

Tesis
COS 2007
N4.



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO DE GRADO

**ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LA TEATRALIDAD EN LA PELÍCULA
DOGVILLE DE LARS VON TRIER**

Autores: Mariana Nevado Cavallini y Luisa E. Ojeda Acosta

Tutora: Elisa Martínez de Badra

Caracas, 06 de septiembre de 2007.

AGRADECIMIENTOS

A nuestros padres y hermanos

A esos profesores que nos enseñaron

A los panas y a los más panas: Dani, Cris, Bracho, León, Ricardo,

A La Pandilla

A la abuela Ma

A nuestro querido Diego

A Elisa, la paciente tutora

ÍNDICE DE CONTENIDO

PRESENTACIÓN.....	6
CAPÍTULO I: Cine y Teatro.....	8
1.1 El cine y el teatro.....	9
1.2 La teatralidad en el cine.....	17
CAPÍTULO II: Aproximaciones al Artista.....	22
2.1 Su vida.....	23
2.2 Su obra.....	24
2.3 Elementos cinematográficos característicos.....	31
2.4 Influencia brechtiana.....	36
2.4.1 Bertolt Brecht: vida y obra.....	36
2.4.2 El teatro brechtiano.....	40
CAPÍTULO III: Aproximación al análisis del filme.....	47
3.1 Objetivos generales y objetivos específicos.....	48
3.2 La película.....	49
3.3 Dogville y sus habitantes.....	52
3.4 El uso de <i>Dogville</i> para el estudio.....	55
3.5 La semiótica del teatro.....	56
3.6 Propuesta metodológica.....	58
3.6.1 Elementos teatrales.....	61
3.7 La segmentación de la película.....	64

CAPÍTULO IV: Análisis del filme.....	67
4.1 La segmentación de <i>Dogville</i>	68
4.2 Análisis y comentarios.....	72
4.2.1 Capítulo Tres: en el que Grace se permite una dudosa provocación...	72
4.2.2 Capítulo Nueve: donde Dogville recibe la visita tan esperada y la película termina.....	80
4.3 Resultados.....	94
CONCLUSIONES.....	104
RECOMENDACIONES.....	106
BIBLIOGRAFÍA.....	107
ANEXOS.....	110

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Índice de Figuras

Fig. 1. Dogville.....	52
-----------------------	----

Índice de Tablas

Tabla 1. Cuadro comparativo Teatro Dramático – Teatro Épico.....	42
Tabla 2. Modelo de Tadeusz Kowzan.....	59

PRESENTACIÓN

El cine es, sin duda alguna, la más joven de las artes. La evolución del mismo ha estado influenciada, en mayor o menor medida, por las artes ya consagradas, y aunque algunos sostengan que la presencia de esta influencia pueda significar un riesgo para la pureza del cine como arte, muchos otros defienden lo contrario, y mantienen que ese fenómeno es parte del proceso evolutivo de todo arte. Así pues, cuando el cine recurre al teatro para buscar material, simplemente demuestra su progreso y es que es innegable la presencia de lo teatral en cada filme, pues todo lo referente al drama, la actuación, el maquillaje, el vestuario, la escenografía... formaron parte de las artes escénicas siglos antes de que el cine existiera y se concibiera como arte.

Aunque el cine haya recurrido a las artes consagradas para convertirse en lo que es hoy en día, es importante reconocer que posee características propias, códigos que lo hacen único. No hay que olvidar que después de todo el cine fue un invento liberador desde varios puntos de vista, porque tanto el teatro como la misma fotografía y la pintura dejaron su obsesión por retratar la realidad tal cual se presenta en la vida, para explorar sus propias naturalezas, el mundo interno del hombre, de ahí que se entienda el por qué, el séptimo arte, se encuentra inexorablemente ligado al realismo.

En este estudio se planteará una reflexión, partiendo de un análisis semiótico, de un fenómeno que no es nuevo, el de la reciprocidad de las artes, más específicamente entre el teatro y el cine en la película *Dogville* (2003) de Lars von Trier.

El autor de obras como *Rompiendo las Olas* (1996), *Los Idiotas* (1998) y *Bailarina en la Oscuridad* (2000) abandona el decálogo propuesto por el movimiento

Dogma 95 y se aboca a una propuesta teatral para presentar, en el 2003, este filme titulado *Dogville* que pareciera acercarse más al teatro de vanguardia que al cine puro. En un escenario como única locación, se desarrolla la historia del filme en el que los elementos visuales propios del teatro recalcan la característica escénica del mismo. Se tomarán en cuenta elementos meramente teatrales como la mímica, el gesto, el movimiento, el traje, el peinado, el maquillaje, el decorado, la iluminación y los accesorios, extraídos del modelo de los sistemas operantes en escena propuesto por Tadeusz Kowzan.

Dogville (2003) es un filme representativo de la modernidad cinematográfica, un experimento que busca explorar nuevos caminos en la evolución del séptimo arte. Con la elaboración de este análisis se buscará profundizar en los fundamentos de este ensayo cinematográfico haciendo un recorrido desde los inicios del cine y su evolución de la mano del teatro, la vida y la obra de Lars von Trier y sus influencias como director.

Por otra parte, es interesante destacar que por vanguardista que sea este filme para el cine actual, no se conocen investigaciones sobre el mismo por lo que este estudio sería un aporte original para las artes audiovisuales pues se adentra en la propuesta de Trier del cine-fusión que explora un nuevo lenguaje cinematográfico basado en una teatralidad evidente. Del mismo modo los resultados obtenidos, luego de culminado el análisis, podrán servir de base para la creación de nuevas propuestas y nuevos proyectos de investigación que profundicen en el tema de la reciprocidad de las artes específicamente entre el teatro y el cine.

CAPÍTULO I

Cine y Teatro

1.1 El cine y el teatro

Desde los más antiguos hallazgos sobre la humanidad pueden conseguirse expresiones de cómo el hombre busca de una manera u otra, representar aquello que lo rodea. A lo largo de su historia y de su propia evolución social, psicológica, económica... el ser humano ha recorrido un largo camino de la mano de las representaciones artísticas. Independientemente de cuál sea la razón o el móvil del hombre para generar arte, lo cierto es que está presente en cualquier ámbito de la vida humana y ha ido evolucionando junto a él.

Dos formas de arte bien conocidas y presentes en esta evolución son el teatro y el cine, el primero surge años antes, y su creación se remonta entre los siglos VI y V a.C. en la ciudad griega de Atenas. El segundo, nace en Francia del genio de los hermanos Lumière a finales del siglo XIX. Muchos años separan el nacimiento de ambas formas artísticas, pero no por ello están separadas intrínsecamente de su labor representativa. El teatro y el cine evolucionan de formas distintas pero en una relación simbiótica que en ocasiones es más estrecha, y que en otras sólo comparte algunos detalles, pero que innegablemente hace imposible hablar de uno, sin aunque sea tácitamente, incluir al otro.

Bazin (2004) reconoce al cine como un arte joven aún, pero la literatura, el teatro, la música, la pintura son casi tan viejos como la historia. La evolución del cine ha estado necesariamente influenciada por el ejemplo de las artes ya consagradas. Así mismo, este autor sostiene que la historia del cine, no escapa de los determinismos específicos de la evolución de todo arte, así como de las influencias ejercidas sobre él por las artes ya evolucionadas nombradas al principio.

Fue en 1895 cuando el cinematógrafo de Auguste y Louis Lumière proyectó por primera vez un filme a una sala llena de personas que pagaron por ver este espectáculo. Kracauer (1996) cita a Sadoul (1948) quien sostiene que las películas de

los Lumière representaban una auténtica innovación: “mostraban la vida cotidiana a la manera de las fotografías” (p. 53) y la mayoría de sus producciones buscaron eso, registrar el mundo circundante sin otra finalidad que mostrarlo.

Tal como yo lo veo, los hermanos Lumière establecieron los auténticos límites del cine de la manera más apropiada. La novela y el teatro bastan para estudiar el corazón humano; el cine es el dinamismo de la vida, de la naturaleza y sus manifestaciones, de la muchedumbre y sus movimientos. Todo lo que se afirma a través del movimiento depende de él. Sus lentes se abren al mundo. (Mesguich, s/f; cp. Sadoul, 1948; cp. Kracauer, 1996, p. 54)

Pocos años más tarde el público que acudía a las proyecciones de los Lumière, dejó de asistir. “El impacto se había agotado; su apogeo quedaba atrás.” (Kracauer, 1996, p. 55) Esta situación hizo que la producción de sus filmes se redujera y pasara a ser, como lo señala Sadoul (1992), una atracción más de feria situada junto a la mujer con barba, y es que estos hermanos, creadores del cinematógrafo, se encargaron de reproducir, de copiar la realidad, en vez de tomar aquellos elementos que el espectáculo les ofrecía e incluirlos en sus tramas.

El director del Teatro Houdin, Georges Méliès, maravillado ante el invento de los Lumière, reactivó el interés de la audiencia por el cine. Como señala Sadoul (1992) lo que hizo genial la hazaña de este artista de las tablas, fue emplear de manera sistemática en el cine todos aquellos elementos que ya conocía del teatro, es decir, adopta un guión, actores, vestuario, maquillaje, escenografía, tramoya, división en escenas o actos, etc. Y aunque la nueva presencia de historias y trucos realizados con la cámara llamó la atención del público, Méliès continúa siendo un prisionero de la estética del teatro, pues no emplea nunca la edición con cambio de planos y de puntos de vista. Su filme es el equivalente exacto de un cuadro de teatro y nunca supone un cambio de perspectiva visual.

Pero a pesar de su sentido cinematográfico, Méliès no dejó de ser nunca el director de teatro de antaño. Empleó la fotografía con un espíritu pre fotográfico: la reproducción de un universo de cartón-piedra inspirado en tradiciones escénicas (...) sus actores se inclinaban ante el público como si hubieran acabado de actuar en un escenario. Por más que sus películas diferían del teatro en el plano técnico, no lograron trascenderlo incorporando temas genuinamente cinemáticos. Esto explica también por qué Méliès en su inventiva nunca pensó en desplazar la cámara; (Sadoul, 1948; cp. Kracauer, 1996, p.57) la cámara fija perpetuaba la relación entre el espectador y la escena. Su espectador ideal era el del teatro tradicional, niño o adulto (...) En sus últimos años, Méliès fue pasando poco a poco del cine teatral al teatro filmado. (Kracauer, 1996, p. 57)

Méliès logra a través de sus filmes, crear mundos fantásticos llenos de poesía e historias maravillosas. Sadoul (1992) habla de él como “un niño maravillado y maravilloso” (p. 26) que se debate entre grandes poderes: la magia y la ciencia, la imaginación y la realidad; y que pensando que lo único que hacía era crear trucos de magia, en realidad lo estaba creando todo. Con Méliès el arte cinematográfico empieza a tomar prestado de otras artes, y en especial del teatro, elementos que con el tiempo se han ido perfeccionando y han dado como resultado el cine de hoy. Más allá de los efectos especiales, Méliès le dio la oportunidad al cine de relatar historias. “Su principal aportación al cine fue sustituir la realidad no escenificada por la ilusión escenificada, por las tramas inventadas.” (Langois, 1948; cp. Kracauer, 1996, pp. 55-56)

El espectáculo creado por Méliès pasó entonces con rapidez a convertirse en una atracción de feria, y a pesar de que sus tramas y argumentos eran fantasiosos, la tendencia realista predominaba. Hasta este entonces, lo único que diferenciaba al cine de la fotografía era su capacidad de registrar movimiento. En un principio, más allá de los decorados y de los actores, el cine se prestó del texto teatral para elaborar grandes dramas en la pantalla que seguían siendo teatro filmado porque, aunque ahora presentaba historias interesantes que contar y no sólo se dedica a registrar la

cotidianidad, las técnicas cinematográficas siguen siendo muy primitivas, pues la cámara permanece fija en el piso, encargándose de imprimir en el celuloide aquello que unos actores representan en un decorado delante de ella, aún no se habla de montaje, aún no había nacido el lenguaje cinematográfico.

La ilusión en el cine no se funda como en el teatro en las convenciones tácitamente admitidas por el público, sino, por el contrario, en el realismo innegable de lo que se le muestra (...) ¿Hay que concluir que el cine está obligado a la representación única si no de la realidad natural, sí de una realidad verosímil cuya identidad con la naturaleza, tal como la conoce, pueda admitir el espectador? (Bazin, 2004, p. 185)

Para 1910 el Expresionismo invadía las calles de Europa. Éste fue un movimiento que abarcó todas las formas de arte, desde la música hasta la arquitectura. El cine, naturalmente, no se vio exento de participar en el mismo, y fue en Alemania donde, abandonando un poco la tendencia realista, empezó a explorar su tendencia, como la llama Kracauer (1996) formativa. Georges Sadoul (1992) sostiene que el Expresionismo Alemán no difería mucho del cine de Méliès, las divergencias radicaban en los actores, quienes en este caso eran reconocidos, y en los aspectos técnicos, que buscaban lograr una visión subjetiva del mundo, obtenida a través de una iluminación especial, decorados muy elaborados, maquillajes exagerados, entre otros aspectos.

André Bazin (2004), por su parte, hace énfasis en que los artífices expresionistas sólo buscaron sustraerse del realismo del decorado, dejándose influenciar por la pintura y el teatro, lo cual dejó al mundo exterior de lado, y los realizadores terminaron abocándose a un mundo de fantasías, sueños y poesía. En consecuencia, concluye, que el relativo fracaso estético de este movimiento está en que esta puesta en escena lleva a los cineastas alemanes a convertir una ventana sobre el mundo en un espacio orientado a la dimensión interior, al juego del teatro, de aquí

que los directores deban entonces respetar el realismo natural del ya poco convencional decorado expresionista.

Sólo éstas [refiriéndose a las obras del cine expresionista] ofrecen una penetración intelectual y un goce que de otro modo son inalcanzables (...) En general, las películas de este tipo no tienen la pretensión de ser totalidades autónomas, sino que con frecuencia soslayan la realidad física o la explotan con finalidades ajenas a la veracidad fotográfica. (Kracauer, 1996, p. 64)

Al hablar de la evolución del cine, no se debe hacer caso omiso de la presencia de los rusos y sus importantes aportes para la cinematografía mundial. Los soviéticos desarrollan un concepto utilitario del cine, en el que el pueblo es el protagonista que lucha en contra del ideal burgués. Abandonan un poco la tendencia hacia el drama (aunque grupos como la Fábrica del Actor Excéntrico—FEKS en ruso—desarrollaron algo parecido al teatro de feria, basado en el teatro de vanguardia)¹, presente en el resto de Europa y se abocan a un cine básicamente propagandístico.

Los directores rusos se inclinaban más hacia el cine documental, buscaban el máximo del realismo en sus piezas, el mismo Sadoul (1992) señala que Eisenstein, en *El Acorazado Potemkin* (1926), prescindió de estudio—de hecho, pasó dos semanas en Odesa durante el rodaje del film—el maquillaje era casi inexistente, la escenografía natural y la gran mayoría de los actores eran pobladores de la zona. El gran aporte de los rusos al cine proviene de querer lograr narraciones con gran carga psicológica. Ciertamente, los realizadores soviéticos, no gozaban de plenas libertades creativas pues sus filmes habrían de tener un fin propagandístico siempre y, es en el marco de estos impedimentos creativos, en los que nace el montaje intelectual, acuñado por Eisenstein, y el mismo efecto Kulechov, descubierto por Lev Kulechov.

¹ “El Excentricismo es un movimiento que apela a la inestabilidad como elemento constitutivo del trabajo artístico. En sus trabajos teatrales, pero, sobre todo, cinematográficos, defenderá la importancia del truco en detrimento del argumento.” (Cortell Hout-Sordot y Darias, s/f; pp. 314-315)

“El cine soviético, por una parte había llevado a sus últimas consecuencias la teoría y la práctica del montaje mientras que la escuela alemana hizo padecer a la plástica de la imagen (decorado e iluminación) todas las violencias posibles.” (Bazin, 2004, p. 84)

Mientras que el cine europeo siempre estuvo inclinado hacia una tendencia sobre todo realista, y eso lo demuestra el relativo fracaso del Expresionismo Alemán y el significativo éxito de los movimientos realistas que se dieron en Rusia e Italia; al otro lado del Atlántico, en Estados Unidos, también el cine se fue desarrollando de forma vertiginosa y distinta a lo que planteaban en el viejo mundo. Bazin (2004) sostiene que entre 1930 y 1940 se produce en todo el mundo una gran comunidad dedicada al lenguaje cinematográfico, pero señala el caso especial de Hollywood en el que se desarrollaron de cinco a seis géneros que desde entonces aseguraron la aplastante superioridad de la industria cinematográfica norteamericana frente a las otras del mundo. La comedia americana, el género burlesco, las películas musicales, el filme policiaco y de *gangsters*, el drama psicológico y de costumbres, el filme fantástico de terror y el *western*. Es importante destacar también que el triunfo mundial del cine norteamericano, no sólo se debía a la variedad de sus producciones sino también, a la introducción a finales de 1920 del sonido en todos sus filmes. Aunque los soviéticos ya habían hecho algunos avances en este aspecto, fueron los americanos quienes se encargaron de expandirlo por el mundo.

