

- RIVERA GARZA, Cristina (2013): *Los muertos indóciles*. México D.F.: Tusquets.
- RODRÍGUEZ ADRADOS, Francisco (ed.) (1980): *Lírica griega arcaica*. Madrid: Gredos.
- RODRÍGUEZ IBÁÑEZ, Margarita (2012): *Cómo la Red ha cambiado el arte*. Gijón: Trea.
- SALDAÑA, Alfredo (2012): «Literatura y posmodernidad. Sobre interactividad y escritura hipertextual». *Castilla. Estudios de Literatura* 3, pp. 365-384.
- SALGADO, María (2014). *El momento analírico. Poéticas constructivistas en España desde 1964*. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- (2016): *Hacia un ruido. Frases para un film político*. Valencia: Contrabando.
- SANTAMARÍA, Alberto (2016): *Paradojas de lo cool. Arte, literatura, política*. Santander: La Vorágine.
- TORTOSA, Virgilio (2008): «Una nueva lógica escritural: el hipertexto». En Virgilio Tortosa (ed.), *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*, pp. 55-97. Alicante: Universidad de Alicante, Servicio de Publicaciones.
- WILLIAMS, Rhys Vaughan (2016): «The Viral Author». *Fedro, Revista de Estética y Teoría de las Artes*, 16, <<http://intitucional.us.es/fedro/uploads/pdf/n16/vaughan.pdf>> (en línea; fecha de consulta: 28 de enero de 2017).

EL WEBDOCUMENTAL SEGÚN VERTOV

Manuela PENAFRIA

Universidade da Beira Interior/Labcom.IFP

1. Introducción

Es cierto que Dziga Vertov nunca se refirió al webdocumental, pero el título del presente artículo no pretende ser provocador, sino sintético. Trataré de exponer, muy resumidamente, que el webdocumental puede ser entendido a partir de los escritos de Vertov acerca de la praxis cinematográfica. Por lo tanto, lo que pretendo es discutir las obras que actualmente asumen la designación de webdocumental, en cuanto a la posibilidad de desarrollo de una vertiente que el documental lineal no parece haber asumido.

Vertov se interesaba más por registrar a las personas sin que se diesen cuenta de que estaban siendo filmadas. Después, la labor de postproducción sobre esas imágenes consiste, sobre todo, en un intenso trabajo cinematográfico (nuevas asociaciones por vía del montaje, *freeze frame*, aceleraciones y deceleraciones de la imagen, etc.). Hoy en día, el webdocumental, al implicar un trabajo de interfaces, interacción y diseño, remite al desarrollo y aprovechamiento de las funcionalidades multimedia e interactivas. En ese sentido, el webdocumental parece, siguiendo a Vertov, implicar un intenso trabajo sobre las imágenes y sonidos registrados *in loco*, a los que podremos llamar «recursos multimedia interactivos». Si el webdocumental puede ser entendido

como una evolución del género documental, esa evolución puede recuperar la visión cinematográfica de Vertov; en especial lo que este dice al respecto de la *manipulación* del registro de la realidad.

2. Dos tradiciones para el documental lineal

Antes del Movimiento Documentalista Británico de los años treinta, liderado por John Grierson (es decir, antes de la institucionalización del documental como género), los filmes *El hombre con la cámara* (Dziga Vertov, 1929) y *Nanook el esquimal* (Robert Flaherty, 1922) inauguraron la creación y posterior desarrollo de un nuevo cine que registra la realidad y ejerce sobre ese registro un trabajo creativo (más tarde, John Grierson defendió este modo de trabajo para el Movimiento Documentalista Británico, aunque adoptase una estética puesta al servicio de la educación nacional).

Robert Flaherty y Dziga Vertov no se autoproclamaban documentalistas ni afirmaban producir documentales; estas palabras vendrían más tarde. Pero ellos son los dos grandes pilares sobre los que se asienta el documental como género y el documentalista como creador en el panorama de producción de imágenes en movimiento; sus filmes *Nanook el esquimal* y *El hombre con la cámara* abren el camino para la afirmación de la identidad del documental y del documentalista.

