

THE PLAY(ER) IS THE THING. NO-ACTORES EN DOCUMENTALES ANIMADOS PARA TIEMPOS DE PANDEMIA¹

THE PLAY(ER) IS THE THING. NON-ACTORS IN ANIMATED DOCUMENTARIES FOR PANDEMIC TIMES

Anxo ABUÍN GONZÁLEZ

Universidad de Santiago de Compostela
anxo.abuin@usc.es

Resumen: El papel de la no-ficción animada en el ecosistema audiovisual actual se aborda a partir del estudio de un corpus acotado en relación con el contexto (post-) pandémico y con la especificidad del subgénero del *docu-machinima*: *We Met in Virtual Reality* (2022), Joe Hunting; *Grand Theft Hamlet* (2024), de Sam Crane y Pinny Grills; *The Remarkable Life of Ibali* (2024), de Benjamin Ree; o *Knit's Island* (2024), de Ekiem Barbier, Guilhem Causse y Quentin L'Helgouac'h. La naturaleza disruptiva del medio, como ejemplo de no-mímesis fotorrealista, sirve para adentrarse en las fronteras de *lo real* o para desvelar las verdades ocultas por los medios dominantes. El corpus se analiza también desde el concepto de no-actor, desnaturalizado y convertido en usuario, avatar o marioneta que cuestiona la idea misma de corporalidad o presencia y despliega todo un abanico de identidades idealizadas o performativizadas en el mundo contemporáneo.

Palabras clave: Documental animado. *Docu-machinima*. No-actor. Avatar. Performativización.

Abstract: This study addresses the role of animated non-fiction in the current audiovisual ecosystem by examining a specific corpus in relation to the (post-)pandemic context and the particularities of the *docu-machinima* subgenre: *We Met in Virtual Reality* (2022), by Joe Hunting; *Grand Theft Hamlet* (2024), by Sam Crane and Pinny Grills; *The Remarkable Life of Ibali* (2024), by Benjamin Ree; or *Knit's Island* (2024), by Ekiem Barbier, Guilhem Causse, and Quentin L'Helgouac'h. The disruptive nature of the medium, as an example of photorealistic non-mimesis, serves to delve into the boundaries of *the real* or to unveil truths concealed by dominant media. The corpus is also analyzed through the concept of the non-actor, denaturalized and transformed into a user, avatar, or puppet, which questions the very idea of corporeality or presence and displays a range of idealized or performatized identities in the contemporary world.

Keywords: Animated Documentary. *Docu-machinima*. Non-Actor. Avatar. Performativization.

¹ Este trabajo se encuadra en las actividades del proyecto de investigación “Teatro sin teatro: teoría y práctica del no actor en la escena española contemporánea. PERFORMA 3” (PID2023-149349NB-I00). Financia: Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.

Como han demostrado los imprescindibles trabajos publicados por Nea Ehrlich en este campo, nadie puede dudar del peso creciente de la no-ficción animada en el ecosistema audiovisual más actual, en un auge propiciado seguramente, en el contexto de un proceso más amplio de virtualización de la existencia humana, por la democratización de los dispositivos tecnológicos de producción y composición de imágenes —la apelación al *DIY*—, pero también por la expansión en los últimos años de una cultura documental que cuestiona de múltiples modos las ideas de (pos)verdad o de veracidad. En *Animating Truth* (2021), su principal aportación, Ehrlich insiste en la credibilidad de un medio que normalmente asociamos con la falta de seriedad discursiva y la carencia de realismo, o con contenidos fantásticos e infantiles, especialmente en un momento en el que se ha neutralizado casi por completo la distinción entre lo físico y lo digital —estamos en la era de lo *phygital*, si se acepta el neologismo propuesto por la misma autora en 2024— o en el que vivimos en una realidad mixta entre lo virtual —la proliferación de las pantallas y el imperio de las redes sociales— y lo puramente material.