El cine americano siempre se ha caracterizado por el uso de la tecnología a favor de lograr una experiencia más completa del hecho cinematográfico y así poder alcanzar fusiones, que en Europa no eran consideradas. La comedia americana es un ejemplo de ello, este género basado en la palabra, no acude generalmente a los artilugios cinematográficos como tal. Más bien parece recurrir a la farsa romana desarrollada siglos antes por Plauto y Terencio. Representó un éxito rotundo y, paradójicamente, no es muy diferente del fracasado teatro filmado. Bazin (2004),

haciendo referencia a la comedia americana, dice: “aquí el cine supera al teatro, pero continuándolo y desembarazándolo de sus imperfecciones.” (p. 155) De la misma manera destaca la espontaneidad en la que se dio esta fusión entre cine y teatro cómico, atribuyéndole su éxito quizá a la coyuntura social y económica en la que surgió, pero que sin duda y, gracias a la perfección de sus obras, han sido considerados siempre como productos del tan anhelado cine puro.

Gracias a estas breves evocaciones puede verse que las relaciones del teatro con el cine son más antiguas y más íntimas de lo que generalmente se piensa, y, sobre todo, que no se limitan a lo que ordinaria y peyorativamente se designa con el nombre de «teatro filmado». Puede verse también cómo la influencia tan inconsciente como inconfesada del repertorio y de las tradiciones teatrales ha tenido una influencia decisiva sobre los géneros cinematográficos considerados como ejemplares en el orden de la pureza y de la «especificidad». (Bazin, 2004, p. 157)

Con el paso del tiempo el cine evoluciona tanto artística como técnicamente y de la misma manera se consolida como industria con la creación del *star system* y los diversos estudios de Hollywood. En este marco surge la modernidad cinematográfica cuyos orígenes según Monterde (1996) parten de la desagregación de muchas cinematografías nacionales europeas posteriores a la guerra, pero sobre todo, del control de la cinematografía norteamericana sobre la del viejo continente. Es interesante tomar en cuenta lo que destaca este autor al decir que el cine moderno no es ni una variedad, ni una vanguardia experimental cinematográfica. “La modernidad en el cine, como en las otras artes, no hace más que volver explícito el momento del pensamiento que ha estado siempre implícitamente presente en las obras.” (Ishaghpour, 1986; cp. Monterde, 1996, p.19)

Para concluir y citando a Bazin (2004) tras ver la evolución del arte cinematográfico se sabe que ya no hay piezas que no puedan ser llevadas a la pantalla, independientemente del estilo al que pertenezcan, lo verdaderamente

importante es que se sepa imaginar “la reconversión del espacio escénico en las constantes de la puesta en escena cinematográfica” (p. 202) y aún más, en el teatro contemporáneo la puesta en escena de algunas obras modernas y clásicas, ya es posible gracias al cine.

Cuanto más se proponga el cine ser fiel al texto, a sus exigencias teatrales, más tendrá que profundizar en su propio lenguaje la mejor traducción es la que pone de manifiesto la más profunda intimidad con el genio de las dos lenguas y un mayor dominio de ambas. (Bazin, 2004, p. 195)

La teatralidad en el cine

La evolución cinematográfica abarca distintos niveles. Algunos realizadores dedicaron a explotar las propiedades tecnológicas del nuevo arte, mientras que otros se enfocaron más en su poder comunicacional, artístico y dramático. A medida que ha pasado el tiempo y gracias a los grandes genios de la cinematografía, el último arte fue incorporando, cada vez, más elementos propios de otras artes, para desarrollarse y convertirse en lo que hoy en día es. Las artes escénicas, por su parte, proporcionaron al cine numerosos artilugios que hasta el momento sólo les pertenecían a ellas, de hecho, Metz (2002) señala que la puesta en escena de los primeros filmes era puramente teatral: cámara inmóvil, distancia axial invariable, incidencia angular uniformemente frontal, etc. Pronto, al profundizar en las técnicas cinematográficas, los realizadores comenzaron a utilizar el texto, los actores, el maquillaje, el vestuario, la escenografía, los efectos especiales... propios del teatro. El cine fue abriéndose a un mundo nuevo y sumamente rico y, aunque se desarrolló de formas distintas, en lugares diferentes, en ninguno de los casos pudo escapar de la inminente influencia del teatro.

Es innegable el hecho de que el cine, a lo largo de su historia, se ha encargado de desarrollar un lenguaje propio que lo caracteriza y es gracias a lo que ha tomado de las artes consagradas, que hoy ha llegado a desarrollar su propio conjunto de signos, su propio código. Ya Bazin (2004) para su época lo vaticinó, al afirmar que el problema que se ofrece a reflexión no es en el fondo tan nuevo: es en principio el de la influencia recíproca de las artes y de la adaptación en general. Si el cine tuviera dos o tres mil años, veríamos claramente que tampoco escaparía de las leyes comunes de la evolución de las artes.

Muchos critican el concepto de arte puro y ciertamente, en especial refiriéndose al cine, no tendría mucho sentido, partiendo del hecho de que éste es un arte joven. Martínez (2004) cita a Metz quien sostiene que el cine tiene su código

propio, pero una película no está formada únicamente por códigos cinematográficos (planos, movimientos de cámara, montaje, lentes, uso del tiempo, etc.), sino que en ella participan además una serie de códigos que no le son propios, como en el caso de aquellos pertenecientes, originalmente, a la representación teatral. Bazin (2004) también señala la preocupación de ciertos críticos al ver cómo las distintas artes se fusionan sacrificando su pureza, pero de la misma manera señala que este tipo de fenómenos representan en realidad progreso, son parte de la evolución de todo arte, y más específicamente del cine.

El cine permite llevar hasta sus últimas consecuencias una situación elemental a la que la escena imponía unas limitaciones de tiempo y de espacio que la mantenían en un estado de evolución hasta cierto punto larvario. Lo que puede hacer creer que el cine ha venido a crear por completo nuevas situaciones dramáticas es el hecho de que gracias a él ha sido posible la metamorfosis de situaciones teatrales que sin él no hubieran llegado nunca al estado adulto. (Bazin, 2004, p. 195)

Bazin (2004) también señala que el cine debe, por ende, ser más rico que el teatro. El séptimo arte no sólo ha aprendido, sino que también ha aprehendido elementos claves de la escena que hoy en día puede que se reconozcan como propios del mismo cuando originalmente provienen del teatro, pero esto no debe confundirse, es decir, cine y teatro tienen sus diferencias puesto que manejan códigos distintos. Este mismo autor también señala que hay algunos filmes que conservan lo esencial del acto teatral en lugar de intentar, como tantos otros, disolverla en el cine, utiliza por el contrario los recursos de la cámara para subrayar, confirmar las estructuras escénicas y sus corolarios psicológicos. La adaptación específica del cine no se podría definir aquí más que como aumento de la teatralidad.

Si por cine se entiende la libertad de la acción con relación al espacio, y la libertad de punto de vista con relación a la acción, convertir en cine una obra de teatro será dar a su decorado la amplitud y la realidad que la escena no podía ofrecerle

materialmente. Será también liberar al espectador de su sillón y valorizar, gracias al cambio de plano el trabajo del actor (...) El cine era necesario para que el proyecto teatral se expresara por fin libremente (...) el cine obra tan solo como revelador que acaba de hacer aparecer ciertos detalles que la escena dejaba en blanco. (Bazin, 2004, pp. 162, 167-168)

Varios son los autores que mencionan la relación que ha existido siempre entre el teatro y el cine y de lo absurdo que podría resultar quererlos estudiar en su especificidad cuando la influencia del uno sobre el otro es obvia e indiscutible. Ahora bien, son también varios los elementos de la escena que podemos observar en un filme ya sea clásico o actual. Uno de ellos es lo que en teatro es conocido como la *mise en scène* o puesta en escena, un término que se refiere tanto a la composición estética del set de filmación, como a aquella que sustituye el espacio dramático en el escenario y, que en ambos casos, contiene una alta carga comunicativa del mundo y de la psique de los personajes. Es así como Martínez (2004) concluye que de la misma manera que en el teatro, la puesta en escena es la cuna de la significación del filme. Todo esto se fundamenta aún más si se reconoce, como señaló en su tiempo Aristóteles, que todo arte infiere una representación. De ahí el fracaso del cine cuando se propuso registrar la realidad como fenómeno y su éxito al incluir argumentos e historias representadas por actores en escenarios completamente realistas y específicos para ello. “El arte de la puesta en escena (...) supone, por parte del realizador, una inteligencia del lenguaje cinematográfico que sólo es igualada por la comprensión del hecho teatral.” (Bazin, 2004, p. 194)

Otro elemento presente en el cine y que originalmente era reconocido por el teatro es el texto, el drama. Como se ha hecho referencia anteriormente, el cine comienza a crecer vertiginosamente gracias a la inclusión de elementos de la escena, en un principio por Méliès y luego por el resto del mundo. El mismo Bazin (2004) reconoce que para los primeros cineastas, registrar el teatro siempre fue una gran curiosidad, y quienes lo llevaron a cabo crearon el género del poco exitoso teatro

filmado. Pero una vez que se introducen las técnicas de montaje y los distintos movimientos de cámara, el cine comienza a desligarse un poco de los códigos que no le eran propios para generar los signos que le serían propios, que darían pie al lenguaje cinematográfico. Esta separación del hecho teatral como tal, hizo que el cine, gracias a sus bondades propias, generara capacidades dramáticas que le pertenecen sólo a él, pero que sin duda alguna provienen del drama de las tablas del que jamás podrá liberarse por completo.

Si consideramos el teatro como el arte específico del drama, hay que reconocer que su influencia es inmensa y que el cine, en su condición esencial, es la última de las artes que puede escapar de ella. Quizá sea oportuno recordar que Garroni, en su proyecto de semiótica (1973), dice que es un error buscar la especificidad de un arte pues lo que de verdad existe son códigos (del tiempo, lo visual, el espacio, el sonido, el gesto) cada uno homogéneo en sí, que se combinan de formas distintas en conjuntos heterogéneos (cine, radio, novela, etc.). (Martínez, 2004, p. 19)

La acción dramática es otro de los aspectos que la cinematografía aprehendió del teatro y lo modificó para sus propios beneficios y condiciones. Ciertamente, el tiempo de la acción teatral y el de la pantalla no tienen la misma naturaleza y esto parte, en principio, porque en uno la presencia de la acción de la escena es inmediata, directa e irrepetible, mientras que en el otro fue en un momento y ahora se repite y se seguirá repitiendo exactamente igual todas las veces que así sea deseado. “«Lo específicamente teatral—escribe Henri Gouhier en *l'Essence du Théâtre*—es la imposibilidad de separar la acción del actor».” (Bazin, 2004, p. 172)

Al inventarse la fotografía, afirma Bazin (2004), la pintura se vio liberada de su obsesión con copiar la realidad y más bien se dedicó a explorar su propia naturaleza, dando pie a los movimientos abstractos y surrealistas. La fotografía le ha dado valor a la pintura, confirmando su especificidad irremplazable. Del mismo modo actúa la aparición del cine y su relación con el teatro. Como se ha señalado

anteriormente, el séptimo arte también libera al teatro dando pie a que éste explore su propia naturaleza y lenguaje, el filme asegura al teatro su existencia, pues también contiene una gran carga de expresión dramática, pero es un placer análogo, diferente, que lleva al espectador a experimentar otro tipo de sensaciones. Sí, cine y teatro coinciden en que ambos son espectáculos, pero, como señala Bazin (2004) el cine no debe tratar de huir de lo que el teatro le ofrece, sino más bien eventualmente podría incluso incriminarlo, renunciando a las bondades cinematográficas, y es que la presencia de lo teatral, en mayor o en menor medida, no disminuirá el valor de los códigos cinematográficos.

Si el cine es un arte mayor, que posee también sus leyes propias y su lenguaje ¿Qué puede ganar sometiéndose a los de un arte diferente? ¡Mucho! Y ello en la medida en que, rompiendo con vanas y pueriles supertrecherías, se proponga verdaderamente someterse y servir. (Bazin, 2004, p. 194)

CAPÍTULO II

Aproximaciones al Artista

2.1 Su vida

El cineasta Lars von Trier nace en Copenhague, Dinamarca, el 30 de abril de 1956. Sus padres Inger Host y Ulf Trier, lo criaron en el seno de una familia de tendencias izquierdistas y artísticas. Con el pasar de los años, y a raíz de la muerte de su padre, la madre del director danés confesó que Trier no era su verdadero progenitor. Este detalle es bastante importante para la vida de este cineasta ya que su madre quería un hijo con dones artísticos y por esto le pide a Fritz Michael Hartmann—un importante descendiente de una familia de compositores daneses— que la ayude a concebirlo.

Desde pequeño, Trier estuvo interesado por las artes, primero fue la pintura y la literatura. A los diez años recibe una cámara súper ocho de regalo y es así como desde ese momento el chico se encarga de filmar todo lo que está a su alrededor convirtiéndose en un apasionado por las imágenes. Luego, a los quince años, adquiere una cámara 16 milímetros con la que, en principio, se dedica a hacer comerciales.

Fue en 1976, cuando se dedica por completo al mundo del cine, estudiando primero en el *Department of Film and Media Studies* de la Universidad de Copenhague hasta 1979. Ese mismo año, entra en la *National Film School of Denmark*, graduándose en 1982.

Este afamado director danés cuenta con más de doce largometrajes en su haber, además de otros trabajos como: cortometrajes, películas para televisión y comerciales. Algunas de sus realizaciones no han sido reconocidas mundialmente, pero otras han contribuido al cine moderno con significativos aportes de carácter cinematográfico, convirtiéndolo así, en uno de los directores más importantes e influyentes del cine actual.

2.2 Su obra

La filmografía de Lars von Trier es extensa y ha colaborado con el descubrimiento y renacer del cine danés. Desde sus comienzos fue reconocido como un cineasta rebelde e innovador.

Cuando estudiaba en el Instituto de Cine de Dinamarca realizó una cantidad considerable de cortometrajes, entre los que se pueden destacar cinco, los primeros dos son amateur, *El Jardinero de Orquídeas* (1977) y *Menta* (1979), los otros tres fueron trabajos universitarios, *Nocturno* (1980), *El último detalle* (1981) y su trabajo de fin de curso, *Imágenes de liberación* (1982), cuya temática refleja los últimos días de la ocupación alemana en Dinamarca.

Sus primeros cortometrajes son exploraciones en el plano estilístico que giran alrededor de temas y símbolos que acabarían por tener un papel principal en sus largometrajes. Lars von Trier ha llegado a desarrollar una expresión cinematográfica cargada de simbolismo y de emoción. (<http://www.golem.es/dogville/index.php?seccion=director>. Consultado el 22 de enero de 2007)

Con estos cortometrajes Trier se da a conocer en el ámbito cinematográfico danés. Pero fue con la llamada *Trilogía Europea* que el director comienza a ganar reputación fuera de Dinamarca. Esta trilogía, de carácter experimental, es un paseo humano por los traumas que caracterizan a la Europa del pasado, del presente y del futuro; es la historia de un continente degradado moral y materialmente luego de la segunda guerra mundial.

La trilogía, está compuesta por las películas *El Elemento del Crimen* (1984), *Epidemia* (1987) y *Europa* (1991).

La conocida como «trilogía de Europa» marca un punto de ruptura definitivo en el cine danés contemporáneo. Se trata de una originalísima ampliación del lenguaje cinematográfico habitual en Dinamarca. Con esta trilogía Trier imprimió un sello decisivo en la tradición europea del cine artístico, de tal modo que es necesario remontarse a las películas que Carl Theodor Dreyer realizó en la primera mitad del siglo para encontrar un fenómeno similar. (<http://www.um.dk/Publikationer/UM/Espanol/DatosSobreDinamarca/Cine/html/chapter01.htm>. Consultado el 21 de enero de 2007)

Después de rodar la última película de su trilogía, *Europa* (1991), Lars von Trier funda con Peter Aalbæk Jensen, una productora audiovisual de nombre Zentropa Entertainment, ésta pronto se convertiría en un referente de la producción cinematográfica escandinava, casi al nivel de la primera sociedad cinematográfica de Dinamarca, la Nordisk Film, fundada por Ole Olsen en 1906.

El director, no sólo se dedicó al cine, filmó también dos producciones para televisión, *Medea* (1988) y *El Reino* (1994 y 1997), una serie de dos partes, que constituye los primeros pasos de lo que luego fue el movimiento Dogma 95 creado por Trier y Thomas Vinterberg en el año 1995.