Con estos filmes y autores quedó asumido que, en el documental, las imágenes deben guardar respeto a lo que existe fuera del filme: esta es su primera característica. La segunda tendría que ver con la organización de las imágenes obtenidas *in loco* una vez comenzada la postproducción (debido a que este material puede ser entrelazado con imágenes de archivo, subtítulos, sonidos, etc.). Este trabajo posterior al rodaje obliga a que

el filme no siga las pautas de la mera descripción, la presentación descaracterizada o la sucesión sin propósito aparente de las imágenes obtenidas *in loco*. El impulso de registrar el mundo es esencial para el documental; de este modo, la cámara sale del estudio, las imágenes son registradas y, posteriormente, se trabajan de forma fílmica/dramática.

Entiendo que la veta creativa iniciada por Flaherty se ha desarrollado con éxito debido a que, en la evolución histórica y estética del documental, el registro del Otro para crear un filme con una estructura de cariz dramático y un tono sobrio será la cara más visible de la producción de documentales. Tomemos como ejemplo los movimientos de cine directo, en los Estados Unidos, y de cine verdad, en Francia, que, aun teniendo características distintas, optan por una apertura de la cámara al mundo exterior sin imprimir sobre el registro de la realidad una postproducción que exceda, diluya o anule la capacidad de la cámara de registrar el gesto más espontáneo de sus personajes.

En el caso del cine portugués, durante los años noventa (tal como pasó en otros países, como Brasil o España) surge una nueva ola de autores que apuestan por la realización de documentales. Algunos filmes que, en Portugal, marcan el inicio del llamado Nuevo Documental Portugués, son los siguientes: *Senhora Aparecida* (1994), de Catarina Alves Costa; *Há drama na escola* (1994), de Leonor Areal; *Margens* (1995), de Pedro Sena Nunes; *Esta televisão é sua* (1997), de Mariana Otero; *A dama de Chandor* (1998), de Catarina Mourão; *Até ao Farol* (1995), de Olga Ramos; *O Rap é uma Arma* (1996), de Kiluange Liberdade; *Céu Aberto* (1998), de Graça Castanheira.

En todos ellos puede verificarse la fascinación por la capacidad de la cámara para registrar al Otro, los gestos y el habla de las personas, así como el registro de manifestaciones culturales relevantes o, incluso, la preservación de gestos que están en vías de desaparición. Sirva este breve apunte sobre el cine

documental portugués de los años noventa para encuadrarlo, globalmente, en un tipo de registro que sigue la tradición de Flaherty: un registro autoral en el que la intervención artística no oscurece ni apaga la relación que las imágenes mantienen con la realidad exterior.

En la que podemos considerar la tradición de Vertov, es decir, el camino de la creación artística propuesto por el cineasta soviético, la imagen es una realidad en sí, y es gracias al montaje de las imágenes previamente registradas *in loco* por lo que se devuelve otro sentido a la realidad. De una parte tenemos un ojo mecánico y de otra la montaje. Estas dos partes presentan una imagen como si fuera la realidad misma. En *El hombre con la cámara*, Vertov se aparta del registro de observación fotográfica de la realidad y presenta una transposición cinematográfica de los «life-facts» (Cf. Petric, 1996:272).

La vía abierta por Vertov, que exigía una mayor manipulación de la imagen, no parece haber sido la apuesta del documental en formato lineal. El formato lineal apuesta más por la tradición abierta por Flaherty, es decir, la imagen con una relación más directa con la realidad.

Por lo tanto, la cuestión es si el webdocumental, en cuanto obra interactiva que se asienta en el registro de la realidad, puede asumir la propuesta preconizada por Vertov; una propuesta que consiste, esencialmente, en la manipulación de los registros de la realidad (con sus sobreposiciones de imágenes, *freeze frame*, y hasta técnicas de cine de animación...). Hoy en día, las obras encuadradas en el género webdocumental se incluyen también en la tradición del documental, aunque se les suponga la exploración de las posibilidades de las tecnologías digitales interactivas. Si consideramos que la imagen digital, precisamente por ser digital, interroga su ligazón analógica con un referente exterior, las posibilidades del documental —ya en forma de

webdocumental— avanzan definitivamente hacia una nueva etapa que lo aproxima al proyecto cinematográfico de Vertov.

