistas*.
- Hernández, Alejandra (2023, mayo 29). *Psicología y representación en el marketing digital*.
- Restrepo, P. (2017). Medios Audiovisuales I Unidad. [www.academia.edu](http://www.academia.edu).

Rociomnars. (2020b, diciembre 7). *Ángulos de cámara: qué son, qué tipos hay y sus usos [ejemplos]. Platzi.*

Sánchez, Gema (2024, abril 27). *El significado de los colores y cómo influye en las emociones. Cuerpo y mente.*

Terrero, P. (2021b, enero 20). *10 películas para entender la fotografía en el cine. Creatubers.*

Timetoast. (1789). *LOS COLORES DURANTE EL PASO DEL TIEMPO timeline.*