

"De lo animado a lo lúdico: cuando el videojuego se apropia de técnicas de la animación"

ANIMA Festival Internacional de Animación de Córdoba

La animación con plastilina, una técnica del stop motion, fue apropiada por el videojuego e integrada en un orden lúdico en varias ocasiones. Este trabajo recorta esa producción tomando cuatro casos que dan cuenta de los recursos discursivos que habilita la técnica y de los particulares desvíos que provoca: géneros como la aventura gráfica, de lucha o de plataformas ven trastocada su previsibilidad retórica, temática y enunciativa en juegos realizados a partir del claymation. La técnica pareciera volver posibles operaciones vinculadas con la plasticidad del cuerpo y con la creación de mundos difícilmente rastreables en otros exponentes de esos géneros realizados de manera tradicional. Además, cuando trabaja en conjunto con ciertos dispositivos que soportan la tecnología touch screen, la técnica acaba por generar un efecto inmersivo que construye discursivamente la ilusión de interactuar directamente con entornos hechos de plastilina. Esa apropiación por parte del videojuego, a su vez, privilegia ciertos recursos expresivos habilitados por el claymation y tiende a dejar de lado otros: el énfasis puesto en lo espacial, con sus texturas, volúmenes y materiales, tiene preponderancia por sobre la recreación de la singular construcción del movimiento del stop motion, que muchos juegos imitan del todo. Desde una perspectiva semiótica, este trabajo analiza apropiaciones del claymation que operó el videojuego, y que permiten observar transformaciones y recomposiciones, quiebres y aperturas de lo animado.