Con *El Reino I y II* (1994 y 1997 respectivamente), Trier “crea un estilo técnico que permite al espectador concentrarse más en la historia y los actores (...) [el director filmó la serie con] la cámara al hombro ignorando las reglas de la iluminación, de la continuidad y del montaje, consiguiendo imágenes con mucho grano y colores desnaturalizados.” (<http://www.golem.es/dogville/index.php?seccion=director>) Gracias al interés del público por la primera entrega de la serie *El Reino* (1994), tanto en Dinamarca como en el extranjero, Lars von Trier y sus dos productores, Peter Aalbæk Jensen y Vibeke Windeløv consiguen el financiamiento para su siguiente proyecto.

Es así, como por la inspiración en un libro infantil en el que la heroína de la historia es una niña siempre dispuesta a sacrificarse por los demás, nace la segunda

trilogía del director danés: *Trilogía del Corazón de Oro*. La obra está compuesta por las películas, *Rompiendo las olas* (1996), *Los idiotas* (1998) y *Bailarina en la oscuridad* (2000).

El primero de los largometrajes de la trilogía, *Rompiendo las olas* (1996), fue la consagración definitiva del director. La película ganó el gran premio del jurado en el Festival de Cannes y dio la vuelta al mundo gracias a su poesía e intensidad, el filme fue bien recibido, no sólo por la crítica, sino también por el público en general.

El segundo de ellos, *Los Idiotas* (1998), fue filmado sobre la base del manifiesto creado por Trier, Dogma 95. La película fue presentada en el Festival de Cannes y aunque no obtuvo ningún premio, la conmoción que suscitó en el mundo con el manifiesto del Dogma 95 fue tal que la tomaron como referencia para las críticas o alabanzas al movimiento.

Bailarina en la Oscuridad (2000), es un melodrama musical que explora la situación emocional de la protagonista y fue ganadora de dos premios en el Festival de Cannes, la Palma de Oro a la mejor película y el premio a la mejor actriz a la cantante islandesa Björk.

En el año 2003, nace su tercera trilogía: *América, país de las oportunidades*, este nuevo trío de filmes versa sobre los Estados Unidos y comienza con la película *Dogville* (2003), protagonizada por Nicole Kidman y rodada en un escenario donde rayas de tiza constituyen la mayor parte de la escenografía, mientras que la utilería es austera, casi inexistente. La película causó sensación en el Festival de Cannes aunque no se llevó ningún premio.

Ese mismo año, el director danés estrena otro largometraje que nada tiene que ver con la trilogía americana. Trier le propone a su admirado colega, el danés, Jorgen Leth que filme cinco variaciones de su cortometraje: *El Hombre Perfecto* (1967). Este

filme de 90 minutos, titulado *Las Cinco Condiciones* (2003), no es muy conocido, pero revela en las llamadas variaciones, el espíritu experimental de Lars von Trier con respecto al cine.

Por último, el director escandinavo desarrolla la segunda de las historias de la trilogía americana, *Manderlay* (2005) que se desenvuelve en un pueblo de una ciudad estadounidense de Alabama que lleva el mismo nombre. En este filme, al igual que en *Dogville* (2003), los decorados se limitan a un escenario con el suelo pintado y unos cuantos objetos y muebles. Esta película no tuvo mucho éxito y más bien, los críticos manifestaron que el director había agotado con *Dogville* (2003), la sorpresa de los recursos teatrales utilizados en ésta.

El aporte de este cineasta danés cuya trayectoria nunca ha pasado desapercibida, ni para aquellos que defienden su cine, ni para los que lo critican, es bastante amplia y vale la pena listar de forma cronológica las piezas más importantes de su repertorio:

1980 NOCTURNE (Nocturno - Cortometraje)

Director: Lars von Trier

Guión: Lars von Trier

Den Danske Filmskole

País: Dinamarca

1982 BEFRIELESBILLEDER (Imágenes de Liberación - Mediometrage)

Director: Lars von Trier

Guión: Lars von Trier/Tom Elling

Den Danske Filmskole

País: Dinamarca

1984 FORBRYDELSENS ELEMENT (El Elemento del Crimen)

Director: Lars von Trier

Productor: Per Holst

Guión: Lars von Trier/Niels Vørsel

Den Danske Filminstitut

País: Dinamarca

1987 EPIDEMIC (Epidemia)

Director: Lars von Trier

Productor: Jacob Eriksen

Guión: Lars von Trier/Niels Vørsel

Den Danske Filminstitut

País: Dinamarca

1988 MEDEA (Televisión)

Director: Lars von Trier

Guión: Eurípides/Carl Theodor Dreyer/Preben Thomsen/Lars von Trier

Danmarks Radio (DR)

País: Dinamarca

1991 EUROPA

Director: Lars von Trier

Productor: Peter Aalbæk Jensen/Bo Christensen

Guión: Lars von Trier/Niels Vørsel

Nordisk Film & TV

País: Dinamarca, Suiza, Francia, Alemania y Suecia

1994 RIGET I (El Reino I - Miniserie para Televisión)

Director: Lars von Trier/Morten Arnfred

Productor: Ole Reim/Sven Abrahamsen/Philippe Bober/Peter Aalbæk Jensen/Ib

Tardini

Guión: Tomas Gislason/Lars von Trier/Niels Vørsel

Zentropa Entertainment

País: Dinamarca, Francia, Alemania y Suecia

1996 BREAKING THE WAVES (Rompiendo las Olas)

Director: Lars von Trier

Productor: Peter Aalbæk Jensen/Vibeke Windeløv

Guión: Lars von Trier/Peter Asmussen

Zentropa Entertainment

País: Dinamarca, Holanda, Noruega, Suecia, Francia e Islandia

1997 RIGET II (El Reino II - Miniserie para Televisión)

Director: Lars von Trier/Morten Arnfred

Productor: Vibeke Windeløv/Sven Abrahamsen

Guión: Lars von Trier/Niels Vørsel

Zentropa Entertainment

País: Dinamarca, Italia, Suecia, Noruega, Alemania y Francia

1998 IDIOTERNE (Los Idiotas)

Director: Lars von Trier

Productor: Vibeke Windeløv

Guión: Lars von Trier

Zentropa Entertainment

País: Dinamarca, Italia, Holanda, Suecia y Francia

1994 RIGET I (El Reino I - Miniserie para Televisión)

Director: Lars von Trier/Morten Arnfred

Productor: Ole Reim/Sven Abrahamsen/Philippe Bober/Peter Aalbæk Jensen/Ib Tardini

Guión: Tomas Gislason/Lars von Trier/Niels Vørsel

Zentropa Entertainment

País: Dinamarca, Francia, Alemania y Suecia

1996 BREAKING THE WAVES (Rompiendo las Olas)

Director: Lars von Trier

Productor: Peter Aalbæk Jensen/Vibeke Windeløv

Guión: Lars von Trier/Peter Asmussen

Zentropa Entertainment

País: Dinamarca, Holanda, Noruega, Suecia, Francia e Islandia

1997 RIGET II (El Reino II - Miniserie para Televisión)

Director: Lars von Trier/Morten Arnfred

Productor: Vibeke Windeløv/Sven Abrahamsen

Guión: Lars von Trier/Niels Vørsel

Zentropa Entertainment

País: Dinamarca, Italia, Suecia, Noruega, Alemania y Francia

1998 IDIOTERNE (Los Idiotas)

Director: Lars von Trier

Productor: Vibeke Windeløv

Guión: Lars von Trier

Zentropa Entertainment

País: Dinamarca, Italia, Holanda, Suecia y Francia

2000 DANCER IN THE DARK (Bailarina en la Oscuridad)

Director: Lars von Trier

Productor: Vibeke Windeløv

Guión: Lars von Trier

Zentropa Entertainment

País: Dinamarca, Alemania, Holanda, Estados Unidos, Reino Unido, Francia, Suecia, Finlandia, Islandia y Noruega

2003 DOGVILLE

Director: Lars von Trier

Productor: Vibeke Windeløv

Guión: Lars von Trier

Zentropa Entertainment

País: Dinamarca, Suecia, Noruega, Finlandia, Reino Unido, Holanda y Francia

2003 DE FEM BESPÆND (Las cinco Condiciones)

Director: Jørgen Leth

Co Director: Lars von Trier

Productor: Carsten Holst

Guión: Sophie Destin/Asger Leth/Jørgen Leth/Lars von Trier

Zentropa Entertainment

País: Dinamarca, Suiza, Bélgica y Francia

2005 MANDERLAY

Director: Lars von Trier

Productor: Vibeke Windeløv

Guión: Lars von Trier

Zentropa Entertainment

País: Dinamarca, Suecia, Alemania, Francia, Reino Unido y Holanda

2.3 Elementos cinematográficos característicos

El cine danés, con más de cien años de existencia, ha contado con numerosos realizadores y piezas emblemáticas que lo han catapultado en el exterior. Sin embargo, el cine danés nunca fue tan reconocido como cuando el director Lars von Trier comenzó su carrera artística.

Sin duda, Lars von Trier ha contribuido con el desarrollo del cine de su país, y su obra cinematográfica ha dado mucho de qué hablar en los festivales de cine más importantes del mundo, “Trier es considerado como uno de los cineastas más originales de su generación y tiene dividida a la crítica. Unos piensan que es un genio y otros discrepan de su concepto lírico y sentimental del cine.” (<http://www.elmundo.es/elmundo/2000/05/21/sociedad/958933028.html>)

Desglosar los elementos cinematográficos característicos de este director es una labor bastante difícil, tomando en cuenta que en su filmografía no está definido el uso de una corriente cinematográfica específica, Trier está en la constante búsqueda y exploración de nuevos elementos que hagan de sus películas algo innovador. En entrevistas ha dejado claro que para él hacer cine es satisfacer sus propias necesidades como director, y explica que, la mayoría de sus películas son para él mismo.

Su labor abarca tanto películas vanguardistas, como exploraciones de géneros clásicos, su trabajo tiende a ser personal y de gran virtuosidad técnica. Todo su repertorio filmográfico está escrito o co-escrito por él mismo, siempre con una tendencia a indagar en los más profundos sentimientos humanos. Su cine es de impacto, el espectador tiende a permanecer ante sus películas estupefacto, pensativo o sencillamente asqueado, pero siempre impactado.

Trier es uno de los creadores del movimiento Dogma 95. El mundo cinematográfico del momento quedó atónito con la propuesta, llamó mucho la atención de jóvenes y veteranos realizadores, así como de la crítica en general, dándole más importancia y renombre al cine danés.

El movimiento Dogma 95 nace de la iniciativa de Lars von Trier, acompañado por sus colegas Thomas Vinterberg, Soren Kragh-Jacobsen, y Kristian Levring. Esta nueva corriente cinematográfica, busca recuperar la pureza del cine. Los directores, precursores del movimiento, estaban en desacuerdo con los excesos del cine moderno, explicaban que el séptimo arte no se hace en una computadora, que hay que darle importancia a las buenas historias y a las actuaciones majestuosas, el efectismo estaba destruyendo, según ellos, al cine. A grandes rasgos, el cine Dogma se basa en rodar las escenas con cámara en mano, sonido directo, sin escenarios artificiales y una edición lineal que siga un orden cronológico de la historia.

Lars von Trier y Thomas Vinterberg deciden crear una nueva corriente, como respuesta al cine de confección que, sobrecargado de una parafernalia de artificios, luces, ambientación, efectos, montajes y música, no hace más que distorsionar la trama en sí. Según los dogmáticos, este manifiesto busca rescatar la esencia del cine y extraer la verdad de personajes y situaciones. (<http://comunica.org/chasqui/dobler75.htm>. Consultado el 11 de febrero de 2007)

Los cuatro directores daneses elaboraron un decálogo con normas rígidas de obligado cumplimiento para aquellos que quisieran rodar una película Dogma. Son diez preceptos que debe tener en cuenta un director al momento de hacer su filme. A continuación la traducción del *Voto de Castidad* del Dogma 95, contenido en la página web oficial del movimiento, <http://www.dogme95.dk/>, en el manifiesto se esbozan las diez normas para la realización de una película Dogma. Firmado por los directores Lars von Trier y Thomas Vinterberg, el 13 de marzo de 1995 en Copenhague, Dinamarca expone lo siguiente:

EL VOTO DE CASTIDAD

Juro que me someteré a las reglas siguientes, establecidas y confirmadas por Dogma 95:

1. El rodaje debe realizarse en exteriores. Accesorios y decorados no pueden ser introducidos (si un accesorio en concreto es necesario para la historia, será preciso elegir uno de los exteriores en los que se encuentre este accesorio).
2. El sonido no debe ser producido separado de las imágenes y viceversa (no se puede utilizar música, salvo si está presente en la escena en la que se rueda).
3. La cámara debe sostenerse en la mano. Cualquier movimiento o inmovilidad, conseguido con la mano están autorizados.
4. La película tiene que ser en color. La iluminación especial no es aceptada (si hay poca luz, la escena debe ser cortada, o bien se puede montar sólo una luz sobre la cámara).
5. Los trucajes y filtros están prohibidos.
6. La película no debe contener ninguna acción superficial (muertos, armas, etc., en ningún caso).
7. Los cambios temporales y geográficos están prohibidos (es decir, que la película sucede aquí y ahora).
8. Las películas de género no son válidas.
9. El formato de la película debe ser en 35 mm.
10. El director no debe aparecer en los créditos.

¡Además, juro que como director me abstendré de todo gusto personal! Ya no soy un artista. Juro que me abstendré de crear una obra, porque considero que el instante es mucho más importante que la totalidad. Mi fin supremo será hacer que la verdad salga de mis personajes y del cuadro de la acción. Juro hacer esto por todos los medios posibles y al precio del buen gusto y de todo tipo de consideraciones estéticas.

Así pronuncio mi VOTO DE CASTIDAD.

Copenhague, lunes 13 de Marzo de 1995.

En nombre de Dogma 95,

Lars von Trier - Thomas Vinterberg

Los cuatro directores se propusieron dar a conocer el Dogma 95, haciendo cada uno una película como ejemplo fidedigno del manifiesto, en orden cronológico encontramos: *Celebración* (1998) de Thomas Vinterberg, *Los Idiotas* (1998) de Lars von Trier, *Mifune* (1999) de Soren Kragh-Jacobsen y *El Rey está vivo* (2000) de Kristian Levring.

Las cuatro películas fueron reconocidas y aclamadas por la crítica y, por ser éste un movimiento que causó tanto revuelo en el mundo del cine, los directores daneses decidieron crear el *DogmeSecretariat* para que se juzgara y certificara la autenticidad de una película que se hiciera llamar Dogma.

El alcance del movimiento fue tal, que con el pasar del tiempo, Dogma 95, cuenta con 31 películas hechas en diferentes países del mundo que están certificadas como tal: Korea, Argentina, España, Estados Unidos, Francia, Suiza, Noruega, Italia y por supuesto Dinamarca. Estos filmes muestran las diferentes interpretaciones de los mandamientos del *Voto de Castidad* y quizá para algunos la necesidad de los mismos.

Según la página web oficial del Dogma 95, el *DogmeSecretariat* cerró en el 2002, debido a que los directores precursores del movimiento habían evolucionado y tomado sus propios caminos explorando nuevas tendencias. Claro que, esto no indicó el fin del movimiento, pues, el que quiere hacer Dogma hoy en día, está en plena libertad de llevarlo a cabo.

Lars von Trier, después de haberle dado vida a esta corriente, parece haberse alejado de su propia creación, y prefiere decir que su contribución al Dogma ha sido el Dogma mismo. Claro está, que de todas formas el director danés utiliza muchos de los preceptos del *Voto de Castidad* todavía en sus películas, pero ya no de manera rígida como lo exige el manifiesto, sino como valores agregados a sus nuevos experimentos.

Sus últimos dos rodajes *Dogville* (2003) y *Manderlay* (2005) han sido descritos por él mismo como cine-fusión, una combinación de elementos tomados de otras artes dentro del cine, más específicamente del teatro y la literatura.

En conclusión, se puede considerar que cada una de las películas de este director son un experimento nuevo, ya sea por ser un rebelde del cine—como lo han catalogado los críticos—o por satisfacer necesidades esteticistas, o por sus ansias de impactar al espectador.

2.4 Influencia brechtiana

Las últimas dos películas de Lars von Trier, como hemos mencionado anteriormente, han sido catalogadas por él mismo como cine-fusión, fusión de algunas artes. Quizá una de las influencias más importantes en ellas, es el teatro, específicamente la teoría y práctica del dramaturgo Bertolt Brecht.

A continuación se realizará un breve resumen de la vida y obra de este autor teatral, para luego comprender su influencia en el director Lars von Trier.

2.4.1 Bertolt Brecht: vida y obra

Bertolt Brecht nació en el año 1898 en la ciudad de Ausburgo, Alemania; de padre Bávaro protestante y de madre adinerada, hija de un alto funcionario de la Selva Negra. Se gradúa de la secundaria de Ausburgo y luego en 1916 a los 18 años, entra en la Universidad de Munich para estudiar medicina.

