

Departamento de
Artes Audiovisuales

FACULTAD
DE ARTES



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Trabajo de Graduación de la
**Licenciatura en Comunicación Audiovisual con orientación en Realización de Cine,
TV y Video**

Título:

La maleabilidad de las fuentes

Tema:

Reflexiones sobre la utilización de videojuegos y obras
interactivas hacia la elaboración de un audiovisual

Programa TAE

2022

María Silvina Razquin
DNI 29333574 Legajo 46522/9
Cel: (0221)154949319 Correo: silarlp@gmail.com
Tutor/a/e: Betiana Burgardt
Trabajo grupal con: Julio C. Burgardt
Febrero de 2022

Resumen

A partir de la realización de un audiovisual experimental con material de archivo y material audiovisual originado de videojuegos y obras interactivas, la siguiente tesis de grado pone en reflexión el lugar maleable de las fuentes de estos últimos materiales, dando cuenta de ciertas distinciones entre materiales y aportando algunas denominaciones posibles para propiciar su análisis. Poniendo en consideración además cómo esta maleabilidad de las fuentes posibilitó en la experiencia particular su reutilización tanto audiovisual como interactiva en un pasaje *crossmedia*.

Palabras clave: Found footage, material de archivo, videojuegos, obras interactivas, crossmedia.

Introducción

Hoy día asistimos a una proliferación de videos en plataformas *online* de *gameplays* o *let's play* en donde distintos realizadores juegan videojuegos, contenido que suelo visualizar además de un interés personal y a lo largo de la carrera de comunicación audiovisual y producción multimedial por obras relacionadas al videoarte y el cine experimental. El vínculo entre estos intereses me llevó a cuestionarme sobre el potencial de elaboración de experiencias audiovisuales que suponen los videojuegos, obras interactivas y arte generativo en su materialidad audiovisual, pero desde una búsqueda experimental.

Como parte de esta búsqueda surge la realización, desde el lugar de dirección, del audiovisual experimental *Start* (Razquin, 2022) desarrollado con material de archivo, material originado de videojuegos y de obras interactivas. Cabe señalar que este recorrido lo llevé adelante junto a Julio Burgardt que tuvo a su cargo el montaje del mismo, desarrollando ambos distintos trayectos de graduación en relación a nuestras orientaciones.

Teniendo como punto de partida la realización de este audiovisual experimental, el presente trabajo busca reflexionar sobre la utilización de videojuegos y obras interactivas hacia la elaboración audiovisual aportando desde algunas reflexiones del modo en que intervinieron en el proceso, distinciones encontradas y denominaciones posibles que puedan contribuir hacia análisis en relación a estos temas.

Desarrollo

En los últimos años y en relación al acceso a los medios digitales y a su distribución a través de las redes, el material se vuelve accesible y en circulación. En este contexto, el concepto de found footage, que si bien remite a los inicios mismos del cine y a la idea de reutilizar aquellos fragmentos de metraje encontrado; ha cobrado también circulación y han surgido varias realizaciones de este tipo en Argentina, algunas de las cuales pueden ubicarse en el recorrido que Vallazza Eleonora (2017) desarrolla. En este sentido, cabe mencionar a su vez el compilado que se editó desde el BAFICI (Listorti, L. y Trerotola, D. Comp., 2010) que nos

pone en reflexión sobre estos temas que aparecen re-emergentes desde distintas miradas.

En este marco la propuesta inicial de este trabajo surge vinculada al concepto de found footage, desde la idea de realización de un audiovisual experimental con material de archivo y material audiovisual originado de videojuegos y de obras interactivas. Cabe destacar que la denominación de material de archivo en este contexto se diferencia de una idea preservacionista, y adhiere a lo que Eva Noriega (2012) menciona en relación al cine de found footage de una visión performativa del archivo ligada al uso, re-uso y apropiación (p. 137).

Las primeras referencias filmicas se remontaban al cine surrealista y dadaísta, a la animación abstracta y el cine experimental. Se buscaba explorar ciertas sensaciones desde un lugar inicialmente muy amplio, pero luego el hecho de que muchos videojuegos más actuales tenían sus derechos de uso reservados, llevó a un viaje a los orígenes de los videojuegos y la informática. Y posteriormente a obras interactivas con licencias que posibilitaban reutilización, muchas de las cuales eran de experimentación y abstractas. Recorrido que partiendo de una limitación derivó en una búsqueda que se fue haciendo propia y resultó en la propuesta de Start desde un lugar abstracto-figurativo, metafórico y abierto.