En torno a esta oposición entre Flaherty y Vertov, Guy Gauthier (2002) acentúa que, según Jean Mitry, no sería posible defender el montaje y, al mismo tiempo, la integridad de lo real (una oposición asumida por la teoría más clásica del cine), algo que Deleuze (1983: 117) contradice. Para Vertov, el montaje no amenaza esa integridad aunque se trate de una concepción de realidad diferente a la de Flaherty. Para Flaherty esa integridad se concreta en la contemplación y en el plano que respeta el tiempo y la vida; en el caso de Vertov, el montaje se integra y tiene como finalidad ser la pura visión de un ojo, el de la cámara, que, tal como defendió, ve más y mejor que el ojo humano (Cf. Gauthier, 2002).

3. Sobre el webdocumental y Vertov

El documental lineal ya se ha señalado como algo más que un mero registro de la realidad. Según la definición clásica, defendida por John Grierson, consiste en un *tratamiento creativo de la realidad*; entonces, podemos considerar que el webdocumental estimula las tecnologías digitales interactivas para convertirlas en algo más que un repositorio o una base de datos.

En un artículo anterior (Penafria, 2014) y a partir de la lista de webdocumentales mencionados al final de este texto, entendía el webdocumental como una obra que opera y presenta un recorte poético del mundo, compuesta por una interfaz interactiva que integra y relaciona elementos multimedia (como texto, imagen, sonido) y/o elementos de comunicación (como foros o *chats*). Y, en relación a su abordaje de la realidad, identificaba dos tipos con su modo de navegación correspondiente: un *abordaje centrado* y un *abordaje global*, a los que corresponden una navegación *diseminada* y otra *acumulativa*, respectivamente.

En el abordaje centrado, el tema está delimitado espacial y/o temporalmente —como, por ejemplo, en *Journey to the end of coal*— y está compuesto por una interacción diseminada; es decir: la interacción se basa en un determinado conjunto de opciones, dispuestas en una estructura de menús y submenús. En el abordaje global, los temas no poseen una delimitación espacial y/o una temporalidad específica (ocurren aquí, allí, a mí, al Otro, hoy, mañana...); tal es el caso de *A journal of insomnia* o *Out my window*, en los que se abre la hipótesis de expandir nuevas situaciones, experiencias de vida, testimonios o acontecimientos: la interacción es, por lo tanto, acumulativa.

Con Vertov, solo los filmes que trascienden la mera documentación pueden tener importancia cinematográfica; es decir, en los que la imagen se somete a una transposición estructural y estética (Cf. Petric, 1996). Esa transposición de la realidad fue materializada en la película *El hombre con la cámara*; esta obra recoge, también, el eco de los escritos de Vertov: concretamente la expresión «film-object». De la recopilación de sus textos coordinada por Annette Michelson (1984), extraemos lo siguiente:

«On the significance of Nonacted cinema»

«The cinema of yesterday and today is merely a commercial affair. Cinema's path of development has been dictated solely by consideration of profit. (...) I'll condense what I've said: we have no film-objects.»

«We are the first to make film-objects with our bare hands perhaps clumsy, awkward, lacking shine, perhaps somewhat flawed, but still necessary objects, vital objects, aimed at life and needed in life. We define the film-object in these words: *the montage 'I see'*. The film-object is a finished étude of absolute vision, rendered exact and deepened by all existing optical instruments, principally by the movie camera experimenting in space and time. The field of

vision is life; the material for montage construction, life; the sets, life; the actors, life.»

«The birth of Kino-eye»:

«kino-eye as cinema analysis, kino-eye as the 'theory of intervals' (...) kino-eye is understood as 'that which the eye doesn't see' (...) as the possibility of seeing without limites and distances (...) implied in kino-eye were: all cinematic means, all cinematic inventions, all methods and means that might serve to reveal and show the truth. Not kino-eye for its own sake, but truth through the means and possibilities of film-eye, i.e., *kinopravda* ['film-truth'].»