En 1918 es enviado para ser enfermero en la guerra, asqueado por la miseria de la misma compone sus primeras canciones de rebeldía. Una vez que termina la guerra, pasa a formar parte de un consejo de soldados y obreros, se encuentra en las barricadas de los conflictos entre el Estado Mayor alemán y el pueblo, situación que continuaría hasta la llegada de Hitler. En ese momento, “Brecht no ve en ello más que el absurdo, historias de locos en un mundo en putrefacción.” (Desuché, 1968, p. 105)

Ese mismo año comienza a escribir canciones, poesías y obras teatrales. La primera de ellas se titula *Baal* (1918) y es de corte expresionista. En esa época sus obras están llenas de podredumbre y de placer. En 1921, deja la escuela de medicina para dedicarse a las artes.

Sus primeras obras, *Baal* (1918), *Tambores en la noche* (1922) y *En la jungla de las ciudades* (1923) eran representadas al público en la descompuesta Alemania de Weimar. Ya en 1922 viaja a Berlín donde colabora con Max Reinhardt y con Piscator como director escénico, tanto para obras escritas por ellos, como para obras escritas por él mismo. Ese año se casa con Marianne Zoff, de la que se separaría luego en 1927.

En 1926, Brecht comienza una nueva etapa como dramaturgo, se vuelve hacia un nuevo género: la ópera. Gracias a este cambio obtiene su primer gran éxito con una adaptación de la obra *La ópera del Mendigo* (1728) de John Gay. Con la colaboración de Kurt Weill en la música, el estreno en 1928 de *La ópera de tres reales*—una obra de violenta crítica a la sociedad burguesa y clara tendencia izquierdista—lo hace inmediatamente famoso.

Alemania sigue conociendo la miseria, la inflación, el paro obrero, la ocupación, los disturbios sociales; la desigualdad de clases estentórea, los comunistas van a la cárcel; el nacional-socialismo progresa en la violencia. Brecht se adhiere al materialismo histórico y dialéctico. Escribe entonces sus obras didácticas (*Lehrstücke*) que contribuyen a purificar su técnica y su estilo. (Desuché, 1968, p. 106)

Las obras escritas ya para el año 1929, hablaban del marxismo y estaban dirigidas a los comunistas. Como ejemplo de esta época, están *El que dice sí* y *El que dice no* (1929), *La excepción y la regla* (1930), *La decisión* (1930) y *La madre* (1931), todas una demostración de que Brecht asume el marxismo con todas sus consecuencias, facilitándole un público que lo comprende, lo ayuda como ideología a entender que nada es eterno y que el mundo es transformable. Así es como se plantea llevarle un remedio al espectador y para esto era necesario adoptar una técnica. Ahora bien, cuando Brecht comienza definitivamente a preocuparse por su público,

comienza también la preocupación del colectivo alemán por la llegada de Hitler al poder en 1933.

El fascismo que invade Alemania determina la temática de sus obras entre 1933 y 1938, como ejemplo tenemos *Cabezas redondas y cabezas puntiagudas* (1933), *Terror y miseria del III Reich* (1934) y *Los fusiles de la madre Carrar* (1937). Esta es una época bastante fuerte en la vida del dramaturgo, huye de la dictadura Nazi y se instala en Dinamarca, Suecia y luego en Finlandia. En el exilio, continúa escribiendo, pero ya no como un comunista ávido de reclamar y poner sobre la mesa sus pensamientos, ya en este momento, el marxismo es la base de sus obras pero no el motor que las conduce. Es así como escribe maravillosas piezas como el *Proceso de Lúculos* (1938), *Madre Coraje* (1938), *La vida de Galileo* (1937-1938), *La buena persona de Sezuán* (1938-1940) y *Maese Puntila y su criado Matti* (1940). Hitler no tardó en invadir otros países europeos, motivo por el cual Brecht debe mudarse a los Estados Unidos, específicamente a California. Estando allí, representa junto a Charles Laughton *La vida de Galileo* (1941) y escribe *La resistible ascensión de Arturo Ui* (1941-1942), *Shweyk en la segunda guerra mundial* (1942-1943), *Las visiones de Simone Machard* (1944-1945) y el *Círculo de Tiza Caucasiense* (1944-1945).

Luego de su estadía en los Estados Unidos, en 1948, Brecht viaja a Suiza en donde vive por un año, luego vuelve a su país, Alemania, instalándose en Berlín Este, allí vive con su segunda esposa Helene Weigel quien es la actriz de sus más renombradas obras y además, la directora, en muchas ocasiones, de las obras representadas en su teatro el *Berliner Ensemble*.

Si bien Bertolt Brecht era marxista, nunca estuvo inscrito en el partido comunista. Él no era un hombre político, era un artista de tendencia comunista, es decir “no separa el arte de su función social.” (Desuché, 1968, p. 112)

Ya en sus últimos años no escribe tanto como en los primeros, su prioridad era el *Berliner Ensemble*, estaba dedicado a ser director escénico y a enseñar a otros directores su técnica teatral; su última obra se titula *Los días de la Comuna de París* (1950).

El 14 de agosto de 1956, cuando dirigía los ensayos de *La vida de Galileo* (1941), obra que se presentaría luego en París con gran éxito, muere de un ataque al corazón.

2.4.2 El teatro brechtiano

Una vez revisada la vida de Bertolt Brecht, la época en la que vivió y sus intereses políticos, será más fácil comprender la teoría que construye para la realización de una nueva forma de teatro.

A través de toda su obra escucharemos el eco de su vida, a la vez eco de una época en sus más profundos intereses. Brecht quiso ser autor político, no podemos reprochárselo, es lo que le confiere toda su importancia en el teatro contemporáneo (...) Él nutrió el suyo del marxismo; de ahí los múltiples ecos que despiertan sus obras. Podemos no aceptar las posiciones personales de Brecht y admirar su teatro, ya que posee una perfección técnica que desarma toda oposición. (Desuché, 1968, pp. 104,117)

Brecht estuvo siempre en la búsqueda de una nueva forma de teatro, y esa nueva forma daría inicio a una etapa que caracterizaría al espectáculo de toda una era: la era científica.

Desde el comienzo de su producción, Brecht elaboró además de obras de teatro, teorías sobre la práctica teatral y el efecto que esperaba conseguir. Sus escritos teóricos ocupan activamente una parte importante de sus Obras Completas, y si bien no siempre clarifican el sentido de las obras, es necesario referirse a ellos. (Gray, 1979, p. 85)

Desde un principio enfoca su forma de representación en la realidad objetiva para así eliminar el “subjetivismo sentimental esteticista.” (Desuché, 1968, p. 10) Su nueva forma de teatro sería, el teatro épico, cuyos principios cuidaría rigurosamente desde la escritura de las obras hasta su representación.

Con gran sabiduría sabe apoyarse en ella y sacar las mejores lecciones para definirla en una forma teatral concreta a la que daría una estética coherente, rigurosa, propia de la era científica.

Pero Brecht iría más lejos, ejemplificaría, además, su revolución, estética-social con varias obras, importantísimas, que, luego él, por vía de academia viva, pondría sobre la escena en su Berliner Ensemble, llevando la ejemplarización hasta el máximo grado, no sólo desde un punto de vista literario, sino también, como puro espectáculo, o sea, traduciendo en ritmo, palabra viva y movimiento proyectados en el tiempo y en el espacio ante un público, la realidad de un texto. (Desuché, 1968, p. 11)

El teatro épico es, como lo explicaba el dramaturgo, lo opuesto al drama aristotélico. Brecht estaba en contra de esta corriente teatral en la que el espectador se sentaba para hacer catarsis y olvidar. Él creía en la reflexión para luego generar acción. Era el efecto transformador del teatro, había que cambiar radicalmente a la sociedad. Su público era el proletariado, clase social a la que él quería introducir rápidamente en la historia, en la que confiaba para producir un cambio social. A diferencia del teatro basado en la poética de Aristóteles, en el teatro épico “la finalidad del escritor estriba no precisamente en cautivar (adormecer) al público con el prestigio del estilo o de la invención, sino precisamente en despertarle, en obligarle a hacerse las preguntas que él no se plantea: de provocarle.” (Desuché, 1968, p. 34)

Las diferencias entre el teatro épico y el teatro dramático son esencialmente en cuanto al contenido de la obra, su estructura y la impresión que debe producir en el espectador. Brecht estableció en 1931, unas normas que muestran las diferencias que él distinguía entre ambas formas de teatro; quizá las mismas no están lo suficientemente desarrolladas pero dan una clara idea de los contrastes entre ambas:

Forma dramática del Teatro	Forma épica del teatro
Se actúa	Se narra
Envuelve al espectador en la acción escénica	El espectador es un observador
Anula su capacidad de actuar	Despierta su capacidad de actuar
Hace experimentar sentimientos	Le exige tomar decisiones
Vivencia	Visión del mundo
El espectador es introducido en algo	Es puesto frente algo
Sugestión	Argumento
Se preservan las sensaciones	Se insta a que las sensaciones se transformen en realizaciones
El espectador está dentro de la acción, simpatiza con los personajes	El espectador se enfrenta a lo que ve y lo estudia
Se supone que el hombre es conocido	El hombre es objeto de investigación
El hombre es inmutable	El hombre es mutable y puede cambiar las cosas
Tensión esperando lo que vendrá	Tensión en el proceso
Una escena existe por otra	Cada escena en sí misma
Acción creciente en intensidad	Montaje
Progreso lineal	En curvas
El curso de la acción es evolutivo	Bruscos saltos
El hombre como algo fijo	El hombre es un proceso
El pensamiento determina el ser	Es ser social determina el pensamiento
Sentimiento	Razonamiento

Tabla 1. Cuadro comparativo entre el Teatro Dramático y el Teatro Épico extraído del libro *Brecht Dramaturgo* (Gray, 1979, p. 91)

El objetivo del teatro épico era ser, “un teatro que no fuera excitante, «dramático», lleno de tensiones y conflictos, sino más bien lento, reflexivo, que diera tiempo a la meditación y a la comparación.” (Gray, 1979, p. 90)

Lo más importante de la teoría propuesta por Brecht, es la llamada técnica del distanciamiento o el *V-Effek* (la V es de “*Verfremdung*” que en español significa distanciamiento) que es “una manera de hacer que los hechos que se desarrollan en la escena parezcan extraños, no familiares, al espectador.” (Gray, 1979, p. 85) Se entiende que ésta es la técnica más importante, en el teatro de Brecht, porque la

mayoría de los elementos que utiliza en su práctica teatral sirven a propósito del distanciamiento.

El efecto de distanciamiento—escribió—tiene lugar cuando aquello que se debe entender, aquello hacia lo que debe llamarse la atención, se transforma de una cosa ordinaria, conocida y presente, en una particular, sorprendente e inesperada. En cierto sentido, lo totalmente evidente se hace incomprensible, aunque ello, sólo ocurre para hacerlo más completamente comprensible. (Brecht, s/f; cp. Gray, 1979, p. 90)

En palabras más sencillas, Brecht lo que pretendía era generar asombro ante las cosas que ya son conocidas por todos, él explicaba que era como estar de viaje en un país desconocido, obviamente cualquier mínimo detalle asombra porque no lo reconocemos, en cambio si vivimos en ese lugar ya nada sorprende, todo es familiar. Había que ver la realidad del día a día pero de forma tal que sorprendiera, de forma tal que fuera diferente y que así generara un cambio verdadero, no había que identificarse con lo que se veía y escuchaba, había que reflexionar sobre ello y para eso, había que sorprender al público, distanciarlo para que lo familiar se tornara en algo desconocido.

El público y hasta los actores debían distanciarse de lo que estaba sucediendo en la escena, no podía haber una identificación personal de ninguno con la misma, por eso Brecht “trata de evitar todo lo que pudiera resultar bello, lírico o directamente conmovedor. Niega la emoción, como niega la belleza, en la medida en que es una satisfacción que no puede permitir mientras exista el sufrimiento. Según él, sólo la meditación racional puede servir para cambiar la situación humana.” (Gray, 1979, p. 86)

Como se explicó anteriormente todos los métodos utilizados por Brecht en escena sirven a la técnica del distanciamiento, por eso vale la pena explicar cómo es

en teoría la temática, la iluminación, el decorado, la escenografía, la actuación, el traje y la música utilizada por el dramaturgo en su práctica teatral.

Las historias desarrolladas por el autor tenían que ver con los problemas que se vivían en ese momento, la lucha de clases, la pobreza, las guerras, los juicios; “sus hombres y mujeres son o bien, las víctimas de un pasado equivocado del que podemos extraer una lección, o las dóciles marionetas de las contradicciones del momento presente.” (Gray, 1979, p. 109) Otro aspecto importante de las historias es que cada escena se sostiene por sí misma, podríamos separarlas y aún así entender lo que sucede.

En cuanto a la iluminación, el dramaturgo era enemigo de lo oscuro, no quería que los espectadores salieran del estado de reflexión e impacto que causaba la escenografía y la actuación. La iluminación clara y constante es una de sus técnicas clave para que el público no pierda el asombro ante las situaciones cotidianas presentadas en el escenario.

Requería a menudo una iluminación intensa de todo el escenario, incluso en las escenas que se desarrollaban por la noche, para evitar que el espectador tuviera oportunidad de sumergirse en el ensueño o de sentirse unido en la oscuridad con el resto del público. También en sus primeros tiempos, exigía que los focos y los reflectores fueran visibles en el escenario. (Gray, 1979, p. 85)

La escenografía y decorado se caracterizan por ser austeros y simples. Brecht explicaba que el teatro épico debía ser un arte realista, realista en términos teatrales, el público nunca debía dejar de sentir que estaba en el teatro, éstos son los elementos que lo distancian, que generan impacto, que convierten algo cotidiano en algo sorprendente; en estos elementos llenos de simbolismo, el público debía encontrar la realidad oculta. El escenario brechtiano da la impresión de inmensidad por la poca carga de elementos puestos en escena.

Quedará claro que estamos en el teatro; por lo tanto ante una actuación que exige trabajo, sin enmascarar totalmente la maquinaria, dejando ver los hilos a los cuales están atados los decorados y las fuentes de iluminación, por ejemplo. Se descargará la escena de su contenido patético anunciándola con un título que resume el acto esencial (el gestus social), título recitado o cantado, o bien escrito en un gallardete o proyectado sobre una pantalla (...) Realismo lleno de sabor, pero de ningún modo naturalismo grosero. (Desuché, 1968, p. 85)

El decorado y los accesorios deben ser parte importante de los personajes, sus acciones deben inscribirse en el espacio escénico formando parte, juntos, de la escena.

El decorado construido no ocupará jamás toda la escena con un marco fijo, sin participar directamente en la acción física del actor. El decorado debe estar cuajado de humanidad y respirar espacio y libertad: es el compañero de la actuación de nuestra vida, no un simple e inmóvil testigo. Todo debe contribuir a dar al espacio la impresión, a la vez, de algo que nos supera, que tiene su grandeza y su belleza propias, y de algo en lo que la libertad pueda desarrollarse cómodamente. (Desuché, 1968, p. 82)

La teoría o el método de actuación es diferente, aunque con algunos puntos de encuentro al de su contemporáneo Stanislavski, esto porque a diferencia del método del mismo, el actor no debe convertirse a toda costa en el personaje, sino más bien, ser una persona externa a éste. La actuación debe ser como cuando cualquier persona en su día a día cuenta una anécdota haciendo uso de su gestualidad y su mímica.

El estilo épico interesa, en primer lugar, al actor, que debe permanecer «a distancia de su personaje»: lo que explica el papel de la ironía en la interpretación, ironía que es siempre desdoblamiento, distancia. El actor no debe entrar jamás en éxtasis, debe ser siempre dueño de sí mismo, jamás «encarnar» el personaje, no identificarse con él, limitarse a «mostrarlo» al espectador, manteniendo un ojo crítico sobre su propia interpretación. (Desuché, 1968, p. 67)

Otra de las cosas que permitía que el actor se distanciara era el uso de un narrador externo que, ya fuera al principio o al final de la acción, relataría aquello que sucedería en escena.

El traje para el dramaturgo debe ser real, que en términos sociales tenga un significado importante, “un traje tiene una significación social, es un hecho, no una ropa colorada. Por él mismo se puede acusar la lucha de clases, por ejemplo.” (Desuché, 1968, p. 87)

Por último, en cuanto a la música tenemos que, a diferencia de lo que suele pensarse hoy en día de que la misma debe estar acorde a los sentimientos que se transmiten en escena, en el caso de Brecht es todo lo contrario.