Ya con cierto material de archivo y de captura de videojuegos en nuestro haber, junto a J. Burgardt se inició un proceso de montaje que en esta experiencia particular se proyectó dispuesto a volver sobre nuevas búsquedas. Entonces comenzamos a notar cómo el material de archivo podía intervenir o explorar su funcionamiento en montaje, incluso refilmar la pantalla; y en todo caso salir en búsqueda de otro material en particular, pero en el territorio de los hallazgos y de lo audiovisual pre-existente. De hecho esto ocurrió, por ejemplo con el plano del mar y las personas jugando en la orilla, que luego sería intervenido, coloreado, pixelado, etcétera.

Respecto al material de videojuegos, en parte provenía de videos de otros realizadores jugando videojuegos y en parte de capturas de juego propio. Luego este último material, el de captura de juego propio, se ubicaba en una zona diferente al anterior y a la del material de

archivo. Mientras que el primero, era descargado o capturado y sería recortado e intervenido de múltiples formas; pero ya era tal, cristalizado por otra búsqueda, existente. El material de juego propio, debía ser capturado en ejecución y en ese marco posibilitaba búsquedas específicas en función de este nuevo audiovisual.

Esto sucede en Start con gran parte de los materiales, tanto los de captura de videojuegos como de obras interactivas. De hecho ya en los primeros planos por ejemplo el dispositivo que rueda, que es de un videojuego, se desplaza por el entorno como explorando el espacio. Esta búsqueda, que habría sido un recorrido mucho más directo en el sentido del juego, fue motivada por el hecho de que éste se disponía en captura a los fines del audiovisual. Entonces el videojuego aparece como una plataforma con una propuesta específica, pero donde puede haber mucho de la puesta en plano y de la puesta en escena que quien dirige o quien juega puede variar dependiendo de la búsqueda y las posibilidades del juego; por ejemplo punto de vista, tiempo, desarrollo interno de la acción, disposición de elementos, etcétera.

A esta forma de juego o interacción con la obra interactiva en un sentido profilmico que surgió durante el proceso de Start le denominé *playing footage*, para poder comenzar a poner en reflexión esa otra experiencia emergente. Y al material producto del juego o interacción, lo distinguí como *material de ejecución*. Abarcando éste al material audiovisual surgido tanto a partir de videojuegos como de obras interactivas y también arte generativo. Obras que entonces aparecían como *fuentes maleables* de material audiovisual, incluyendo esta maleabilidad un espectro de posibilidades de intervención, de mayores a menores, a veces también al azar. Fuentes con un cuerpo más o menos rígido dependiendo del juego u obra, más o menos maleable según sus posibilidades de intervención.

Ahora bien, en este recorrido de búsqueda de obras libres para su reutilización, aparecieron juegos y obras que al ser *open source* o de código abierto abrían una nueva faceta a las posibilidades de intervención: a modificar el código de programación, y en función de ello

cambiar por ejemplo apariencias, escenarios, velocidades, etcétera. Las posibilidades de maleabilidad de la fuente para originar material de ejecución se expandían no limitándose a la interacción con la obra, sino también en otras capas, como en las de su codificación. En relación a esto, varios planos de Start fueron obtenidos en intervención tanto del código como en interacción con obras interactivas. Por ejemplo el plano del conejo hacia el final del mismo, surge de una obra interactiva de código abierto de realización previa junto a J. Burgardt, la cual posibilitaba múltiples intervenciones a este nivel. En este caso tanto los colores como la velocidad de desplazamiento del conejo fueron intervenidos desde el código; también la cantidad de puntos con las que podía formarse la figura, entre otras modificaciones.

Cabe destacar que esta búsqueda específica, surgió en el proceso de montaje. A este respecto, una característica particular de la experiencia en Start, es que dada la accesibilidad a las fuentes maleables y a una disposición de trabajo en este sentido, en el proceso de montaje volvíamos a la obras-fuente en pos de ciertas capturas, desde otras búsquedas o requerimientos, variaciones diversas a veces de ritmo, color, disposición en el cuadro, etcétera. Por ejemplo los planos de las formas circulares, previos al conejo surgen de una obra interactiva en donde dependiendo de la posición del *mouse* las líneas se hacen más o menos gruesas, y se varía la manera en que se dispersan los círculos. Luego al ver en montaje la forma en que éstos dialogaban con los demás planos en la obra, se decidió volver a capturarlos en función de lograr una cierta disposición visual de las figuras celestes buscada.

Con el audiovisual tomando forma en relación a los distintos materiales, percibía cómo éste no era propiamente de found footage. Por otro lado otras denominaciones dentro del mismo campo como cine de compilación o de apropiación, resultaban imprecisas respecto a los materiales en particular y su funcionamiento. Igualmente con términos como *remix*, que además surge más relacionado al ámbito de la música, y como expresa Lev Manovich (2007) su uso se ha ido extendiendo a cualquier modificación de obras culturales existentes. Lo que rescato del término found footage, además de que hay al respecto un amplio desarrollo teórico

desde lo audiovisual, es que da lugar a pensar la obra desde los materiales, sus posibilidades y las formas del lenguaje audiovisual que surgen en relación a éstos. En este sentido Start u otro audiovisual desarrollado fundamentalmente con material de ejecución podría pensarse desde el concepto de playing footage.

