



Fragmento del video
Por: Fuente propia del Autor

LA CREACIÓN DE FICCIÓN CON MATERIAL DE ARCHIVO FÍLMICO

*Juan Daniel Acosta Guerrero,
Johan Steven Herreño Rodríguez*

Queremos presentar en este documento los diversos tipos de postproducción que puede tener un video para mayor estética o ser más accesible para la creación de una animación, con programas de animación experimental que, en este caso, es el programa gratuito desarrollado por Secret Weapon, llamado Ebsynth.

Este proyecto de investigación de la Fundación Universitaria del Área Andina del semillero Keyframe se mezcla con patrimonio de archivo fílmico de 100 a 50 años de historia de la cinemateca pública llamada 100 años – 100 minutos y el método de animación experimental para la creación de una narrativa totalmente creada sobre la mujer de esos tiempos.

Introducción

La animación experimental se considera como tal cuando una idea es desarrollada a través de técnicas que no son convencionales o metodológicas, las cuales ciertamente implican un grado de innovación por la parte técnica o bien por la parte narrativa.

Para generar una propuesta audiovisual atractiva y poner en práctica tanto la edición como la animación experimental en esta, hacer uso de material *found footage* es una buena decisión pues al tener material audiovisual tan variado nos permite hacer volar nuestra imaginación y probar los límites de las herramientas que se utilizaran.

A hacer uso de material fílmico nacional antiguo vemos la importancia de su preservación y del enriquecimiento cultural e histórico que este provee tanto para nosotros como para los observadores.

Este artículo tiene como fin hablar sobre los alcances de la animación experimental y cómo pueden ser aplicados en distintas áreas, en este caso, va dirigido a la intervención de un material de más de cincuenta años, el cual fue cedido por la Cinemateca Pública de Santander, donde se busca resignificar dicho material por medio del uso de software de posproducción.

Las diferentes formas de animación experimental se relaciona, la mayoría de veces, con aquello que siente el animador o el productor, con su forma de expresión y de transmitir sensaciones, en este caso se busca un método que refleje de una nueva manera aquello que se quiere contar y con este tipo de animación experimental, de algún modo, se canaliza todo lo que se quiere hacer dar a entender y transmitir. La animación puede tener

dos caminos, uno que es meramente comercial, el tradicional, el que todos conocemos y del que la gran mayoría consumimos y la experimentan, que es más para un público minoritario y puntual, por un lado, uno busca la aprobación, los aplausos, la recepción cálida del público y es por eso que se transmite en cine y en televisión más que todo y, por otro lado, uno que es más de exploración, que no necesariamente tiene algo definido, que se encuentra en museos, salas de exposición, pero que al fin y al cabo siempre en medio de esa exploración se encuentra algo muy destacable que llama la atención.

Paul Wells, uno de los autores contemporáneos que tomó a la animación como objeto de estudio. En 1998 escribe *Understanding Animation* con la intención de generar teorías sobre animación. En uno de los primeros textos desarrolla una tabla de caracterización en el que expone la animación ortodoxa y la animación experimental como dos pares dicotómicos. Esta caracterización de la animación ortodoxa (ligada a la producción tradicional, cuyos exponentes son Disney/Pixar) y la animación experimental como dos opuestos, van a estar determinados por la manera en que se desarrollen algunos parámetros de la obra animada. (Ré, 2017, p.17).

Método

Para el desarrollo del producto final fue necesario el método cualitativo, el cual se centra en la calidad y la cualidad de cada clip que fue editado y postproducción después de su selección, con la intervención del programa experimental que hemos llevado trabajando desde el principio de este proyecto.

La idea fue la creación de la narrativa con tan solo edición, pero con la ayuda del director de Semillero Keyframe nos ayudó a llegar a una postproducción con un nuevo método que se estaba generando en el mundo de la multimedia, la cual es una rotoscopia inteligente, con la ayuda de ideas de los integrantes nos decidimos a hacer 3 intervenciones diferente para ver diferentes resultados con el mismo programa y una misma historia.

Para iniciar con la producción de este subproyecto se tuvieron 4 procesos la cual trabajaríamos desde el inicio.

Obervación del material filmico

Se nos fue entregado un total de 6 videos el cual construía a 100 años – 100 minutos de la Cinemateca Pública de Santander, se tuvo en cuenta diversos factores la cual al trabajar sea más fácil de trabajar con el programa.

Definir la narrativa

Después de la observación creamos la narrativa, la selección de los clips fue la aparición de diferentes mujeres tanto de niña como de adulta para construir la idea del guion y la estabilidad de los planos.

Tecnica de ebsynth

Para la utilización de este programa se necesita tener en cuenta 2 cosas, la secuencia del video original, ya sea en cualquier formato de imagen y la referencia la cual se va a tomar el programa que tiene que tener variaciones, pero lo más posible para un buen reconocimiento.

