

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:

Montaje en Start

Tema:

Análisis de una experiencia de montaje experimental
con material de videojuegos, obras interactivas y de archivo

Programa TAE

2022

Julio César Burgardt
DNI 27382393 Legajo 41997/1
(0221)15 6255655
jcbneco@hotmail.com

Tutor/a/e: Betiana Burgardt
Trabajo grupal con M. Silvina Razquin

Febrero de 2022

Resumen

A través del presente trabajo se busca dar cuenta de algunos aspectos relevantes de una experiencia de montaje de un audiovisual experimental desarrollado con material audiovisual proveniente de videojuegos, obras interactivas y material de archivo. Se relata algunas búsquedas de montaje expresivo y cómo el trabajo con estos materiales en este caso funcionó en un ida y vuelta al archivo y a las fuentes en el proceso de montaje; lo que dio con una dialéctica generativa particularmente con el material proveniente de videojuegos y obras interactivas.

Palabras clave: Found footage, montaje, cine experimental, videojuegos, obras interactivas

Introducción

Llevar adelante el montaje de una propuesta de found footage de tipo experimental con material de videojuegos, obras interactivas y de archivo, significaba además de resolver el desafío técnico la posibilidad de experimentar en el proceso. Sobre qué tipos de montaje podría ahondar hacia una búsqueda de fluir por ciertas sensaciones acordadas con Silvina Razquin desde la dirección; y a qué posibilidades abriría el trabajo con este material en particular, constituyeron los interrogantes iniciales.

El desafío puesto allí, resultó en el eje para el desarrollo de este trabajo, que tiene como premisa el análisis de esta experiencia de experimentación desde el lugar del montaje.

A su vez, la búsqueda de soluciones realizativas ha sido un elemento común en el transcurso de mi carrera y profesión, sumado a ello cabe mencionar mi interés personal por los videojuegos y obras interactivas, algunas de las utilizadas de propio desarrollo en el marco de la carrera de Producción Multimedial.

Desarrollo

Poniendo en consideración mi experiencia en la obra audiovisual *Start* (Razquin, 2022) el proceso tuvo mucho de búsqueda y rearmado por partes, y de procurar ese encuentro no previsto desde el origen, o previsto en otro sentido, propio del found footage. En este aspecto parte del material es de captura de videojuegos, de obras interactivas y de archivo. De experimentar con los mismos, y a partir de allí generar o encontrar dicho material audiovisual. Y dentro de esta búsqueda experimental, la guía estaba puesta en procurar un recorrido y sensaciones dentro de un grado de desconcierto desde el manejo de la información, lejos de la narrativa tradicional, donde las imágenes fueran dadas casi como pistas para ir hilando un sentido desde un lugar abierto.

El propio título *Start* es intrínseco del inicio de un videojuego, surgió en la captura del material y encontramos que generaba un desconcierto inicial y por tal motivo junto a Silvina Razquin desde la dirección, no quisimos intervenirlo. De esta forma al inicio no se sabe

exactamente si uno está en un juego o en un film. Incluso desde el sonido desconcierta, puesto que recién se escucha algo cuando comienza a rodar el dispositivo del juego.

Cuando este dispositivo inicial salta a otra dimensión, lo hace a los inicios de los videojuegos. Lo que se ve allí entonces son obras corriendo en el PDP-11 y el Spacewar2, pero se procuró que no se viera explícitamente sino que predominara lo incierto, por lo que se decidió recortarlo y reencuadrarlo, quitándole contexto. Y desde el sonido los anclajes son también vagos, optando por la construcción de una ambientación espacial y a la vez acuosa, inmersiva, en esta parte. Las imágenes juegan a modo de guía que tiran de un hilo borroso, por momentos extraño; funcionando en algunos casos como guiños para quienes conocen de la historia de los videojuegos y la informática, y también desde su componente estético.

Seguido a ello, se intenta proponer un viaje, en donde el ritmo interno del fluir gráfico de las imágenes y el que se quería generar determinaron los cortes. Este devenir finaliza con una gráfica que se deforma y crece. Éste es un plano de archivo, de los primeros simuladores físicos por gráficos de computadora, el cual es girado y reencuadrado, para darle esta forma y dirección. Luego éste es puesto en relación por montaje al plano del mar a través de un emparejamiento gráfico y de movimiento y desde el plano sonoro. Imagen que fue intervenida con un efecto de pixelado exagerado. De esta forma se buscó construir y luego resignificar el plano previo como una ola que crecía, que puede ser la del desarrollo gráfico y de la informática o del avance de la digitalización si se quiere desde una idea abierta. En este sentido el montaje y la elección en la sucesión de varios planos, estuvo atravesado por este componente gráfico-visual, que jugaba a la vez como resignificante.

En relación a ésto, Marcel Martín (1955/2002) habla de funciones creadoras del montaje, de creación del movimiento, del ritmo y de creación de la idea, que considera fundamental al

¹ Primer computador de la serie PDP (Programmed Data Processor) de la Digital Equipment Corporation's producido en 1959.