La prolífica historia de los documentales animados, que se remonta a las primeras décadas del siglo XX y se vincula desde muy pronto con objetivos muy delimitados ideológicamente —periodísticos, militares o publicitarios, por ejemplo, en *The Sinking of the Lusitania* (Winsor McCay, 1918)—, ha sido establecida por Cristina Formenti (2022), pero, como ella misma reconoce, nunca como en los últimos veinte años este medio ha sido tan dinámico, polimórfico y efectivo. Sin duda, ese apogeo queda acreditado por el éxito de filmes más o menos recientes, como *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008), nominado al Óscar a la mejor película documental y ganador del Globo de Oro, una película realizada a partir de los testimonios de algunos soldados de la Guerra del Líbano, cuyo premisa inspiradora, vinculada con la petición de uno de los personajes, es precisamente “Draw but don’t film”²; *Second Bodies* (Sandra Danilovic, 2009), que aborda las relaciones entre cuerpo e identidad en el entorno digital del videojuego *Second Life*; *Tower* (Keith Maitland, 2016), una obra sobre la matanza de la Universidad de Texas en 1966; *Another Planet* (Amir Yatziv, 2017), que explica los fenómenos de virtualización del campo de concentración de Auschwitz; o *Flee* (Jonas Poher Rasmussen, 2021), que da cuenta de la dura experiencia de personas refugiadas en Dinamarca a través de sus testimonios³. La artificialidad del medio, su naturaleza disruptiva desde el punto de vista de la no-mímesis fotorrealista, sirve hoy, no deja de ser paradójico, para adentrarse en las fronteras de *lo real*, justamente cuando nuestro acercamiento al mundo está condicionado por la falsedad del *Photoshop* o los *deepfakes* multiplicados hasta la

² Raya Morag (2013) ha dedicado una monografía a este filme como un ejemplo de una realidad abordada ya no desde la perspectiva de la víctima sino del perpetrador, alrededor de conceptos como *trauma* o *culpabilidad*.

³ También en el ámbito hispánico se ha producido esa eclosión, estudiada por Jennifer Nagtegaal (2023), con ejemplos españoles como *30 años de oscuridad* (Manuel H. Martín, 2012), que narra la historia de Manuel Cortés, alcalde de Mijas, escondido en un zulo durante tres décadas de posguerra; *Españistán* (Aleix Saló, 2011), un corto sobre la crisis económica española, a partir del cómic homónimo; o incluso *Un día más con vida* (Raúl de la Fuente y Damian Nenow, 2018), sobre las memorias de Ryszard Kaspucinski en la Guerra de Angola, rodado con técnicas que alternan la rotoscopia y la *motion-capture*.

saturación por la eclosión de la Inteligencia Artificial: como ha señalado Ehrlich, “la animación se ha vuelto tan ‘real’ como cualquier otra imagen, lo que facilita su aceptación como creíble” (2024: 19), a lo que se ha venido a añadir la posibilidad de *llenar los vacíos* dejados por los omnipresentes dispositivos de grabación y vigilancia en esta época de sobreinformación e hipervigilancia. La animación documental se ha vuelto así un medio proclive a desvelar las verdades ocultas, a mostrar lo que se no se quiere ver, a dar voz a los que, alejados del foco de atención (audiovisual), no la tienen.