Y respecto a comprenderlo como audiovisual de reutilización, surgió también la necesidad de distinguir en relación a los materiales. Si bien había reciclaje audiovisual sobre el material de archivo, el material de ejecución escapaba a esta idea, dado que surgía recién en captura. La reutilización audiovisual en este caso tenía lugar a nivel de las obras-fuente que le daban origen, no en relación a los materiales, que eran nuevos. Es decir que lo que se está reutilizando es el juego o la obra interactiva. Por esto que una idea de *reutilización audiovisual intermedial*, pueda quizás habilitar estas distinciones, aunque sería motivo de otros análisis, que exceden los de esta tesis.

De todas formas, cabe destacar que las posibilidades a las que abría esta obra interactiva con la que se dibuja el conejo; en un momento incluyeron la idea de reutilizarla ya no sólo como contenido audiovisual, sino también desde lo interactivo, lo que llevó a experimentar con ese traspaso crossmedia a la obra interactiva que se propone al final de Start. Y me refiero a crossmedia en el sentido que lo hacen Costa Sánchez y Piñeiro Otero (2012) tomando como uno de los aspectos esenciales este movimiento del relato entre canales o medios (p.111).

Para ello se modificó el código original de la obra interactiva para que pudiera estar disponible y funcional online, entre otras intervenciones. Entonces el código QR apareció como un puente posible entre medios. Y al disponerlo en el audiovisual, se buscó que interviniera de una forma lúdica. A estos efectos, los sonidos que se emplearon son característicos de videojuegos, y el código se escapa, cambia sus colores, invita a su captura. Aquí puede finalizar el audiovisual, o en caso de que el espectador ahora usuario o jugador efectivamente se vincule con la web, continuar en otro medio donde puede intervenir directamente para generar una forma y experiencia propia en el marco de la obra interactiva online.

Cabe destacar que este pasaje crossmedia surgió también a partir del trabajo con fuentes maleables y sus distintas posibilidades de reutilización. En este sentido el proceso de elaboración de la obra estuvo atravesado por su búsqueda experimental y una disposición de trabajo exploratoria de la maleabilidad de las fuentes.

Conclusiones

El desarrollo del audiovisual Start, proyectado inicialmente desde el concepto de found footage con material de archivo, material surgido de videojuegos y de obras interactivas, llevó a la distinción entre estos materiales y a identificar y experimentar el lugar maleable de los videojuegos y obras interactivas como fuentes de material audiovisual.

En este recorrido las denominaciones de playing footage y material de ejecución aparecieron necesarias para distinguir y analizar las distintas prácticas y posibilidades a que daban lugar los diferentes materiales. Denominaciones que quizás puedan contribuir a pensar otras obras y análisis.

Luego la ubicación de found footage de la que se partió, si bien en el proceso no era ya pertinente, se rescata el término para pensarlo desde los materiales. Y al poner en consideración su lugar como audiovisual de reutilización, llevó a pensar a qué niveles se daba la reutilización, sobre todo cuando el audiovisual terminó transformándose en una obra crossmedia.

En este sentido, los videojuegos y obras interactivas constituyen un espacio muy rico y expansivo de reutilización audiovisual y posibilidades de experimentación maleable. Si bien gran parte del mismo está bajo licencias restrictivas; por otro lado el universo del código abierto y la cultura de compartir y colaboración creativa de una vertiente de la informática, abre un lugar de intervención posible, muy diverso desde el que se puede explorar, y que nos invita a pensar sobre formas emergentes.

Referencias

- Costa Sánchez, C. y Piñeiro Otero, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Revista ICONO 14. Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 10(2), 102-125.
<https://doi.org/10.7195/ri14.v10i2.156>
- Listorti, L. y Trerotola, D. (Comp.). (2010) *Cine Encontrado ¿Qué es y adónde va el found footage?*. Ediciones BAFICI.
- Manovich, L. (2007). What Comes After Remix?.
<http://manovich.net/index.php/projects/what-comes-after-remix>
- Noriega, E. (2012). Notas sobre found footage. *Arte e Investigación*, año 14(8), 136-139.
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/39764>
- Razquin, S. (Directora). (2022). *Start* [Audiovisual]. <https://continuestart.ar/start/>
- Vallazza, E. (2017). El Found Footage como práctica del video-arte argentino de la última década. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* N° 63, Año XVII, 176-202.
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?id_libro=626&id_articulo=13054