² Videojuego de combate espacial programado para el DEC PDP-1 del MIT en 1962 por Steve Russell junto a M. Graetz, W. Wiitanen, B. Saunders, S. Piner y otros.

menos cuando responde a un objetivo expresivo, no sólo descriptivo y «consiste en reunir elementos varios tomados de la totalidad de la realidad y en hacer que brote un sentido nuevo de su confrontación» (p. 157). Por otro lado las características que toma el montaje en este audiovisual, se ubican dentro de lo que se conoce como montaje expresivo, aquel que se deja ver, que expresa en sí mismo, alejándonos de las ideas de transparencia bazinianas y de un privilegio narrativo propio de Griffith y la escuela norteamericana.

El montaje expresivo, en cambio, privilegia la connotación, pues el sentido connotado es producto de unir otro significado a un signo ya constituido, o en términos de Eco, es una función semiótica cuyo plano de la expresión es otro código. Y este proceso se desarrolla en todos los casos en los que el montaje es expresivo, o como lo explica Amount, en “todos los casos en que el montaje pone en relación dos elementos diferentes para producir un efecto de causalidad, de paralelismo, de comparación, etcétera”. (Padilla Gómez, 2006, p. 49)

Por ejemplo en este sentido el plano abierto, lejano y pixelado de la orilla del mar donde pueden llegar a identificarse unas personas jugando con una pelota, es seguido de un plano de un juego en donde también una bolita se mueve de un lado a otro. Hay un emparejamiento rítmico y gráfico entre ambos planos; pero fundamentalmente un sentido connotado que surge allí en el encuentro entre éstos.

En relación a esto William Wees (1998), describe dos tipos característicos de procesos asociativos del montaje en las películas de found footage, los cuales pueden observarse en esta experiencia, particularmente el segundo:

El menos común es crear asociaciones inmediatas de un plano a otro que producen una especie de continuidad narrativa (por muy improbable que sea). [...] El otro proceso de asociación, de uso más frecuente, vincula planos de modo conceptual, metafórico y temático, y a veces incluso gráficamente. Ya que cada plano contribuye a la lectura del siguiente, al final la acumulación de lecturas produce una serie de categorías o

paradigmas temáticos en los cuales cabe la mayoría, si no la totalidad de las imágenes de la película, sin importar la posible falta de relación entre sus contextos originales.

(pp. 128-129)

Quizás el primer tipo de proceso pueda observarse en el salto inicial del dispositivo donde seguidamente las formas visuales pudieran constituir efectos de un viaje entre dimensiones, pero los demás procesos asociativos en este audiovisual van de la mano de este modo conceptual, metafórico, temático y a veces gráfico que menciona Wees.

Y respecto a las clasificaciones formales de montaje que describe Sergei Eisenstein (1949/1995, pp. 72-81) categorías como el montaje tonal, sobretonal o armónico e intelectual, aparecieron como elementos de análisis que incorporaban lo psicológico bajo el criterio de un tono o sonido emocional, que fueron de interés al momento de rever y analizar el montaje aún en proceso. Me llevaron a repensar las búsquedas de construcción emocional, ajustar algunos cortes y distintas concatenaciones en función de una emotividad cuyo fluir armónico por momentos podía apreciar recién al ver la obra con cierta distancia.

A este respecto destaco por ejemplo la duración del plano pixelado del mar que se mezcla con el de la gente jugando a la orilla del mar, éste parecía tener un poder emocional que pedía duración. Y releendo a Eisenstein me llevó a vincularlo con lo que éste describe en relación al montaje tonal en cuanto al sonido emocional del fragmento. También respecto al plano de los cubos que se multiplican podría identificarse una dominante dada por el giro de toda la red de cubos, y una secundaria en la dispersión de los mismos; que se manifiesta a su vez en lo sonoro. Y el corte de este plano, que también en su poder emocional pedía mayor duración, estuvo vinculado en lo fino al giro de la red principal.

En cuanto al tratamiento estético de las imágenes, en el encuentro mismo con el material de archivo fueron apareciendo las texturas del filmico y del video, que sumaban desde un valor añadido, característico muchas veces al trabajo con found footage. Éstas pueden apreciarse en los primeros planos del corto en donde el material es de archivo. Luego en

función de materiales que surgían de obras interactivas la definición y limpieza de la imagen era mucho mayor. Y este efecto de presencia de lo sintético como algo limpio, no se quiso intervenir de forma tal que contribuyera a transmitir desde la imagen la ausencia de lo analógico y de lo humano.

Por otro lado, cabe señalar que a diferencia de los videojuegos, en este caso todas las obras interactivas utilizadas eran sin sonido, a lo cual conllevaban un proceso de construcción sonoro en montaje. En algunos planos el fluir sonoro se buscó, a veces apoyando el empalme al yuxtaponer planos de distinto origen, y en otros momentos se optó por cambios abruptos, dependiendo la búsqueda que atravesaba el cambio de plano. Hacia el final se buscaba un lugar más disruptivo sonoro con varias superposiciones, y luego generar la idea de juego al que invita el código QR, que en gran parte se construye desde el sonido.