Este empleo de la animación documental como forma de interrogarse sobre la relación perceptiva y socializada con la realidad, conforme a aquella célebre afirmación de John Grierson según la cual un filme documental implica siempre “the creative treatment of actuality” (1971: 13), se ha visto considerablemente potenciado en la crisis de la pandemia de la COVID-19, con resultados de alcance muy variable. Al menos dos filmes concebidos en este periodo de confinamiento han obtenido un meritorio impacto desde el punto de vista de la recepción crítica: *We Met in Virtual Reality* (Joe Hunting, 2022, a partir de ahora *WMVR*) y *Grand Theft Hamlet* (Sam Crane y Pinny Grills, 2024, a partir de ahora *GTH*). Ambas películas pueden entenderse como modelos de *machinima* que documentan y archivan una actividad determinada de usuarios de videojuegos forjados con el objetivo de crear mundos virtuales: “the player is the thing”, señala Anthony Lane citando la frase de Hamlet (escena segunda del segundo acto)⁴. En los dos casos se trata además de capturar directamente el proceso de juego y de simulación lúdica suprimiendo, como es obvio, su carácter interactivo y multilineal para adaptarse a la medialidad convencional cinematográfica. Las dos muestras remiten a las prácticas de los “massively multiplayer online worlds” (MMOWs), que recrean virtualmente espacios físicos para la interacción de usuarios de todo el planeta, representados por sus correspondientes avatares, sus autorrepresentaciones digitales: “Using MMOWs implies that the user creates an avatar, performs actions, interacts with other players, and often achieves goals; this suggests that the user’s self needs can be satisfied within these environments” (Sibilla *et al.*, 2018: s. p.). Cada jugador dispone de una identidad ficcionalizada. De este modo, los avatares pueden ser identificados como *yoes personalizados*, en ocasiones idealizados según las necesidades específicas de los usuarios. Al mismo tiempo, como veremos, ambos filmes se basan en juegos que presentan singularidades bastante obvias: *VRChat*, el videojuego que sirve de punto de partida a *WMVR*, está orientado a la socialización y por tanto la avatarización tiene efecto si funciona intersubjetivamente; *GTH*, que remite al videojuego casi homónimo, despliega en principio un abanico casi ilimitado de tareas específicas, que incluyen fundamentalmente las persecuciones en coches y el asesinato de otros jugadores.

⁴ El primer filme de estas características es *Molotov Alva and His Search for the Creator: A Second Life Odyssey* (Douglas Gayeton, 2007), una serie para HBO que cuenta la migración de su protagonista del mundo real al espacio virtual de *Second Life*, en donde crea nuevas relaciones personales y explora todas las posibilidades experienciales del juego, convertido en su *First Life*.

Los dos ejemplos son profundamente transmediales. La película de Joe Hunting es un documental grabado dentro del universo de *VRChat* a través de una *cámara nativa* y de una extensión, *VRCLens*, que permitía añadir con fluidez enfoques cinematográficos variados (Villén *et al.*, 2023). En él se cuentan en paralelo tres historias que suceden en los espacios de socialización del videojuego: la primera se centra en Helping Hands, una comunidad para el aprendizaje del lenguaje de signos, y en Jenny y Ray, dos de sus profesoras; la segunda narra el amor de DustBunny, profesora de danza del vientre en el videojuego, y Toaster, un usuario que ha superado su ansiedad y su mutismo selectivo —nunca antes había utilizado el micrófono—, y ha conseguido por fin interactuar verbalmente con otros jugadores; la última relata las relaciones de IsYourBoi y DragonHeart, administradores del Club Zodiac, que han huido de sus problemas familiares a través de la plataforma y llegan a casarse en un acto virtual de búsqueda intensidad romántica.

Los documentales animados son un vehículo necesario para contar historias difíciles de filmar, o cuando se les quiere otorgar un valor simbólico alrededor de un tema determinado, exponiendo ideas, emociones o perspectivas complejas. El potencial creativo del medio tiene que ver directamente con la dialéctica entre actuación y no-actuación, pues, por un lado, es evidente que puede haber elementos teatrales implícitos —personaje/rol, vestuario, acciones preconcebidas, guion...—, aunque, por otro, la irrupción de la realidad es innegable especialmente en lo que se refiere al registro oral y al diálogo explicativo incorporado como fundamento del relato. Por una parte, todos son avatares que perfilan con gran detalle su identidad virtual, a través de la invención de un nombre y sobre todo de la selección de disfraces que definirían la esencia de quienes son, sus yoes auténticos, los que no pueden construir fuera del juego, según el conocido como *Efecto Proteo*. En el mundo original, sus problemas son insuperables, la amistad no existe, se sienten solos, no alcanzan sus objetivos... El espacio virtual se concibe como un reverso heterotópico. El margen de ilusión que les permite la supervivencia en ambos mundos procede solamente de la realidad segunda que han creado con sus extraños avatares, que adoptan rasgos de animales, de criaturas casi míticas —vampiros— o de personajes de *anime*.