«On kino-pravda»:

«the newsreel is organized from bits of life into a theme, and not the reverse. (...) One can build various film-objects from footage. Just as good bricks are needed for a house, good film footage is needed to organize a film-object. (...) life, passing through the camera lens, does not vanish forever, leaving no trace, but does, on the contrary, leave a trace, precise and inimitable.» (1984: 36, 37, 41, 45).

Para Vertov, la creación de un filme depende de la propia imagen, que ya no posee una ligazón umbilical con la realidad, con un referente exterior. Si se hiciese una analogía, la imagen no consistiría en una duplicación de la realidad ni en una representación (porque el cine no es *mimesis*, es invención), sino una crítica, una problematización o la posibilidad de una nueva visión y/o intervención sobre la realidad.

La expresión «film-object» remite a una transposición de la realidad porque no rechaza cualquier tipo de recurso creativo. Por su parte, el webdocumental tiene a su disposición un conjunto de recursos que lo distancian del documental lineal, entre los que destaca la interactividad. La pregunta que podemos hacer es si, actualmente, el webdocumental opera o no un trabajo de transposición de la realidad. Aunque no ha sido realizado,

por mi parte, un análisis exhaustivo de webdocumentales ni una delimitación de su producción en base a, por ejemplo, sus temas, y tratándose de un tipo de obra cuya actualidad aún no permite un total distanciamiento crítico, entiendo que el webdocumental está todavía ligado a una concepción de imagen que posee una fuerte dependencia de la realidad externa. Es reveladora la inmensa cantidad de pequeños filmes que acompañan los menús y submenús de los webdocumentales; por lo tanto, el webdocumental todavía busca legitimar su abordaje de la realidad mediante una construcción propia del documental lineal.

Si el webdocumental se asienta de modo tan evidente en el documental (de hecho, el neologismo webdocumental no abdicaría de la tradición documental) y es entendido como una evolución de este, la propuesta de Vertov tendrá un papel importante que desempeñar en la creación de obras que, simultáneamente, trasciendan y remitan a nuestra cotidianidad (ya se trate de aquello que nos es más próximo o de aquello que nos es más distante).

Referencias bibliográficas

- DELEUZE, Gilles (1983): *L'image-mouvement*. Paris: Minuit.
- GAUTHIER, Guy (2002): *Le documentaire: un autre cinéma*. 2ª Ed. Nathan.
- MICHELSON, Annette (Ed.) (1984): *Kino-eye, The writings of Dziga Vertov*. University of California Press.
- PENAFRIA, Manuela (2014): «A Web e o documentário: uma dupla inseparável?». *Revista ANIKI*, vol. 1, n.1, pp. 22-32.
- PETRIC, Vlada (1996): «Vertov's transposition of reality». In: Charles Warren, *Beyond document: essays on documentary film*, pp. 271-294. Wesleyan University Press.

EL VIDEOJUEGO Y EL FIN DE LA TRAGEDIA: ASPECTOS NARRATIVOS DE UNA REVOLUCIÓN ESTRUCTURAL

Juan J. VARGAS-IGLESIAS
Universidad de Sevilla

1. Preliminar

Con el foco dirigido a la tragedia como origen y caracterización de la cultura occidental, este texto se propone enunciar los aspectos sintomáticos de la revolución estructural del cibertexto como repercusiones de una sociología de la simulación (Baudrillard, 1978). Con ello se distinguirán las particularidades del caso del videojuego con relación a ciertos aspectos del modelo actancial greimasiano. La consideración del modelo greimasiano es aquí de una naturaleza particular, en tanto por una parte reconoce la insuficiencia de su versión narrativa —derivada de su restricción al ámbito de los relatos pre-cibertextuales—, y por otra recontextualiza respecto a esta los aspectos de la dimensión comunicativa que le son afines. Con esto se pretende sentar las bases para la propuesta en formación de un nuevo modelo que habrá de tener en cuenta los paradigmas específicamente interactivos del videojuego.