La música juega un papel bien definido en el universo brechtiano. No es el comentario cantado del texto, lo que expresa los sentimientos ya traducidos por las palabras (que muestra, hasta la náusea, muchas veces la música cinematográfica). En Brecht, en cambio, la música es autonomía dialéctica: a menudo es su negación. La música podrá ser alegre, indiferente, durante una escena triste, lo que hará la escena tanto más impresionante. Pero esta contradicción tendrá un sentido social, histórico, político, más que puramente estético. (Desuché, 1968, p. 64)

Hay que destacar que los escritos teóricos de Brecht “son una meditación sobre su arte, sobre lo que hacía o había hecho; no una doctrina que hay que aplicar (una receta para hacer buenas obras teatrales), sino la traducción de una sensibilidad en el registro de la clara y pura inteligencia.” (Desuché, 1968, p. 28)

CAPÍTULO III

Aproximación al análisis del filme

3.1 Objetivo general y objetivos específicos

Objetivo general

- Realizar un análisis semiótico sobre la teatralidad en la película *Dogville* (2003) de Lars von Trier.

Objetivos específicos

- Revisar literatura de cine y teatro así como de la semiótica del espectáculo para realizar una investigación pertinente y profunda.
- Identificar el autor que servirá de base para el análisis semiótico.
- Determinar la presencia de elementos teatrales en el filme.

3.2 La película

En el Festival de Cannes de 2003 se estrenó el primer filme de la trilogía *América, país de las oportunidades*, del director danés Lars von Trier. *Dogville* es el título de esta obra, que fusiona teatro y cine a través de una puesta en escena impactante, vanguardista y llena de simbolismos que constituyen una metáfora del mundo y de la humanidad. Esta película es una nueva propuesta del controversial director fundador del Dogma 95, claramente alejada del naturalismo de dicho movimiento y más en la dirección del distanciamiento propuesto por Bertolt Brecht. *Dogville* (2003)—que en español se traduce el pueblo del perro—es una obra que llama al mundo del cine a explorar nuevos caminos.

La historia de *Dogville* (2003) es relatada por un narrador omnisciente quien, a modo de cuento, introduce al público en una trama estructurada en un prólogo y nueve capítulos titulados de manera tal, que se anticipa lo que ha de suceder a continuación. Dogville es un pequeño pueblo de los Estados Unidos en la época de la gran depresión americana que está representado por un gran espacio negro. Un enorme escenario en cuyo piso se hallan dibujados, con tiza blanca, los croquis de las casas que constituyen la pequeña ciudad, y algunos otros elementos como el perro del pueblo, la calle principal alrededor de la cual viven los pobladores y algunos arbustos. Un espacio en el que no existen ni puertas, ni paredes que escondan algo tras de sí. Las líneas blancas son los únicos elementos que limitan el espacio de la acción y que son respetados en todo momento por los actores. En la planta de cada casa está inscrito el nombre de su dueño, y la ausencia de paredes y la consiguiente visibilidad permanente, expresa la exposición de todo lo que allí sucede, sin fronteras entre lo privado y lo público, convirtiendo a los habitantes de esta pequeña villa en testigos de todo y de todos. Un fondo negro o blanco indica si las acciones suceden de noche o de día, respectivamente, así mismo la utilización dramática de la iluminación, consigue crear atmósferas psicológicas en beneficio de la historia.

Claramente alejado del naturalismo, el director propone un juego inseparable entre forma y fondo, con un obvio carácter teatral en el que, sin dejar a un lado un innegable aspecto cinematográfico, se hace cómplice con el espectador quien tiene la tarea de imaginar el mundo en el que se desarrolla la historia y sus personajes.

Pese a la puesta teatral, el film es un festín de cine, no se puede negar la destreza de Trier: la cámara al hombro se mezcla entre los personajes, filma agresivos primeros planos, realiza cortes caprichosos sobre tomas a medio encuadrar, logra algunas imágenes bellísimas. (<http://www.cineismo.com/criticas/dogville.htm>. Consultado el 5 de mayo de 2007)

Este film relata la historia de Grace, una joven que, huyendo de una banda de gánsteres que la persiguen, se encuentra con el pequeño poblado de Dogville. Ahí se tropieza con Tom Edison, el joven autoproclamado vocero del pueblo, quien atraído por la belleza de la chica y su precaria situación decide ayudarla ofreciéndole refugio en el pequeño lugar. Persuadidos por las palabras de Tom, los vecinos de la comunidad deciden ocultar a Grace y ésta, en justa correspondencia, acepta trabajar para ellos, ayudando en las tareas domésticas de cada hogar del pueblo. Al pasar el tiempo, Dogville empieza a querer y aceptar a la joven visitante, pero cuando la búsqueda de la fugitiva se hace más intensa por parte de los gánsteres y de la misma policía, los habitantes exigirán un acuerdo más favorable que les compense del peligro que corren al darle cobijo. Pronto, la pesada situación termina convirtiendo a Grace en una esclava, humillada y violada por todos, a excepción de Tom, quien está enamorado de ella. Lo que comenzó como una acción de agradecimiento a la bondad popular, se transformó en un sometimiento al orgullo primitivo, la chica aprende que la bondad es relativa, y así, debe sufrir su martirio y sobrellevar una situación en la que la explotación, la humillación y la perversión llegarán a niveles tan insoportables que pondrán en crisis su integridad y sus criterios sobre el bien y el mal. Finalmente, en el Capítulo Nueve, Grace revelará el secreto del por qué de su huída, resultando ser la hija de uno de los capos de la mafia en los Estados Unidos. Erigida en gran

orgullo y soberbia, dejando atrás a la joven dulce e ingenua que llegó aquel día al pueblo, desprovista de alimento y techo, y en búsqueda de mejorar su vida, levanta su furia en contra de todos aquellos que la vejaron y se aprovecharon de sus nobles intenciones, en contra de toda la comunidad de Dogville, y junto con los gánsteres que acompañan a su padre acaba con todo el pueblo y sus habitantes sin dejar rastro alguno de su previa existencia.

3.3 Dogville y sus habitantes

Dogville es un pequeño pueblo ubicado en las montañas rocosas de los Estados Unidos, cerca de la ciudad de *Charlestown*. Sus residentes eran buenas personas a quienes les gustaba el lugar donde vivían. La calle principal, que atravesaba al pueblo de un extremo a otro se llamaba *Elm Street* (Calle del Olmo) y los edificios que se erigían a su alrededor estaban, en su gran mayoría, casi en ruinas.

Los habitantes de este pequeño pueblo, se dedicaban a la agricultura, a la artesanía y a actividades de comercio, así pues, ninguno ostentaba grandes riquezas, por el contrario, Dogville era un pueblo de gente humilde.



Fig. 1. Dogville

Tom Edison (Paul Bettany): era el hijo de Tom Edison padre, y habitaba en la mejor casa del pueblo. Su padre recibía una pensión que le permitía a ambos vivir, por ende, Tom no tenía un trabajo particular, era escritor, pero nunca había escrito nada, así que más bien, se dedicaba a reflexionar sobre el alma humana y a dirigir unas reuniones semanales que tenían como objetivo reforzar la moral de los habitantes de Dogville.

Grace (Nicole Kidman): una bella joven, aparentemente adinerada, que llegó al pequeño poblado en busca de refugio. Dulce y comprensiva, poco a poco se fue

ganando la simpatía de todos los habitantes del pueblo y especialmente la de Tom. Grace tiene un secreto que la persigue y que marcará el destino de Dogville.

Tom Edison Padre (Phillip Baker Hall): era un hombre mayor, un médico retirado e hipocondríaco. Tom Edison padre, recibía una pensión por sus servicios prestados durante su juventud, que le permitía mantener a su hijo Tom y apoyarlo en su deseo de ser escritor.

Bill Henson (Jeremy Davies): era el hijo menor de la familia Henson y el mejor amigo de la infancia de Tom. Quería ser ingeniero, pero era demasiado tonto como para lograrlo y él mismo se daba cuenta de ello. Todas las tardes se sentaba con su amigo Tom a jugar damas y, para no ser derrotado como siempre, trataba de zafarse teniendo largas conversaciones sobre estructuras y escuchando algunas de las reflexiones del mismo Tom.

Liz Henson (Chloë Sevigny): era la hija mayor de los Henson, una joven linda e inteligente que se dedicaba a ayudar a sus padres en el negocio de pulir vasos de vidrio para la venta. Aunque ella renegara de ello, Tom era su más fiel pretendiente.

Olivia (Cleo King): era una mujer de color que vivía de trabajos que realizaba en la ciudad como ama de casa y habitaba en Dogville gracias a Tom Edison padre. Su hija era una chica lisiada a la que ella misma cuidaba.

June (Sauna Shim): era la hija de Olivia, era una jovencita de color que se encontraba postrada en una silla de ruedas tras un raro trastorno neurológico y motor, que le impedía valerse por sí misma.

Chuck (Stellan Skarsgard): se encargaba de cultivar el huerto de manzanas, era el esposo de Vera con quien tenía siete hijos. Chuck era un hombre amargado debido a la situación económica y a que era infeliz con su mujer.

Vera (Patricia Clarkson): era la esposa de Chuck, madre de siete hijos, una mujer abnegada y muy sola, también amargada por la situación económica y conyugal.

Jack McKay (Ben Gazzara): era un anciano solitario y amargado, que permanecía gran parte de sus días encerrado en su casa escondiendo el secreto de su invidencia, a pesar de que ya todo el pueblo sabía su secreto.

Ben (Zeljko Ivanek): era un joven solitario y sin familia, una vez al mes visitaba el prostíbulo y era afecto a la bebida, vivía de hacer transporte de carga hacia la ciudad, así que todo lo que tenía era un viejo camión.

Martha (Siobhan Fallon): estaba encargada de la misión hasta la llegada del nuevo pastor, quien nunca habría de venir al lejano poblado, esta joven se encargaba de practicar canciones en un viejo órgano y de tocar la campana de la misión.

MaGinger (Lauren Bacall): era una señora ya mayor que se encargaba de la única tienda del pueblo, en la que vendían desde enceres hasta adornos para el hogar a precios muy elevados, pues MaGinger aprovechaba el hecho de que nadie salía nunca de Dogville para vender sus productos al precio que creía más conveniente.

Gloria (Harriet Andersson): era una señora mayor que se encargaba de ayudar a MaGinger a vender en la tienda y a hornear las famosas tartas que tanto gustaban a los habitantes del pueblo.

El gran hombre (James Caan): es el jefe de la mafia y el padre de Grace, que aunque en un principio le disparó para que regresara a su lado, finalmente vino, de forma pacífica, a buscarla para que vuelva a su lado.

3.4 El uso de *Dogville* para el estudio

Lars von Trier es un director cuya trayectoria cinematográfica se ha caracterizado por el experimento. Si bien fue el creador de un movimiento cinematográfico de rígidos preceptos, pronto escapó de su propia creación para nuevamente diferenciarse del resto, para hacer algo nuevo.

Aunque no se puede introducir a Trier en ninguna corriente cinematográfica específica, si se puede decir que la mayoría de sus obras buscan la pureza del cine, la fuerza de los actores, la profundidad de los guiones y el dejar a un lado los efectismos que hoy día forman parte de la mayoría de las producciones cinematográficas.

Cuando el autor se refiere a sus dos últimos largometrajes *Dogville* (2003) y *Manderlay* (2005), habla de cine-fusión o filmes de fusiones; una combinación de elementos tomados de otras artes para producir una aleación armoniosa, como lo afirma Trier, en una entrevista que le hiciera Stig Bjorkman en el 2003 para la revista *Cahiers du Cinema*. En ambas películas el autor habla de fusionar el cine, el teatro y la literatura.

En función de esta afirmación del director, estas películas se prestan para el análisis por determinar claramente una tendencia. Sin embargo es *Dogville* (2003) la primera obra de la trilogía *América, país de las oportunidades* y en consecuencia la base de esta nueva tendencia; por estas razones será ésta la obra tomada en cuenta para el presente estudio.

Ahora bien, al filme se le realizará un análisis semiótico no en términos cinematográficos sino más bien teatrales, una de las artes que el autor pretende fusionar con el cine en esta película. Los códigos teatrales se analizarán en función del modelo de Tadeusz Kowzan cuyo método será explicado más adelante.

3.5 La semiótica del teatro

El análisis de los múltiples signos presentes en una obra de teatro ha sido complicado a través de los años por el carácter fugaz de la representación teatral.

Esta fugacidad, limita el análisis de los críticos y teóricos de este arte, porque sólo cuentan en la mayoría de los casos con el texto dramático y las acotaciones del director para hacer un análisis profundo. A este respecto Tordera (1983) habla de “denunciar el hecho de que no sólo los estudios tradicionales sobre teatro sino también la mayor parte de los trabajos de la moderna semiótica literaria tienden a reducir el análisis del *teatro* a un análisis de la *literatura dramática*.” (p. 167)

Sin embargo, hay que tener claro que el teatro es acción y sólo se realiza cuando se encuentran el actor y el espectador en los distintos niveles de la significación.

Aun dejando de lado el problema epistemológico de la relación arte-realidad (no en vano el idioma castellano posee un doble sentido para «representación»: la del teatro y la de los signos respecto del mundo extralingüístico), el hecho de la representación (teatral) es definitivo. Hasta el punto de que un texto es dramático en virtud de su potencialidad de funcionar sobre la escena. De manera que el acto de la representación («performance»= actuación) es el objeto a estudiar. Sin embargo ocurre que este acto es efímero, fugaz. E incluso irreplicable, pues, en el fondo cada «función» de teatro es una interpretación (también en el doble sentido: del actor y epistemológicamente, y en ambos significación). (Tordera, 1983, p. 167)

Algunos autores proponen filmar las representaciones para así tener un objeto de estudio que perdure en el tiempo sin embargo, esto tiene como consecuencia un cambio en el dispositivo de representación, se traduce “un medio artístico a otro distinto, con gramáticas distintas.” (Tordera, 1983, p. 167)

Ahora bien, la película *Dogville* (2003) por sus características, rompe los paradigmas de la fugacidad del teatro, los elementos eminentemente teatrales de los cuales se valió el director para realizar esta obra, permanecen en el tiempo gracias al cine.

Nos podemos valer, para la realización de este estudio, del hecho de que los largometrajes no cambian a través del tiempo, ni dependen de los diferentes momentos de interpretación para hacer un análisis a los elementos de la puesta en escena que funcionan como elementos prefilmicos. Al hablar de los elementos prefilmicos, nos referimos a aquellos que existían previos al hecho cinematográfico, como la escenografía, el atrezzo, el decorado, etc.

En 1969, en medio de largas discusiones acerca del signo teatral entre los críticos y autores, Tadeusz Kowzan tomando como base el modelo de Saussure significante-significado, propone una estructura de análisis del hecho teatral, el *Modelo de Los Sistemas Operantes en la Escena*. Para fines de este análisis se hará uso de este modelo que será expuesto en el próximo apartado.

3.6 Propuesta metodológica

Entendiendo que la película *Dogville* (2003) fue propuesta como cine-fusión, en una búsqueda arbitraria del director por combinar elementos de diferentes artes sin perder nunca el carácter cinematográfico de la misma podemos, en función de sus elementos visuales, proponer una metodología para su análisis.

Serán estudiados los componentes visuales del filme según el modelo de análisis de códigos de representación teatral propuesto por Tadeusz Kowzan, pues en *Dogville* (2003), prevalecen los elementos visuales del teatro, léase mímica, gesto, movimiento, maquillaje, peinado, traje, accesorios, decorado e iluminación; por el contrario el audio: palabra, tono, música y sonido, no serán tomados en cuenta para el estudio pues no constituyen un elemento prefilmico porque fueron trabajados *a posteriori*. Con respecto a la palabra, aunque bien puede ser reconocida como prefilmica, en el caso del cine y más específicamente de *Dogville* (2003) no actúa de esta manera puesto que todo el sonido fue trabajado luego de terminado el rodaje. Es decir, luego de realizada la película se le agregó la música, *folleys*, la mezcla de sonido etc.

Ensayamos una cantidad considerable de veces antes de comenzar con el rodaje de *Dogville*. Tras los ensayos decidí que no era necesario dar la impresión de que rodábamos sobre un escenario teatral. Por ello, el trabajo sobre el sonido va en el sentido del realismo cinematográfico: se escucha el crepitar de la grava bajo los pasos, por ejemplo, incluso si no la hay (visible) en el suelo del estudio. (<http://www.zinema.com/textos/larsvont.htm>. Consultado el 17 de Enero de 2007)

En este modelo se establecen trece sistemas de signos esencialmente teatrales (ver Tabla 2), “como se ve los criterios utilizados son eminentemente teatrales, desde el punto de vista teórico y de la práctica escénica: visual-auditivo, tiempo-espacio, actor-no actor. E implícitamente el espectador.” (Tordera, 1983, p. 172)

Modelo de Tadeusz Kowzan

1 palabra 2 tono	texto pronunciado	actor	signos auditivos	tiempo	signos auditivos (actor)
3 mímica 4 gesto 5 movimiento	expresión corporal		signos visuales	espacio y tiempo	signos visuales (actor)
6 maquillaje 7 peinado 8 traje	apariencias exteriores del actor			espacio	
9 accesorios 10 decorado 11 iluminación	aspecto del espacio escénico	fuera del actor	signos auditivos	espacio y tiempo	signos visuales (fuera del actor)
12 música 13 sonido	efectos sonoros no articulados			tiempo	signos auditivos (fuera del actor)

Tabla 2. Modelo de Tadeusz Kowzan extraído del libro *Elementos para una Semiótica del texto Artístico* (Tordera, 1983, p. 172)

La realización de este análisis invita a hacer un viaje hacia los inicios del séptimo arte, Lars von Trier conduce al espectador, a través de una impecable mezcla de símbolos, a un encuentro con el origen del cine y su más verdadera esencia como arte: el teatro.