A pesar de la ficcionalización evidente del conjunto, los avatares *performan* sus identidades de forma natural y espontánea, libremente, pero la teatralidad de los avatares entra en contraste/conflicto con el funcionamiento mimético de lo oral: son sus propias voces las que se asocian a sus acciones virtuales y las que mantienen el mayor grado de realismo, las que se instalan para el espectador como documento. Como indica Ehrlich, se trata casi de una garantía factual:

The aural elements can contribute to animated documentaries' credibility, although what they create is believability rather than fact [...]. Audio interviews are increasingly common in animated documentaries since they ground the depiction in familiar documentary conventions and enable the soundtrack to act as link to the embodied existence and physical presence of protagonists who are not shown in their physical form.

If the audio acts as a warranting device, more fluid visual depictions can be sanctioned, since they are not the only —or even the main— criteria for authentication; presence is signified by aural, not visual, elements, which contribute to the sense of the animated documentary's authenticity (2022: 55-56)⁵.

Los cuerpos y las palabras no solo van juntos sino que las voces son el único factor que produce presencia de corporalidad, una suerte de corporalidad vocálica a la que los avatares añaden una sustancia secundaria. La voz es también portadora de la memoria a la que el documental quiere dar presencia.

Los *residentes* presentados en *WMVR* consiguen transmitir una cierta sensación de proximidad por su grado de compromiso con la cimentación de relaciones que van más allá del puro entretenimiento. De este modo se entiende el valor de un matrimonio *online* que no se reduce en absoluto a un puro acto de habla y adquiere una dimensión personal evidente. Por otro lado, se percibe en este tipo de universos, como en *Second Life* o *Habbo*, la necesidad de expresarse artísticamente a través de creaciones originales o de adaptaciones de exposiciones de arte, conciertos de música o teatro o *performances* bien conocidas, como el *Hamlet* montado por la SL Shakespeare Company (2008) o los *reenactments* performativos creados por Eva & Franco Mattes, artistas italo-estadounidenses que se hacen llamar 0100101110101101.ORG. En la producción de este dúo, destaca la serie de obras de arte digital titulada *Synthetic Performances* (2007-2008), entre las cuales se cuenta la recreación dentro del entorno de *Second Life* de sendas *performances* de Marina Abramović y Ulay —*Imponderabilia* (1977)— y Chris Burden —*Shoot* (1971)—; lo hicieron así no tanto como homenaje, sino como testimonio del profundo rechazo ante la institucionalización, museificación o momificación de esta modalidad artística, aquí sometida a un proceso de mediatización desacralizadora (Ehrlich, 2021: 105-106).

Esa necesidad de expresión artística está en el origen del segundo filme del que trataremos en este acercamiento al medio del documental animado, *GTH*, ganador, entre otros muchos premios, de dos British Independent Film Awards o del premio al mejor documental en el Festival de Sitges. En este caso se trata de documentar la intervención de dos usuarios en el universo de *Grand Theft Auto V*, que, aun no siendo exactamente un videojuego de simulación social, se convirtió en época de coronavirus en uno de los espacios favoritos para quienes practicaron el “éxodo al mundo virtual” (Castronova, 2007: *passim*). En el origen del proyecto, la idea misma de teatro: dos actores amigos, Sam Crane y Mark Oosterveen, que se ven sin trabajo durante el confinamiento, tienen como único lugar de encuentro la ciudad de Los Santos; en sus paseos descubren un anfiteatro, Vinewood Bowl, y de ahí surge la idea de poner en escena *Hamlet en el*

⁵ Annabelle Honniss Roe señala a este respecto: “This pairing of animation and documentary audio recordings draws attention to the significance of a frequently neglected area in documentary studies —sound, and particularly the voice, as a bearer of truth and meaning in documentary. This shift in balance in the audio-visual landscape of non-fiction warrants further attention in our quest to understand and interpret animated documentary” (2009: 27-28).

interior del mundo de GTA, en una especie de intervención reapropiativa, similar a las realizadas por Jim Munroe: véase su *My Trip to Liberty City* (2003), un cortometraje *machinima* de nueve minutos que recoge un *walking tour* o una visita relajada por *GTA III* que elude todo enfrentamiento violento o ilícito con otros usuarios, como un *turista canadiense* (Bogost, 2006 y 2011)⁶.