Respecto al trabajo particular con material audiovisual surgido a partir de videojuegos y obras interactivas en esta experiencia, lo que destaco es que los planos obtenidos se podían rehacer con inmediatez, siempre podían cambiarse y esto configuró el proceso de montaje. La distancia entre captura y montaje se perdía. Además de que se partía de una disposición experimental para ello, y el poder acceder a las obras hacía que volviéramos sobre éstas en busca de cambios y variaciones que surgían en el montaje. Por ejemplo el plano del conejo, que es material originado de una obra interactiva, inicialmente era una forma geométrica, luego se decidió que se tratara de algo figurativo. En ese devenir digitalizado en donde todo eran formas simplificadas, se buscó algo que invitara en búsqueda de una complejidad, y así surgió la idea de que fuera un conejo en referencia a su vez a la idea de seguir al conejo blanco. Y además ese conejo se capturó más de una vez hasta dar con una forma y tiempo de dibujo deseado. De esta manera sobre el montaje y en función de éste, se volvía a las obras interactivas de origen del material en un ida y vuelta con el audiovisual en proceso, dinámica que también se dio en relación a algunos planos que fueron captura de videojuego.

Así el dispositivo del videojuego inicial dio muchas vueltas, las curvas y elipses fueron

desplegadas hacia el centro del plano con un movimiento de mouse, o la potencial figura resultó en conejo. Y en este proceso intervenía también el azar. Varias obras interactivas dependían de algunas funciones random. Por ejemplo la red de cubos que gira, varía cada vez la forma en que éstos se despliegan por azar, pudiendo por otro lado moverse la cámara con el mouse. Entonces se eligió no mover el mouse para que sea un plano fijo en un ángulo buscado y a través de distintas capturas experimentar con el azar, hasta que la forma en que se desplegaban los cubos en el cuadro fuera la buscada.

Por otro lado también en varias de estas obras podía intervenir el código. Esto permitió entre otras cosas por ejemplo reutilizar la obra del conejo para jugar con ese salto crossmedia que ocurre hacia el final. El montaje del código QR cambiando su posición plano a plano se buscó que simulara una secuencia lúdica, con apoyo desde lo sonoro. De esta forma se invita a transformar la relación de espectador pasivo por la de activo, cual jugador de videojuego, luego usuario de la obra interactiva.

De darse este salto, el montaje podría pensarse en función de los vínculos entre medios. En este caso de la experiencia audiovisual se puede pasar a la web interactiva, pero también podrían pensarse otras experiencias en donde co-existan temporalmente y dialoguen por ejemplo las distintas plataformas. Las posibilidades de exploración son muy amplias. De todas formas la experiencia en este trabajo Start, aparece como un punto de inicio y búsquedas.

Conclusiones

Tal como proyectaba inicialmente el proceso de montaje del audiovisual Start, constituyó una experiencia de experimentación donde el tipo de montaje que primó es el expresivo y procesos de asociación metafórico conceptual. Inicialmente había piezas como materiales, una idea guía y sensaciones por interpelar. Y en esta búsqueda donde el montaje podía verse, pude explorar distintos encuentros e intervenciones. Algunos planos de archivo en función de las ideas que surgían, como los emparejamientos gráficos fueron a buscarse a propósito de procurar un encuentro puntual, de ese crear una idea a través del montaje.

Y el trabajar con material proveniente de videojuegos y obras interactivas a las que tenía acceso, hizo que éstos pudieran cambiarse en función de lo que surgía en el montaje. Dispuesto para ello, y a experimentar, el proceso de montaje en esta experiencia particular intervino en un ida y vuelta al archivo y al origen del material audiovisual. Así, podíamos variar la forma de juego o modificar variables y generar nuevas capturas. Éstas a su vez, llevadas a la línea de montaje intervenían de una forma en la obra, proponiendo otras búsquedas sobre las que podíamos volver a las fuentes y así en una dialéctica que resultó generativa.

Referencias

- Eisenstein, S. (1995). *La Forma en el Cine* (Trad. M. Puga; 3a ed.). Siglo Veintiuno Editores. (Trabajo original publicado en 1949).
- Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine* (Trad. M. Segura; 5a ed.). Gedisa. (Trabajo original publicado en 1955).
- Padilla Gómez, M. (2006). *Análisis semiótico al montaje del documental universitario* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Manizales].
<https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/handle/20.500.12746/408>
- Razquin, S. (Directora). (2022). *Start* [Audiovisual]. <https://continuestart.ar/start/>
- Wees, W. (1998). Forma y sentido en las películas de Found Footage: una visión panorámica (Trad. J. Brehm Cripps). *Archivos de la filmoteca: Revista de estudios históricos sobre la imagen*, (30), 124-135.