Ahora bien, ¿qué tan procedente es llevar al extremo esta retrospectiva en la historia del cine? No es un secreto que *Dogville* (2003) no fue una película taquillera y que hasta cierto punto se vuelve difícil de digerir para un público acostumbrado a ver el cine como cine y al teatro como teatro. La importancia de la realización de este análisis radica pues, en la búsqueda de los rasgos de la fusión de ambas artes. Ciertamente, Méliès le comprobó al mundo que el cinematógrafo podía ir más allá del realismo de los Lumière, demostró cómo el teatro era la clave para la evolución de la cinematografía. Pero, de la misma manera, el movimiento Dogma 95 del que Lars

von Trier es precursor, junto con otros directores, busca regresar al realismo que la tecnología tanto ha perturbado. Aunque *Dogville* (2003) no pertenece al movimiento, porque no cumple con el voto de castidad del mismo, no está exenta de su influencia y es así como traspola a la audiencia a una atmósfera completamente teatral. Es decir, parte de los avances del cine a través del tiempo, no sólo radican en hacer lo irreal lo más verosímil posible, sino también en regresar a sus raíces.

Dogville (2003) es una película muy poco convencional que nos ofrece una gran cantidad de elementos prestos para la realización de un análisis en cuanto que brinda un aporte más a la evolución de la realización cinematográfica. Indiscutiblemente el cine no debería limitarse al uso de la tecnología pero, al parecer, tampoco su fidelidad a la realidad, a su propio origen, el teatro, le es fructífero al momento de tratar de comprobar que solamente en su origen debe estar su esencia. Es importante no olvidar que la gente asiste a las salas de proyección para ver cómo historias ficticias pueden llegar a parecer verdaderas. Este experimento cinematográfico llamado *Dogville* (2003) más allá de ser exitoso o no, ciertamente es una propuesta valiosa para el cine moderno y por ello merece ser analizada.

3.6.1 Elementos teatrales

Como se dijo anteriormente, para esta investigación sólo estaremos estudiando los signos visuales de la película *Dogville* (2003).

Para explicar por separado cada uno de los signos a estudiar, propuestos en el *Modelo de Los Sistemas Operantes en la Escena*, los vamos a ordenar de la misma forma que lo hace el autor: signos que están en el actor o fuera del actor, que funcionan en un espacio y tiempo determinados.

En el actor

Elementos que tienen que ver con la expresión corporal:

Mímica

Se refiere a la expresión en la cara del actor, son los gestos y ademanes que acompañan o enfatizan la palabra. Son los movimientos que a veces pasan a sustituir la misma por su contenido dramático.

Gesto

Es básicamente lenguaje corporal, el movimiento del cuerpo entero; puede conducir la palabra o bien puede sustituir un elemento del decorado, un accesorio...

Movimiento

Se refiere a aquel realizado por el actor en el espacio escénico, de qué forma utiliza el ser humano su espacio con respecto a otros y con respecto a su intimidad personal. Se pueden destacar, los desplazamientos en el escenario, la entrada y la salida de la escena...

Elementos que tienen que ver con la apariencia exterior del actor:

Maquillaje

Funciona como una especie de máscara que convierte a una persona en otra, convierte al actor en personaje, es el hecho de que con el maquillaje el actor se convierte en otra persona y cuando se lo quita vuelve a ser actor.

Peinado

Puede determinar la época histórica de la obra así como darle personalidad y rasgos sociales al personaje. Dentro de este signo se cuenta también el vello facial que puede ser determinante también de las condiciones personales y sociales del personaje.

Traje

Así como en el cine, el traje le dice al espectador quién es el personaje, a qué época pertenece, confirma su personalidad, su clase social, su religión. El traje le imprime al personaje rasgos culturales con los que se puede identificar el público.

Fuera del actor

Aspectos del espacio escénico:

Accesorios

Son objetos que, al asociarlos con el traje y el decorado, le proporcionan al espectador más indicios de los rasgos relevantes de la personalidad del personaje, así como determinar situaciones específicas en la escena.

Decorado

Se refiere al espacio en el que se desarrolla el acto dramático, es conocido también como escenografía.

Iluminación

Delimita el espacio escénico, el director indica a dónde quiere que el espectador dirija su atención. Así mismo, la iluminación también funciona para generar emociones, para crear una atmósfera que sea propicia en el desarrollo de la trama, imprime dramatismo.

3.7 La segmentación de la película

La lista de secuencias a través de las cuales se cuenta una película es el criterio que Aumont y Marie (1998) en su libro *Análisis del Film*, utilizan para definir la segmentación. Ahora bien, al hablar de secuencia se puede hacer alusión a lo que Sánchez-Escalonilla et al. (2003) definen como un conjunto de escenas que conforman una unidad de acción, que a diferencia de la escena como tal, no son determinadas por un criterio físico, sea espacial (locación) o temporal (día o noche), sino más bien diegético. Así pues las escenas que conforman a la secuencia vienen a formar un breve relato en torno a una acción completa con planteamiento, nudo y desenlace propios, aunque transcurran a lo mejor, en lugares y tiempos distintos. Tanto Aumont y Marie (1998) como Sánchez-Escalonilla et al. (2003) expresan la directa relación que existe entre el concepto de la secuencia cinematográfica y el de la escena en teatro y es que, durante muchos años, la palabra «escena» estuvo proscrita en el cine, precisamente por sus connotaciones teatrales. Pues tanto en cine, a través de disolvencias, fundidos y cortes, como en teatro, con la apertura y cierre del telón, se utilizan elementos narrativos que permiten distinguir las distintas secuencias y actos respectivamente.

Si lo que determina o delimita una secuencia no está relacionado con lo espacial o lo temporal como se expresa anteriormente, entonces qué es lo que marca el principio y el fin de la misma. Varios autores han elaborado métodos de reconocimiento de las distintas secuencias. Metz, por su parte elaboró la “gran sintagmática” cuyo pilar fundamental en cuanto al criterio de la delimitación de una secuencia, es un cambio evidente de planos y la aplicación de una serie de dicotomías sucesivas fundamentadas en criterios lógicos. Aumont y Marie (1998) también destacan, como indicadores de inicio y fin de secuencias, algunos efectos de fundidos y cortinillas propios del cine clásico y muy marcados en *Dogville* (2003), que no sólo utiliza estos dos últimos sino que también recurre a lo propuesto por Metz en cuanto

al cambio de planos. Ciertamente aunque estos autores brindan los lineamientos para la segmentación, no quiere decir que lo que exponen es absoluto e irrefutable de hecho, Aumont y Marie (1998) sostienen que existe una variedad infinita de casos que pueden ser indicativos de la segmentación y así mismo puede haber combinaciones de los mismos como se expone en *Dogville* (2003).

En este filme de Trier la importancia del reconocimiento de la secuencia es vital, porque su uso es casi igual al de las escenas del teatro. Como se ha dicho anteriormente, *Dogville* (2003) está compuesta por un prólogo inicial en el que se hace una presentación del pueblo y sus habitantes. Luego el filme se desarrolla en nueve capítulos que hacen las veces de nueve secuencias largas en las que, a su vez, existen secuencias de acción más cortas. Cada capítulo se inicia con un título en el que se cuenta lo que ha de suceder durante el desarrollo del mismo y cada suceso está elaborado a través de una secuencia de acción, al culminar cada capítulo siempre hay un *fade out* que indica el final del mismo. En este estudio, se colocó el título a la secuencia según la acción desarrollada en la misma, en sustitución de los títulos que presenta el guión original, porque además de ser estos poco explicativos, toman en cuenta las estaciones del año.

Más allá de ser obvio que *Dogville* (2003) no es una película de lo que clásicamente se entiende como cine, es interesante destacar que debido a desarrollarse en una sola locación completamente controlada, los criterios para delimitar las secuencias son básicamente narratológicos y pueden ser reconocidos fácilmente. Es importante resaltar que para efectos del análisis serán separadas como locaciones aquellos lugares del escenario general donde se desarrollen las principales acciones del filme. Es en estos puntos clave en los que realmente cobran importancia el decorado y los accesorios, en un escenario donde todo el tiempo se puede ver lo que compone los alrededores de la acción. Cada capítulo está constituido por una historia

de pequeñas historias, y cada una de estas tiene su principio, nudo y desenlace delimitadas por disolvencias, cambios de plano, cambios de iluminación, etc.

Con respecto a cómo se cuenta la historia se puede decir que, a pesar de que el título de cada capítulo y algunas veces el mismo narrador suelen prevenir lo que ha de suceder a continuación, es una historia con una narrativa lineal pues más allá de lo mencionado, no existe ninguna alteración cronológica. Así mismo, se puede conseguir el recurso del *flash back*, por ejemplo en el Capítulo Tres en el que Grace recuerda a los habitantes de Dogville, y la narración en off que en el caso de *Dogville* (2003), conoce a todos los personajes hasta el punto de saber lo que sienten y de poder predecir sus acciones y, de la misma manera, lleva el hilo de la historia. Es importante mencionar que este filme cuenta además con otras ayudas narrativas como por ejemplo, la presencia de intertítulos, que inscriben el nombre de cada capítulo antes de que este inicie.

Una vez establecidos los criterios usados para segmentar la película y los diferentes elementos narrativos que la constituyen, seguiremos el orden planteado en el guión estudiado, en el que cada capítulo está enumerado con letras y las secuencias de acción con números enteros, constituyéndose así, un prólogo y nueve capítulos que cuentan la historia en 48 secuencias de acción. Para la realización de este análisis fueron escogidos al azar dos capítulos. El primero a ser descrito y analizado será el Capítulo Tres, que lleva por título: donde Grace se permite una dudosa provocación; y luego será estudiado el último capítulo del filme, el Capítulo Nueve: donde Dogville recibe la visita tan esperada y la película termina.

CAPÍTULO IV
Análisis del filme

4.1 La segmentación de *Dogville*

LA PELÍCULA DOGVILLE SE NARRA EN NUEVE CAPÍTULOS Y UN PRÓLOGO

PRÓLOGO: que nos presenta al pueblo y sus residentes

1. Introducción del pueblo y sus habitantes

CAPÍTULO UNO: donde Tom oye disparos y conoce a Grace

2. Tom se consigue a Grace quien está tratando de huir y también habla con los gánsteres

3. Tom le propone a Grace que se quede en Dogville

4. Tom habla con los habitantes de Dogville sobre el poco sentido de comunidad que existe entre ellos

5. Tom le presenta a Grace a los habitantes de Dogville y estos deciden darle dos semanas para conocerla

6. Tom le muestra el pueblo a Grace

CAPÍTULO DOS: donde Grace sigue el plan de Tom e inicia el trabajo físico

7. Grace ofrece su ayuda, sin mayor éxito, a todos los habitantes de Dogville

8. Grace consigue, finalmente, a quien ayudar: Ma Ginger

9. Collage: diferentes formas en las que Grace ayuda en Dogville

10. Tom y Grace hacen un plan para que Chuck y Vera la acepten

11. Grace cuida a los hijos de Vera por primera vez

12. Chuck y Grace se enfrentan

CAPÍTULO TRES: donde Grace se permite una dudosa provocación

13. Grace pone al descubierto el secreto de McKay
14. Grace espera el veredicto de Dogville

CAPÍTULO CUATRO: “tiempos felices en Dogville”

15. Grace se establece en Dogville
16. Collage: detalles que hacen a Dogville un buen sitio para vivir
17. Llega la policía a Dogville
18. Los habitantes de Dogville se enteran de que alguien busca a Grace

CAPÍTULO CINCO: “cuatro de Julio después de todo”

19. Tom y Grace se declaran el amor que sienten el uno por el otro
20. La policía regresa a Dogville
21. Tom le propone a Grace un trato para que se quede y no haya temor en Dogville
22. Collage: Grace lleva a cabo el trato
23. Chuck le confiesa sus sentimientos a Grace
24. Tom confiesa su amor y deseos hacia Grace

CAPÍTULO SEIS: donde Dogville muestra los dientes

25. Grace golpea a Jason, llega la policía y Chuck abusa de ella

CAPÍTULO SIETE: donde Grace finalmente se harta de Dogville, deja el pueblo y vuelve a ver la luz del día

26. Tom se entera de la violación
27. Vera se molesta con Grace por haber golpeado a Jason
28. McKay toca a Grace
29. Grace ara el huerto de Ma Ginger
30. Vera rompe las figurillas de Grace
31. Grace y Tom planifican el escape de ésta de Dogville
32. Grace negocia con Ben su huída de Dogville
33. Grace y Tom se despiden
34. Grace se monta en la camioneta de Ben para huir
35. Ben abusa de Grace una vez fuera de Dogville
36. Grace se duerme y despierta nuevamente en Dogville
37. Los habitantes de Dogville se reúnen y deciden colocarle un castigo a Grace

CAPÍTULO OCHO: donde hay una junta en la que se dice la verdad y Tom se va (sólo para regresar luego)

38. Tom confiesa que fue su culpa que descubrieran a Grace
39. Los habitantes de Dogville abusan de Grace
40. Tom le propone a Grace que diga la verdad sobre todos los habitantes de Dogville
41. Grace habla en la junta y dice toda la verdad, los habitantes de Dogville la juzgan
42. Tom reconsidera si Grace debería quedarse o no en Dogville para el bien de todos
43. Tom regresa a la junta con el teléfono de los gánsteres
44. Grace nota algo extraño en los habitantes de Dogville
45. Collage: lugares de Dogville, abandonados, vacíos y silenciosos
46. Grace da muestra de su verdadera naturaleza
47. Grace descubre lo que Tom hizo

CAPÍTULO NUEVE: Dogville recibe la tan esperada visita y la película termina

48. Los gánsteres llegan a buscar a Grace y ésta finalmente hace justicia, para luego regresar al lado de su padre

CRÉDITOS FINALES

4.2 Análisis y comentarios

4.2.1 Capítulo Tres: en el que Grace se permite una dudosa provocación

- **Secuencia 13: Grace pone al descubierto el secreto de McKay**

Un gran plano general sobre un Dogville ya oscuro por el atardecer, nos muestra la ciudad y sus habitantes. MaGinger y Gloria trabajan en la tienda, Martha arregla la misión, Tom lee en su escritorio, June en su silla de ruedas inmóvil espera a Olivia quien viene por Elm Street en su bicicleta, los niños de Vera y Chuck juegan en su casa, los Henson trabajan el vidrio como de costumbre, Ben limpia el camión y Tom Edison padre camina hacia su casa. En casa de McKay, con una luz cenital que los descubre, se encuentran Grace y el señor McKay teniendo una de sus charlas de costumbre.

La cámara nos da un paseo por las diferentes perspectivas en las que se puede observar esta situación y pronto vamos a un plano medio de Grace, que gracias a zoom in nos permite ver que ésta se muestra pensativa, quizá un poco perdida en sus propias ideas mientras Jack McKay habla. Durante toda la conversación es posible ver todo lo que los demás habitantes hacen en sus hogares debido a la inexistencia de paredes, aún así, y debido a que esta secuencia es rica en primeros planos, lo que está en el fondo queda fuera de foco óptico y por ende, no representa tampoco foco de distracción.

La cámara en mano es un recurso utilizado durante todo el filme, a excepción de aquellos planos que son hechos desde el techo y con grúas, y suele recorrer las conversaciones, en este caso, entre Grace y McKay, al igual que sigue cada uno de sus movimientos. Finalmente, Grace se permite una dudosa provocación e invita a

McKay a disfrutar de la vista desde los enormes ventanales de su casa, aún sabiendo que éste no puede ver. Así pues, al abrir las pesadas cortinas, un gran rayo de luz naranja penetra los cristales, iluminando, no sólo la casa de McKay, sino además todo aquello que la rodea y dejando ver el secreto que éste hombre guarda con tanto recelo: sí, está ciego. Al observar a través de la ventana Grace se impresiona por la belleza del paisaje y a la vez se siente apenada por haber descubierto a McKay de esta manera tan humillante, y entre disculpas el hombre reconoce su invidencia y le pide a Grace que por favor se retire.

Con una toma cenital en la que vemos a Grace saliendo de casa de McKay y caminando hacia Elm Street, se nos presenta un Dogville que en su totalidad ha sido bañado con la luz naranja del ventanal. A medida que la toma se abre, podemos ver la misión que se disuelve y junto con un cambio de iluminación nos indica que la noche ha pasado y que es un nuevo día en Dogville, dando pie al inicio de la siguiente secuencia.