La película que nos ocupa, codirigida por la mujer de Crane, Pinny Grylls, muestra las dificultades de *casting*, ensayos y representación de la pieza shakespereana, que tuvo finalmente lugar *online* el 4 de julio de 2022 (Lane, 2025)⁷. Nunca llegamos a ver el montaje de cuatro horas, sólo pequeños fragmentos recitados por alguno de los participantes en contextos propios del videojuego, como cuando el usuario Dipo/Dollah101 actúa como el Príncipe en la escena segunda del acto segundo, aterrizando en un helicóptero que hará explotar con una granada. Por el *casting* pasa también ParTebMosMir, un jugador mitad finlandés, mitad tunecino, avatarizado como un *alien* verde, que, en vez del texto teatral, prefiere recitar el Corán; o DJPhil, que tras su presentación (“I am a literary agent, and a mum, and I love Hamlet”) reconoce haberse atrevido a tomar prestado el avatar de su sobrino por un rato, antes de dar cuenta de algunas palabras de la escena segunda del quinto acto entre un ataque de risa. En el filme la crueldad del juego se vuelve cómica pero los avatares van adquiriendo una dimensión brechtiana —el *ser*, el *narrar* y el *actuar* se solapan en la trama— al mismo tiempo que se convierten en curiosas marionetas para el espectador —*homunculares*, diría Jason Lanier (2006)—. Se saluda por supuesto la dimensión reflexiva y metacinematográfica para un documental en el que la irrupción de la realidad, como hemos dicho, proviene, como en otros casos, fundamentalmente del sonido, un código que remite de nuevo a la idea de no-actuación.

GTH presenta aspectos de lo que Ehrlich denomina “In-game Documentaries of Non-game Realities” (2021: 135-149), ejemplificados con los trabajos de Jacqueline Goss (*Stranger Comes to Town*, 2007), que emplea como avatares no humanos los troles de *World of Warcraft* con el fin de dar cuenta de la experiencia de inmigrantes, y Amir

⁶ David J. Leonard (2023) define el juego en clave espacial, como implementación de un mapa interactivo *highly traversable*, expansivo y libre. El juego ha sido objeto de debate en cuestiones de sexo, violencia o raza.

⁷ El proceso de creación fue resumido así por Cason Murphy: “Actors practiced timing their lines with emotes —game-specific gestures achieved by pressing buttons— to evoke pertinent physio-emotional postures. Crane suggested that in addition to the streaming audience —who would view the action through Grylls’ avatar, Rustless Zither—, the production should also feature an invited set of *GTA* players as in-game audience members who could follow the action of the play in immersive style. The process of onboarding was streamlined, focused on minimizing cross-chat between players and ensuring spawning was centralized within the server in case of avatar death or other in-game catastrophes. When the team learned that fast-traveling across the map increased the probability of randomly triggering cutscenes for some players, the crew practiced transporting characters and audience from one location to another via boat, bus, plane, and even blimp. A day before the performance, Oosterveen, playing Polonius, was asked to also serve as an emcee to better guide the in-game audience, which kept getting separated in rehearsal. With as many of the kinks worked out as possible, *GTH* was streamed live on July 4, 2022—over a year after Crane’s first explorations of the initial concept” (2024: 144-145).

Yatziv (*Another Planet*, 2017), que echa mano de la animación para su recreación del campo de concentración de Auschwitz-Birkenau. En ambos filmes, como Vivian Sobchack (2004) ha señalado, los contextos de sufrimiento contribuyen a crear empatía, un sentido de la responsabilidad y una conciencia ética. La ausencia de mimesis visual en *GTH*, en un contexto mucho más lúdico, los avatares funcionan como simples *agentes performativos* en manos de sus usuarios, el compromiso del espectador es por tanto menor, más allá de cierto aire de suspense y un evidente alcance cómico, lo que se acentúa aún más en la versión filmica. Los dos documentales analizados dan cuenta de una *praxis*, lo que Cason Murphy, en línea con Aspen J. Aarseth (1997), define como *acción ergódica*—el tercer modo de *storytelling*, al lado de la mimesis y la diégesis—, la propia de lo que aquel denomina *game/plays*: “pieces of live theatre developed by professional theatremakers within video game worlds” (Murphy, 2024: 138)⁸.