La incorporación del sonido

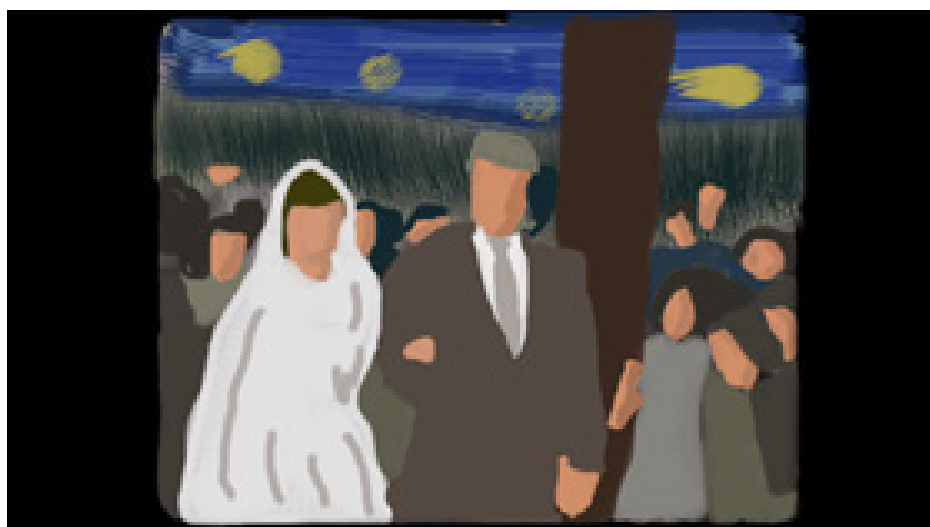
Ya finalizado lo anterior es necesario la utilización de música de esa época o parecida, sin derechos de autos en donde YouTube tiene la solución gracias a su amplia biblioteca gratuita y para darle fuerza a lo que se quiere dar a entender se utilizó una voz en off, la cual narrará la historia como su fueran vivencias propias.

Resultados

El proyecto de investigación termino con un producto audiovisual bastante variado al utilizar diferentes referencias artísticas con las que nos inspiramos y creamos unas nuevas que fueron utilizadas en el prototipo final y que deja ver como a pesar de usar las mismas herramientas, el valor agregado e innovador que cada uno aportó al proyecto, da como resultado algo muy interesante.

Se obtuvo este tipo de resultado de acuerdo con las referencias encontradas y a partir de material fílmico proporcionado por la Cinemateca Pública haciendo uso luego de material de edición y de animación experimental tales como premier y ebsynth respectivamente.

De acuerdo con las anteriores imágenes, se ve una clara diferencia entre ellas: el fotograma inferior no presenta ninguna alteración y se encuentra original mientras que el fotograma superior es una imagen que ha pasado por un par de procesos, entre ellos su colorización gracias a Photoshop y el programa de animación ebsynth.



Fotograma del archivo audiovisual 100 años - 100 minutos de la Cinemateca de Santander.

Conclusión

Al finalizar el documental se dio a entender las diversas posibilidades que se puede llegar con un mismo programa y una misma idea principal, las diversas perspectivas que puede tener cada artista para llegar a un producto final.

Todo esto a una pequeña idea que se generó desde el principio se mostró que el patrimonio fílmico es muy amplio y las posibilidades que se puede llegar con la diversidad que se puede encontrar en cada segundo. La utilización de este material podría incentivar a otras personas a utilizarlo también y llegar a nuevas cosas.

Dejando el tema del patrimonio fílmico también en el mundo se están generando nuevas ideas o nuevos procesos los cuales los artistas pueden llegar a algo nuevo, alguna idea para este programa utilizado puede llegar a la creación de animaciones dándole una estética diferente y esta es una de muchas las cuales los artistas puedan llegar.

REFERENTES

Beceyro, R. (s.f.). Cine documental. Recuperado de <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/cinedocumental.htm>

Gama Castro, M. M. (2010). IV Encuentro Latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo". Comunicaciones Académicas. Actas de Diseño, 4(8). https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/147_libro.pdf

Sourdis Pinedo, C. (1997). Colombia es hoy la memoria fílmica - Archivo Digital de Noticias de Colombia y el Mundo desde 1.990 - eltiempo.com. Recuperado de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-517900>

Thacker, J. (2019). Free tool EbSynth turns video into hand-painted animation | CG Channel. Recuperado de <http://www.cgchannel.com/2019/07/free-tool-ebynth-turns-video-into-hand-painted-animation/>

Ré. C. (2017). *Aproximaciones al concepto de Animación experimental*. Córdoba, Argentina: Anima Festival. Recuperado de http://www.animafestival.com.ar/forum/files/2017/12/16_Re2015.pdf