Secuencia 14: Grace espera el veredicto de Dogville

Es un nuevo día en Dogville, con una toma cenital vemos a los habitantes del pequeño poblado dirigirse a la misión, para una nueva junta, en la que se decidirá el futuro de Grace: se queda o se va. Con un zoom in podemos observar quienes han llegado y cómo se disponen en las hileras de bancos del salón. Grace y Tom se encuentran parados frente a la audiencia constituida por todos y cada uno de los habitantes del poblado.

Con la cámara se hace un recorrido de la misión permitiéndonos ver los rostros de todos los presentes. Tom comienza a hablar y pronto deciden iniciar una votación para decidir la situación de la fugitiva, pero antes de iniciar le piden a Grace que por favor abandone el recinto para poder sentirse en plena libertad de votar sin

futuras represalias. La joven abandona la misión en espera de las campanadas que representarán cada uno de los votos a su favor.

Todo el pueblo se queda en la misión mientras Grace, en casa de Tom, recoge sus cosas y busca su ropa, ésta descubre en el bulto un trozo de pan y un mapa, ambos regalos de Tom. Resultó ser que varios habían tenido la misma idea del joven escritor y así pronto Grace encontró sencillos regalos: el cortaplumas de Jason, un pedazo de tarta de MaGinger y Gloria, algo de ropa, fósforos y un libro de himnos con un billete de un dólar... Grace tenía amigos en Dogville. Mientras esto sucede podemos ver al pueblo en la misión.

Al tener todo listo para partir, la joven se dirige hacia la mina donde entra a esperar el veredicto final. A medida que las campanadas resuenan en el poblado, Grace comienza a imaginar a quien pertenece el voto de cada sonido. En sepia recuerda momentos que vivió con cada uno de los habitantes. Catorce son los votos que cuenta, sólo faltaba uno para que pudiera quedarse en la ciudad, espera unos segundos y al no sonar la campana se levanta y se dirige a la montaña para seguir huyendo. Al iniciar la escalada suena la décimo quinta campanada, todo se ilumina, Grace puede quedarse en Dogville. De la misión sale Tom satisfecho y se acerca a la montaña para compartir la buena noticia con Grace. Contentos por la decisión, se abrazan con alegría.

Gesto, mímica y movimiento:

En este capítulo son sencillos y no exagerados. Al haber elementos inexistentes la mímica sustituye la presencia del objeto. Ejemplos: al abrir las puertas los personajes simulan su existencia a través de una mímica que nos hace entender que las abren y cierran, en la secuencia trece se sorprenden ante una vista que realmente no se encuentra presente y la mina no es verdaderamente un escondite pues

todos pueden ver a Grace, aún así ésta se esconde en ella. Por otro lado, la montaña no es realmente una montaña, pero podemos ver cómo se simula su gran tamaño a través de los movimientos de la joven al tratar de escalarla. Si bien la actuación no es exagerada, ciertamente está adaptada a la austeridad presente en el espacio.

En el caso específico de la primera secuencia de este capítulo, los gestos de McKay son lentos al hablar, casi no mueve los labios, mientras que los de Grace son delicados y agraciados, a momentos parecen infantiles y juguetones. Sin embargo, los gestos de la joven denotan el poco interés que siente al escuchar las palabras de McKay y su amplio interés por sacar a flote la verdad.

En la secuencia 14 Grace, se muestra como siempre, delicada y agraciada, pero hace notar que está siendo juzgada y que de ello depende su destino. Mira constantemente hacia abajo, cruza los brazos, cierra los ojos, rehuye con la mirada, se coloca la mano en la boca, camina rápido y lento, rápido y lento, se mete las manos en los bolsillos... Todas actitudes que denotan nerviosismo. Por su parte, Tom, serio y ceremonioso, mira hacia abajo resignado, traga fuerte, mira hacia los lados repetidas veces, está preocupado, juega con la boca, nunca mira a Grace a los ojos, con las manos en los bolsillos camina lento, viendo hacia el piso hasta que nervioso se dirige al pueblo silencioso que se encuentra a la expectativa, todos parecen nerviosos y serios, algunos miran hacia el piso. Están incómodos con la situación y muchos tienen los brazos cruzados.

Una vez en casa de Tom y al ver los regalos de los habitantes de Dogville, la joven fugitiva se muestra contenta, sonríe nostálgica, los toma con cariño, está inquieta, pero satisfecha al darse cuenta que tiene amigos en Dogville.

Al sonar la primera campanada, se encuentra sentada en el piso de la mina, encorvada y viendo al piso mientras espera el veredicto. A medida que suena la

campana mueve los ojos, pestañea, con la boca cuenta los votos y mueve la cabeza de un lado al otro; todo esto mientras imagina a quien pertenece cada voto. Juega con la boca expectante. Al no sonar la décimo quinta campanada, espera un rato y se pregunta a quién pertenecerá ese voto perdido, mira hacia el piso en un gesto de resignación y lentamente se levanta, sale de la mina en dirección a la montaña. Al encontrarse al pie de la misma, mira hacia arriba como para hacer notar lo alto de la cumbre y la empinada cuesta, ambas inexistentes. Ya subiendo la montaña, resignada, de hombros encogidos y encorvada, sus movimientos son exagerados para hacer notar que el terreno es rocoso, que en cualquier momento puede caerse. Cuando, finalmente suena la décimo quinta campanada, se sorprende, se endereza, levanta la cabeza, se voltea hacia el pueblo, y Tom viene caminando hacia ella con las manos en los bolsillos, tranquilo y pausado. Al comunicarle la noticia, se sonríe seguro y cómplice mientras Grace lo mira con esperanza y sorprendida. Luego sonríe aliviada, relaja el cuerpo, baja la montaña con facilidad—haciendo ver que realmente el camino no es tan peligroso como los gestos y movimientos nos indicaban en un principio—y se lanza en los brazos de Tom abrazándolo fuertemente, cierra los ojos y sonríe satisfecha, éste se sorprende y no la abraza de primer momento, pero luego lo hace fuerte y empáticamente, le acaricia la cabeza, está muy cerca de Grace.

Maquillaje, peinado y traje:

El traje, en general es de época: 1930, parece desgastado, demostrando así la pobreza y austeridad del momento y del lugar. En su gran mayoría es de colores pasteles y opacos.

En la secuencia 13, McKay se encuentra en ropa de casa, una bata, pijama de pantalón y pantuflas, aparentemente desaseado—sudor, barba sin afeitar, cabello desordenado y grasoso—, recalca la situación de encierro y tristeza que caracteriza al personaje: hombre mayor, ciego y solitario. Los cabellos canosos, semi largos,

despeinados y con apariencia grasosa son el más vivo reflejo de la triste situación de este anciano y, aunque el maquillaje es sencillo y austero, el actor muestra rasgos de una persona demacrada y envejecida. En el caso de Grace, la vemos con un vestido rosado y corto, con cuello blanco, suéter tejido morado, medias pantys marrones y zapatos de muñeca negros. Los cabellos cortos y rubios, los lleva sueltos y despeinados, es indudable que la joven ha emprendido las labores físicas que la mantienen escondida en el pequeño poblado. El maquillaje es natural, sencillo y austero.

En la siguiente secuencia, en la que participan más directamente todos los personajes del pueblo, los vemos vestidos de domingo, aunque la ropa sigue siendo vieja y usada, pareciera que estuvieran menos desarreglados de lo normal, están bien peinados y vestidos con chaquetas, sombreros y guantes. En esta ocasión y con motivo de la posible salida de Dogville, Grace se cambia a la ropa que tenía cuando llegó: el vestido negro y largo que sigue roto en el ruedo sobre el cual lleva un abrigo negro con cuello de piel gris, blanca y negra, no tiene zapatos—todos estos son signos obvios de que Grace tenía dinero, antes de su llegada a Dogville. Se arregla el cabello peinándolo con sus manos y prepara un bulto gris en el que lleva los preciados regalos de sus nuevos amigos.

Accesorios, decorado e iluminación:

El capítulo tres se desarrolla en cinco puntos específicos de todo el escenario: la casa de McKay, la misión, la casa de Tom, la mina y la montaña, aunque el guión no los distingue como locaciones per se.

En primera instancia, la secuencia 13 se inicia con una vista general de todo el pueblo en la que podemos apreciar los decorados específicos de cada recinto. La acción se desarrolla en la casa de McKay. Allí, encontramos un sofá tipo diván color

vinotinto, alumbrado por una lámpara de techo y colocado frente a una ventana de grandes cortinas del mismo color, amarradas con una extraña red como para asegurar que nadie las abra. Al Grace descubrir el ventanal de marcos blancos y envejecidos tras la pesada cortina, se puede ver lo grande, sucio, viejo y descuidado del mismo, pareciera que nadie lo usara.

El fondo del escenario es de color negro lo cual indica que es de noche o que pronto lo será. Cada hogar del pueblo tiene una luz que le es propia. En el caso de esta secuencia, como la acción se desarrolla en la casa de McKay, en el plano general del inicio se puede ver cómo este pedazo del escenario se encuentra más iluminado que el resto. La iluminación es tenue generando sombras, no hay que olvidar que es de noche en Dogville. Al abrir las cortinas penetra una luz naranja fuerte y se puede observar cómo ésta no sólo inunda la casa de McKay, sino que al ver un plano más abierto se expande por la ciudad. La luz simula el atardecer, cuando el sol se esconde detrás de las montañas: “*Alpenglunen*”.

La secuencia en la que Grace espera el veredicto de Dogville, se inicia en la misión—House of Jeremiah—desde la toma cenital se ve la casa de McKay y la de Olivia. Igualmente se aprecia el campanario que guinda del techo del que cuelga una cuerda que baja hasta la misión, la cual se hala para tocar la campana. Esta locación consta además, de una especie de pared o parabán y cuatro bancos de madera. Hay también un órgano sobre el cual hay unos libros viejos y unas partituras. Al encontrarse Grace en casa de Tom preparando sus cosas para irse, podemos ver de fondo al pueblo reunido en la misión y a los alrededores la casa de Chuck, la montaña, la mina y el camión de Ben. En la casa de Tom encontramos un escritorio tipo cómoda con su silla, lleno de libros y papeles, sobre éste también encontramos una caja de madera y una lámpara de aceite. Debajo de la cómoda se encuentra el bulto donde están las cosas de Grace—la ropa con la que llegó—al abrirlo consigue los regalos de despedida que los habitantes le dejaron: un trozo de pan y un mapa de

las montañas con dibujos ingeniosos y horribles, un cortaplumas pequeño y brillante que pertenecía a Jason, un pastel envuelto en un papel lleno de grasa de la tienda de MaGinger y un libro de himnos que adentro contenía un billete de un dólar. Del otro lado del escritorio está la mecedora de Tom Edison padre y su botiquín de medicinas. Ya en la mina podemos ver a Grace sentada bajo unos parales de madera vieja con colores entre verdes y marrones dispuestos en orden decreciente, al fondo una cerca de madera descuidada y roída. Finalmente Grace se encuentra en la montaña rocosa a punto de marcharse. Esta locación está compuesta por un conjunto de piedras grises y negras que van desde la más pequeña hasta la más grande cubiertas por musgo y tierra.

Durante toda la secuencia 14, el fondo es blanco pues, aparentemente, se desarrolla durante el día. La iluminación a lo largo de todo el escenario es uniforme. Todo está en perfecta claridad pues se puede ver lo que sucede alrededor de la misión. Aún así el interior de la misma, de la mina y de casa de Tom, están más iluminados que las calles, puesto que son puntos claves en el desarrollo de la trama. Al final, cuando suena la última campanada, mientras Grace sube la oscura montaña, aumenta la iluminación en todo el escenario alumbrándola: puede quedarse en Dogville.

4.2.2 Capítulo Nueve: donde Dogville recibe la visita tan esperada y la película termina

Secuencia 48: los gánsteres llegan a buscar a Grace y ésta finalmente hace justicia, para luego regresar al lado de su padre.

En una fría y oscura noche se encuentran los habitantes de Dogville reunidos al final de Elm Street. El capítulo inicia con un plano general que nos muestra el sombrío y silencioso pueblo y con un zoom in permite que veamos a los residentes agrupados e inquietos a la espera de la llegada de los gánsteres. Tom, en el medio del comité de recepción, se mueve de un lado a otro mientras se frota las manos. Al cabo de unos minutos vemos cómo por la esquina que viene desde el camino del Cañón, suben dos autos negros, todos abren paso y se estacionan en medio de la calle central del pueblo. Tom recibe a los matones que se bajan de los vehículos preguntando por el paradero de Grace, el joven escritor producto de los nervios no para de hablar tonterías mientras guía a los visitantes hacia donde tienen encerrada a la joven fugitiva. Al abrir la puerta la consiguen durmiendo y encadenada, pronto exigen de forma violenta que se le retiren las cadenas. Grace, se levanta lentamente y sin esfuerzo reconoce el ruido del automóvil que se acerca al poblado, resignada sale de su casa y entra en el automóvil frente a un Dogville asustado, curioso y nervioso.

Una vez dentro del carro hay un señor mayor y elegante esperando por ella, su padre, un importante mafioso de la época. El recurso de la cámara en mano continua a lo largo de toda la secuencia, en esta locación el director utiliza varios *two shots* en los que se puede ver padre e hija hablando en la parte trasera del carro. Ambos sostienen una discusión sobre el por qué de la huida de Grace. Aparentemente, la joven había abandonado a su padre por no compartir el estilo de vida de la mafia y éste vino, no sólo a buscarla e invitarla a que regresase a su lado, sino a terminar la discusión que habían tenido justo en el momento en que ésta partió. El padre de Grace sostiene el argumento de que su querida hija es el ser más arrogante que

conoce, perdona a aquellos que ella piensa deben ser perdonados porque no saben lo que hacen, porque son incapaces de tener la moral que ella misma posee. A pesar de lo vivido, Grace está convencida de quedarse en Dogville, después de todo quiere ser misericordiosa, y para ella es lo mismo quedarse o irse y así, se lo hace saber a su padre, pero éste aún le pide que reconsidere su decisión, que lo piense, que él estará esperándola de vuelta en el auto.

Grace sale del auto decidida a quedarse en Dogville, pero aún así se toma un tiempo para observar al pueblo que la recibió, para admirar sus pequeños detalles y para reflexionar sobre lo que allí había vivido. Pronto la joven hace una pausa y echa un vistazo al pueblo que ahora la luna iluminaba con tal claridad que permite ver todos y cada uno de sus defectos. Un gran plano general nos muestra todas las casas con sus habitantes dentro de ellas volteados hacia Grace, ahora a la espera de su veredicto. Grace se da cuenta de que ser misericordiosa con ellos no cambiaría su naturaleza pobre y miserable y que ciertamente, no eran lo suficientemente buenos como para merecer tal acto de compasión. Nuevamente ingresa al auto donde su padre la espera, y con una actitud distinta le plantea tomar el poder que éste tanto le ofrece, con el objetivo de hacer del mundo un lugar mejor. Uno de los matones interrumpe dando el anuncio de que Tom quiere hablar con Grace, ésta aún con esperanzas de que Dogville pueda mejorar, lo escucha, pero se da cuenta de que no hay remedio, regresa al auto y toma la decisión de eliminar por completo este pueblo triste y desgraciado, sin el cual el mundo será definitivamente un lugar mejor.

Se abre fuego, el pánico invade las calles del pequeño poblado, en cortes rápidos vemos un pueblo con el fondo rojizo y unos habitantes desesperados y asustados, los gánsteres eliminan a sangre fría a todos, incluyendo a los niños, igualmente se encargan de incendiar todo lo que consiguen a su paso. Grace, desde el automóvil presencia con tristeza lo que sucede. Cuando finalmente desaparece Dogville, literalmente es borrado, el dibujo de las casas ya no existe en el suelo del

escenario, solo queda Tom rodeado de gánsteres y de fondo una gran luna roja en un cielo rojo y negro. Al verlo, Grace, toma un revólver y decidida se le acerca, escucha sus últimas palabras y despidiéndose le dispara en la nuca.

Aliviada, Grace se monta en el carro lista para regresar a casa como la nueva persona que es. De repente un aullido profundo y varios ladridos resuenan a lo lejos, la joven reconoce a Moisés, el perro del pueblo. Apresurada se baja del carro y se acerca corriendo, por lo que en algún momento fue Elm Street, al llegar al encuentro con el perro éste sigue ladrando, Grace lo mira con cierta ternura e impide que lo maten, después de todo él solo estaba molesto porque ella una vez le robó su hueso. Con una toma cenital cierra el capítulo, vemos cómo los dibujos en el piso han desaparecido completamente, y solo quedan los cadáveres de los que una vez habitaron ese pueblo llamado Dogville, un zoom in nos acerca al único dibujo restante, el de Moisés y al estar más cerca vemos cómo este deja de ser un dibujo para convertirse en un perro de verdad que nos ladra.