No se trata ahora de entrar en cuestiones casi médicas, que han dado lugar al nacimiento de una nueva disciplina, la ciberpsicología (Sibilla *et al.*, 2018), sino en insistir en la falta de *aura* (Sobchack, 2006: 173) de las figuras representadas, de esos no-actores incapaces de representar con sus gestos la intensidad de una emoción, con un cuerpo que es a veces solo la torpe extensión de una interfaz. Karen Beckam habla de una corporalidad congelada y desnaturalizada: “Would it perhaps be useful to consider such bodies rather within the documentary tradition of surrealist ethnography, and if so, what is the status of the non-actor’s body in that tradition?” (2012: 365). Este tipo de documentales animados supone un reto a la hora de establecer la relación entre una fisicidad que solo se expresa, en términos miméticos, a través del sonido, y un impacto emocional que Annabelle Honess Roe defiende en estos términos: los documentales animados “also have the power to evoke a response similar to the one we have to physical cinematic bodies” (2009: 174). Beckam, más escéptica, prefiere referirse a una “doble negatividad”: la ausencia de un cuerpo real ante una cámara —no hay rostros sino máscaras— y el estatuto del no-actor en el cine documental, “a dubious figure anyway”.

Dieter Mesch y los otros autores que firman el volumen *Actors and Avatars* (Mesch *et al.*, 2023: 8) han analizado la relación entre actor y avatar introduciendo la habitual referencia al “uncanny valley” (en español, *valle inquietante*) del roboticista japonés Masahiro Mori (1970), por el que la excesiva similitud entre el ser humano real y su copia virtual produce repulsión emocional en el espectador con grado variable, en una reacción de alerta ante el peligro de estas alteridades antropomórficas, generadas por ordenador, y la sensación de socavamiento de una identidad singular humana. El resto de los artículos, en especial el de Gunter Lösel, insiste en el carácter delegado de los avatares, personas digitales que se constituyen en una práctica discursiva, yoes proyectados que se

⁸ Murphy (2024) analiza *GTH* y *The Seagull on The Sims 4* (2020), de la dramaturga y directora Celine Song, pieza presentada por el New York Theatre Workshop (NYTW). En un contexto de pandemia y de cancelación de proyectos teatrales, Song, que retransmitió la recreación de la pieza de Chejov en tres ocasiones por Twitch, entendía que tanto en el drama como en el videojuego sucedían pocas cosas, los personajes vagabundeaban por espacios comunes atrapados en sus rutinas, no eran capaces de utilizar el diálogo para comunicarse verdaderamente.

autoconstruyen en un mundo paralelo, a menudo mediante situaciones improvisadas: “In the virtual world there is no embodiment in the conventional sense because there is no body. Instead, the player/user can choose an appearance that is far beyond biological and physical restrictions, which leads to infinite options that are independent of the real body” (Lösel, 2023: 227). Cuando esa identidad híbrida se traslada al medio de los documentales animados, la extrañeza es aún mayor para un espectador que muchas veces es ajeno a la medialidad originaria del videojuego.

Los *docu-machinimas* son una manifestación artística híbrida (Dreifuss *et al.*, 2024) que, como plataforma para *performances* mediadas, implica un reto para los estudios sobre el actor. El documental animado documenta la renegociación de la posición del usuario entre la realidad y la fantasía, incluso en lo que se refiere a la sexualidad —el género—, la raza o la política del cuerpo, y esa situación se constituye en problemática para el espectador y para la consideración de la figura de un actor. Aún podríamos tratar aquí de otras películas que responden a parámetros similares. La noruega *The Remarkable Life of Ibali* (Benjamin Ree, 2024) es un documental que utiliza la animación convencional y el *machinima* para reconstruir la vida en *World of Warcraft* de Mats Steen, un enfermo de distrofia muscular muerto a los veinticinco años. Los padres de Steen desconocían por completo esa existencia virtual de su hijo. Tras acceder al archivo del videojuego, un grupo de animadores reconstruyen, incorporando la voz de actores, *verbatim*, las aventuras de Ibali/Steen. Se trata por tanto de un *re-enactment* cuyas imágenes alternan con las experiencias de esos amigos de Steen fuera del videojuego y suponen finalmente una reflexión obligatoria sobre el concepto de discapacidad. *Knit's Island* (Ekiem Barbier, Guilhem Causse y Quentin L'Helgouac'h, 2024) es un filme realizado durante la pandemia que narra cómo tres documentalistas franceses pasan casi mil horas dentro del videojuego de supervivencia extrema *DayZ*, que tiene lugar —originalmente— en el estado postsoviético de Chernarus, habitado por *zombies*, asesinos o caníbales, en una indagación sobre la identidad real y virtual de los avatares y de las comunidades que forman. En el filme, uno de los tres cineastas, avatares de los mismos directores, se ocupa de dirigir y de entrevistar a los jugadores; otro prepara las tomas —planos casi siempre subjetivos, en primera persona, con añadidos en tercera persona, y algunas tomas aéreas—; el tercero actúa como una especie de mediador u organizador del espacio fuera de plano. En *Knit's Island*, se trata de investigar los límites del propio videojuego —como cuando en la intervención de una mujer oímos cómo se cueplan los gritos de sus hijos—, la naturalización de lo virtual o la asimilación de la violencia como fantasía propia de la identidad humana.

Como la serie *Black Mirror* (2011-) no se ha cansado de explicar en alguno de sus episodios más aclamados —como “Fifteen Million Merits” (T01E02, 2011), “USS Callister” (T04E01, 2017), “Striking Vipers” (T05E01) o “Plaything” (T07E04)—, las imágenes tradicionales ya no sirven para representar el mundo y para dar cuenta de las subjetividades contemporáneas. Vivimos en una sociedad ansiosa por incorporarse a universos animados —alienantes— y virtuales en busca de distracción. Charlie Brooker,

el responsable de la serie, nos enseña que esa decisión siempre tiene repercusiones impactantes sobre la identidad del ser humano en una cultura tan altamente tecnologizada como la nuestra. En este contexto, Adam Vaughan ha insistido en el carácter profundamente performativo del documental como medio:

All subjects in documentaries perform. They do something. Whether it is in the form of an entertainment upon a theatrical stage or carrying out tasks within a social reality, documentaries capture individuals engaged in doing. All documentaries that present these performances are performative because they are viewed in the process of bringing their subjects into existence. Simultaneously with the documentary's construction, the subjects' identities are performative because they are shown in the process of becoming (2025: 142).

La cuestión en los filmes analizados aquí es entonces acceder a formas de hacer-ser, a procesos de devenir, a nuevas performatividades o presentaciones del yo, a encuentros sociales inéditos que configuran nuestra identidad como (no) actores en una realidad cada vez más expandida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AARSETH, A. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- BECKAM, K. (2012). "Double Negative. The Actor, the Non-Actor, and the Animated Documentary". En *Acting and Performance in Moving Image Culture: Bodies, Screens, Renderings*, J. Sternagel, D. Levitt & D. Mersch (eds.), 363-176. Berlin: Transcript Verlag.
- BOGOST, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- _____. (2011). *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis: The University of Minnesota Press.
- CASTRONOVA, E. (2008). *Exodus to the Virtual World. How Online Fun Is Changing Reality*. London: Palgrave Macmillan.
- DREIFUSS, R.; HAGEMANN, S. & PLUTA, I., eds. (2024). *Live Performance and Video Games*. Berlin: Transcript Verlag.
- EHRlich, N. (2021). *Animating Truth. Documentary and Visual Culture in the 21st Century*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- _____. (2024). "El auge de la no ficción animada. Contexto tecnocultural", M. Lorenzo (trad.). *Con A de animación* 18, 14-25.
- FORMENTI, C. (2022). *The Classical Animated Documentary and Its Contemporary Evolution*. London: Bloomsbury.
- GALLOWAY, A. R. (2006). *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- GRIERSON, J. (1971). *Grierson on Documentary*. London: Praeger.
- LANE, A. (2025). "The Player's the Thing in *Grand Theft Hamlet*". *The New Yorker* (January), s. p. Disponible en línea: <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-players-the-thing-in-grand-theft-hamlet> [10/05/2025].
- LANIER, J. (2006). "Homuncular Flexibility". *Edge* s. n., s. p. Disponible en línea: <https://www.edge.org/response-detail/11182> [26/05/2025].
- LEONARD, D. J. (2023). "Grand Theft Auto III". En *Fifty Key Video Games*, B. Perron, K. Boudreau, M. J.P. Wolf & D. Arsenault (eds.), 123-129. London: Routledge.
- LÖSEL, G. (2023). "Puppets, Pets or Deputies. On the Relationship Between Actors and Avatars". En *Actor and Avatar. A Scientific and Artistic Catalog*, D. Mersch, A. Rey, T. Grunwald, J. Sternagel, L. Kegel & M. L. Loertscher (eds.), 224-236. Berlin: Transcript.
- LOWOOD, H. & NITSCHKE, M., eds. (2011). *The Machinima Reader*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- MERSCH, D.; REY, A.; GRUNWALD, T.; STERNAGEL, J.; KEGEL, L. & LOERTSCHER, M. L., eds. (2023). *Actor and Avatar. A Scientific and Artistic Catalog*. Berlin: Transcript.
- MIHAILOVA, M. (2023). "Automated Animation. Where Craft Goes to AI". *Film Quarterly* 5th April, s. p. <https://filmquarterly.org/2023/04/05/automated-animation-where-craft-goes-to-ai/> [20/05/2025].
- MORAG, R. (2013). "*Waltzing with Bashir*". *Perpetrator Trauma and Cinema*. London: I. B. Tauris.
- MORI, M. (1970). "The Uncanny Valley". *Energy* 7.4, 33-35.
- MURPHY, C. (2024). "No Longer 'Merely Players'. Porting the Elements of Theatre into Video Gaming". En *Pandemic Play. Community in Performance, Gaming, and the Arts*, C. Ownbey & C. Quirk (eds.), 137-148. London: Palgrave.
- NAGTEGAAL, J. (2023). *Politically Animated: Non-fiction Animation from the Hispanic World*. Toronto: University of Toronto Press.
- NG, J. (2013). *Understanding Machinima. Essays on Filmmaking in Virtual Worlds*. London: Bloomsbury.
- PERRON, B.; BOUDREAU, K.; WOLF, M. J. P. & ARSENAULT, D., eds. (2023). *Fifty Key Video Games*. London: Routledge.
- ROE, A. H. (2009). *Animated Documentary*. London: Palgrave.
- SIBILLA, F. & MANCINI, T. (2018). "I Am (Not) My avatar. A Review of the User-Avatar Relationships in Massively Multiplayer Online Worlds". *Cyberpsychology. Journal of Psychosocial Research on Cyberspace* 12.3, s. p.
- SOBCHACK, V. (2004). *Carnal Thoughts*. Berkeley: University of California Press.
- ____ (2006). "Final Fantasies. Computer Graphic Animation and the [Dis]Illusion of Life". En *Animated Worlds*, S. Buchan (ed.), 171-182. Eastleigh: John Libbey.

- VAUGHAN, A. (2025). *Doing Documentary, Becoming Subjects. Performance and Performativity in Contemporary Nonfiction*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- VILLÉN HIGUERAS, S. J.; BONO, R. L. Y MATA-NÚÑEZ, A. (2023). “El cine en el metaverso. Análisis del documental *We Met in Virtual Reality* (2022)”. En *Universos distópicos y manipulación en la comunicación contemporánea. Del periodismo a las series pasando por la política*, V. Guarinos Galán y Manuel Blanco Pérez (eds.), 475-495. Madrid: Dykinson.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND).

Fecha de recepción: 22/07/2025

Fecha de aceptación: 17/10/2025