Gesto, mímica y movimiento:

Este capítulo, debido a las acciones que en él se desarrollan, presenta el momento más dramático y revelador del filme, por ende, aunque los gestos mantienen su tónica austera y poco exagerada, sí notamos mayor énfasis en ellos por la alteración que sufren los personajes. En un principio se encuentran los habitantes de Dogville reunidos esperando la llegada de los gánsteres—al final de Elm Street, cerca del viejo molino donde vive Grace—, todos parecen nerviosos, uno de los que más demuestra su intranquilidad es Billy quien camina de un lado al otro, inquieto.

Al llegar los gánsteres en sus autos, todos los observan, los habitantes de Dogville están temerosos, curiosos y nerviosos. Grace, se encuentra acostada en su cama durmiendo profundamente, cuando escucha subir los autos abre los ojos inmediatamente, está extrañada. Los gánsteres bajan de sus automóviles lentamente

observando el pueblo, se dispersan por la zona, caminan decididos y amenazantes, se tornan violentos al desesperarse. A su vez los habitantes de Dogville están petrificados de miedo, algunos prefieren ni mirar.

Tom se encuentra en medio de todos los habitantes del pueblo, hace las veces de anfitrión, recibe a los matones, parece inquieto se mueve de un lado al otro, se frota las manos, está nervioso y un poco asustado. Ciertamente está a la expectativa. No deja de hablar, sus gestos son exagerados producto de los nervios y parece demasiado amigable. Está inquieto, sonríe nervioso y con el ceño fruncido... Los nervios hacen que hable muy rápido y que mueva sus manos sin ningún sentido. El uso de las manos apoya sus nerviosas e inseguras palabras, producto del temor, con ellas pide disculpas varias veces.

Los gánsteres le preguntan a Tom por Grace y le piden que los lleve a donde está ella, durante su corto recorrido sus movimientos son torpes, se le cae la llave que abre la puerta del viejo molino y cuando se agacha a recogerla hace con las manos un gesto de disculpas hacia los gánsteres quienes se van desesperando a medida que pasa el tiempo. Como sucede durante todo el filme, al abrir la puerta Tom empuja algo inexistente para permitir la entrada de los gánsteres a la casa de Grace; uno de los matones entra a verla, al observar que está indefensa en su cama le quita la cobija notando las cadenas que la tienen amarrada, se molesta y haciendo movimientos violentos, sale inmediatamente del viejo molino buscando quién lo hizo. Grace se levanta de su cama con dificultad ayudándose con sus manos, no tiene energías, sus piernas caen pesadas por las cadenas que tiene atadas.

Al ver que el gangster busca a la persona que amarró a Grace, Tom no tarda en hacérselo saber y rápidamente comienza a llamar a Billy, quien fue el responsable de encadenarla. Lo hace gritando, con gestos exagerados y repetidos para que Billy aparezca, tanto esto como la inmediatez de sus respuestas son producto de sus nervios.

Cuando el gangster encuentra a Billy lo agarra por el cuello y a empujones lo lleva hasta el lugar donde vive Grace. El chico no mira hacia el frente, está encogido de hombros, se mueve lentamente y parece tener miedo de lo que le puedan hacer. Camina obligado, lentamente y de forma torpe entra al viejo molino. Los gángsteres lo empujan, Billy se cae, trastabilla y no se defiende aunque lo golpean, mientras tanto Grace sigue con la mirada clavada en el piso. Una vez que Billy la desata, el matón lo empuja hacia afuera. Ellos no le prestan atención ni al pueblo ni a nada de lo que dice Tom. El gangster que está en el viejo molino, le quita el collar y la cadena a Grace con movimientos suaves y delicados, es obvio el respeto que le tiene. Mientras lo hace, Grace voltea el rostro violentamente, aunque no pone resistencia, tampoco está feliz por la presencia de los gángsteres, no los mira ni los toca y, en cierta forma, huye de un posible contacto con ellos, se queda sentada sobre la cama, estática, con los hombros encogidos, mira hacia el piso, una mano está sobre su pierna y la otra sobre la cama, luego de retirado el collar se toca el cuello a manera de aliviar un poco el dolor, levanta la mirada y observa a uno de los matones. La joven se levanta de la cama lentamente, se arregla la falda y con calma, como si le doliera el cuerpo, se dirige hacia la puerta de la casa para salir. Cuando finalmente sale, camina lentamente hacia el automóvil que la espera escoltada por dos gángsteres, al tratar uno de ellos de agarrarla por un brazo, ésta agresivamente se suelta, no quiere que la toquen.

Finalmente Grace entra al auto donde la espera su padre. Ella tiene una actitud de niña regañada, no mira al padre a la cara sino más bien, de reojo con las cejas levantadas, los labios fruncidos y la mirada dirigida hacia el piso. Susurra, casi no abre la boca al hablar, mira hacia la ventana de su lado, hacia arriba y hacia el piso, se toca la frente no puede creer lo que está pasando. La joven a veces sonríe sarcástica y nuevamente incrédula por aquello que le dice su padre, parece molesta. Por su parte, el padre no se inmuta, permanece casi inmóvil en su puesto dentro del automóvil, está cómodo. Al hablar, o más bien sermonear a su hija, mueve muy poco los labios, habla de manera pausada y mueve la cabeza hacia los lados. Mientras más hablan se van

poniendo más agresivos, Grace se convierte en una niña malcriada ante las cosas que le dice su padre, sus movimientos son bruscos, se le acerca, lo reta. A su vez su padre está molesto, no sabe cómo verla, la mirada la tiene fija hacia adelante, impone carácter a través de las cejas, cuando la mira se le acerca y pronto se vuelve a alejar, usa las manos para enfatizar lo que dice, sólo en ese momento lo hace. Exagera los gestos de la cara cuando es sarcástico. Esta actitud retadora denota que Grace está enfadada con su padre, él la encontró y viene a matarla a ella y a todo el pueblo o al menos, eso es lo que piensa. Cuando va entendiendo que su padre vino sólo a buscarla, su actitud cambia, deja de ser una niña, pasa a ser una adolescente intrépida, lo mira y lo analiza, no comparte lo que le dice su padre, está preocupada. Abre la boca pero no pronuncia palabra, no tiene nada que contestar. Al final de la conversación con sus gestos le da la razón al padre y se resigna, está agotada. Tiene la mirada fija, se voltea y lo mira, tuerce los ojos, su actitud es de una rebelde.

Cuando por fin Grace se baja del automóvil de su padre, comienza a caminar por Elm Street lentamente y mirando hacia el piso en una actitud reflexiva. En un punto de la calle se queda parada e inmóvil, ésta se da una media vuelta y mira fijamente hacia los arbustos de grosellas sonriendo y añorando. Se acerca a los arbustos, los mira con nostalgia y alegría, se agacha y simula con movimientos suaves y cariñosos que los está tocando, los contempla, como muchos elementos del decorado en este filme, los arbustos no están realmente allí sino pintados en el suelo. Grace está pensativa, respira profundo, sonríe y se levanta de forma decidida. Camina un poco, pero ya su mirada no es la misma, es analítica observa a todos de arriba a abajo se regocija en la ironía del momento. Ahora es soberbia, camina firme, toma aire, mira hacia el cielo y exhala aliviada; en un momento cierra los ojos y se aleja hacia las montañas, se sienta, hace una pausa y mira hacia el fondo, observando con detenimiento cada uno de los detalles de Dogville. Grace se levanta y nuevamente comienza a caminar, pareciera que hace un ejercicio de introspección. Los mira a todos con desprecio, los juzga, ahora entiende que sus acciones no se justifican, el

pueblo y sus habitantes quedan desnudos ante sus ojos. Los observa con el ceño fruncido, como si no los conociera. Camina hacia atrás regresándose al automóvil con el rabo entre las piernas, su padre tenía razón. Grace está más tranquila, deja de actuar como una niña malcriada, ahora parece estar consciente, todavía le habla a su padre mirando hacia abajo, mueve la cabeza diciendo no y pestañea mucho, ahora le da la razón a su padre ya no tiene esperanza, habla bajo, los labios casi no los mueve, no reta a su padre, está derrotada, con los ojos llorosos, la nariz roja y la mirada perdida. Grace se transformó, parece haber madurado, conversa con su padre lentamente, casi ni se mueve, es muy fría considerando que hablan de destruir a Dogville. Durante esta segunda conversación, el padre se tranquiliza, su gestualidad es prolija, empática y suave. Tom pide hablar con Grace y uno de los gánsteres interrumpe la conversación pidiendo permiso para asesinar a Tom que no para de hablar, Grace se sorprende, se voltea mirando al padre como avisando que se va a bajar del auto para hablar con Tom.

El gangster le abre la puerta del auto, ella asoma la cabeza, luego el cuerpo, mira el panorama buscando a Tom y se dirige a él, Tom la llama de forma insegura e infantil para que ella se le acerque. Grace está preocupada, se le acerca rápido. Una vez que se encuentran uno frente al otro, a Tom se le nota su desespero, reconoce que está asustado y de esta manera le habla de cerca, casi como diciéndole un secreto. A medida que Grace escucha lo que Tom le dice, se va alejando, frunce el ceño y lo mira fijamente a los ojos con desconfianza. Luego de un rato comienza a mirarlo de arriba a abajo despectivamente, en algún momento comienza a mirarlo con lástima y se le aguan los ojos... Es obvio que Grace tiene sentimientos encontrados durante esta conversación. Tom no halla qué hacer, se rasca la cabeza, está nervioso, admite ser un estúpido, se toca la frente, tiene cara de susto y arrepentimiento, pareciera que quiere llorar y mira hacia el piso, en algún momento trata de tocarla, pero titubea al hacerlo y no lo hace, además Grace se aleja y él la persigue. Tom continúa hablando sin cesar pero ya a Grace no le importa, no lo mira a la cara, sólo mira al piso y se

aleja. Mueve la cabeza negando y despreciando lo que Tom le dice, ya no lo conoce. Parece que quisiera llorar, está desesperada, no lo soporta. Al final de la conversación Grace, asintiendo con la cabeza y mirándolo a los ojos, reconoce por primera vez lo estúpido que es Tom.

Grace se sube nuevamente al automóvil de su padre todavía desconcertada y reflexiva, se voltea a medias, factor que determina su cambio de actitud, cuando se voltea nuevamente ya es otra persona. Ahora su mirada es determinada, no pierde el foco, sus labios ya no tiemblan, habla con seguridad y frialdad. La joven mira hacia arriba evitando llorar, tiene la nariz y labios rojos, traga con fuerza y parece insensible. El padre da la orden a los gánsteres de quemar el pueblo y matar a sus habitantes, lo hace tranquilamente sin ningún aspaviento, Grace ya no reflexiona, está determinada a actuar y le pide al padre que adicionalmente, dictamine otra orden, le explica cómo quiere que maten a los hijos de Vera, esto de forma tranquila como si más bien los estuviera ayudando más que asesinandolos. En algunos momentos pareciera que aunque su actitud es decidida sus ojos dudan y se avergüenza de la crueldad de su demanda, con la mirada perdida nuevamente calla, pensativa echa la cabeza hacia atrás, se recuesta del respaldar del asiento y mira al techo aceptando la forma de vida que ahora asume.

De esta manera comienza el terror en Dogville, los gánsteres tienen rodeado el lugar, parecen ser más que los propios habitantes del pueblo, inspiran respeto, parecen los dueños del lugar, son fríos, inescrupulosos, lentos y despiadados. Todos tienen bidones de gasolina que esparcen por todo el pueblo, luego lo prenden en fuego. Grace continúa absorta en sus pensamientos y un gangster le toca la ventana, acercándose le pregunta si quiere subir las cortinas, ella observa al papá en busca de apoyo, su rostro está tapado por su cabello, mueve la cabeza de un lado al otro y con los ojos cerrados y viendo al piso dice que sí. Ya con las cortinas del automóvil arriba, Grace observa cómo se quema Dogville, con los ojos llenos de lágrimas y sus

labios apretados; nostalgia, tristeza, resignación e inmovilidad son el reflejo de su gesto. Luego de unos minutos comienza a llorar, mueve la cabeza observando lo que sucede afuera con lástima. Mientras más personas mueren Grace llora más, hasta que llega un punto en que no soporta seguir viendo y retira la mirada, voltea la cara y mira hacia el piso, decide volver a mirar, temerosa, a pesar de todo, no parece gustarle lo que ve y cierra los ojos nuevamente negando con la cabeza lo que sucede.

Después de que el pueblo ha desaparecido, Grace, sin lágrimas en su rostro, sigue mirando por la ventana con amargura y satisfacción, su gesto es otro, ella cambió, ya tiene el poder. En un momento descubre a Tom rodeado por los gánsteres, él es el único del pueblo que vive. La joven lo mira fijamente como a un objetivo, voltea y mirando hacia abajo, toma con sus dos manos un revólver que está en el bolsillo del asiento del auto. Se baja del automóvil, hace una pausa y desde la puerta del carro mira a Tom, con su mirada fija en él camina decidida hacia su objetivo, lo mira con desprecio. Al acercarse Grace, Tom, a pesar de que quemaron y asesinaron a todo el pueblo, incluyendo a su padre, parece tranquilo, no llora ni está desesperado, parece molesto e indignado, ciertamente está sorprendido, pareciera que nunca hubiera esperado tal frialdad de Grace. El sarcasmo está presente en el rostro de Tom, camina lento, en principio se le acerca y la rodea, luego comienza a caminar hacia atrás, atemorizado e inseguro, aunque no se quiere resignar a ello sabe que ha de morir. Está preocupado y reflexivo de la situación, frunce el ceño, sigue caminando lentamente sin mirar atrás, pronto le da la espalda a Grace quedándose pensativo con la mirada perdida, la joven está llorosa, mira al piso y decididamente, sin titubeos, levanta el revólver y le apunta a la nuca. Cierra los ojos con fuerza, arruga el rostro y voltea hacia abajo para no ver lo que está sucediendo. Dispara y levanta la cabeza, finalmente lo hizo... Tom se desploma de frente lentamente. Grace arquea un poco, respira profundo, se pone la mano en la cara, sacude la cabeza para apartarse el cabello que tiene en su rostro, mira hacia arriba y muy lentamente se monta de nuevo en el automóvil.

Una vez en el auto Grace parece en paz, cierra los ojos en un gesto de descanso y se recuesta de su padre, éste está satisfecho, sonriente, no sólo su hija se regresaría con él sino que además le había dejado una valiosa lección, está orgulloso de Grace. Se escuchan unos ladridos, era Moisés, el perro del pueblo, Grace abre los ojos súbitamente, se sorprende y abre la boca al reconocerlo. Rápidamente sale del auto y corre hacia donde se encuentra el perro, al estar más cerca baja el paso lentamente y lo mira satisfecha. Grace decide dejar al perro vivo, se sube nuevamente al automóvil y su padre la rodea con el brazo sobre el asiento del auto, sonríe triunfante.

Maquillaje, peinado y traje:

Aunque el maquillaje, peinado y traje, en general, durante toda la película manifiesta que los habitantes de Dogville son personas inmersas en una miseria de la que no pueden salir, en esta secuencia éstos están vestidos y arreglados como si fuera un día de paseo, en espera de las visitas que llegarán al pueblo. Lo interesante de esta secuencia es que los gánsteres obviamente, por venir de otro lugar y vivir de una forma muy diferente, son impecables, son el contraste perfecto de los pobres habitantes de Dogville.

En general, todo el pueblo viste con trajes de invierno, tienen abrigos, guantes, y sombreros. Específicamente Tom, que es el que mejor se puede detallar, tiene puesto un sobretodo gris oscuro, y unos guantes gruesos del mismo color. Están todos bien peinados, los hombres usan gomina y las mujeres tienen sus cabellos bien arreglados.

Con respecto al maquillaje, al pueblo no se le ve lo suficiente como para determinar esto. Sin embargo, podemos inferir que éste se mantiene igual durante toda la película, simple, caracterizando a los personajes como demacrados y

cansados. Una de las cosas más interesantes de este capítulo es que aunque los gánsteres asesinan vilmente al poblado de Dogville, a ninguno de ellos le sale ni una gota de sangre, recurso que sería injerencia del maquillaje.

Los gánsteres tienen todos un traje con camisa, chaleco, pantalón negro y zapatos del mismo color, encima del traje usan un sobretodo, adicionalmente tienen un sombrero que los caracteriza, el uso de este accesorio no nos permite ver cómo es su peinado. El padre de Grace, al ser el jefe de los matones, está vestido muy parecido a ellos sólo tiene un elemento adicional que lo caracteriza: una bufanda blanca, de resto está igual a los demás con sombrero negro, una camisa azul y un sobretodo negro, su ropa es muy elegante. El maquillaje tanto de los gánsteres, como del padre de Grace, es muy difícil de determinar, sin embargo; lo cierto es que se ven limpios e impecables, no tienen defectos.

En el caso de Grace, viste igual que en el resto de la película, con su vestido corto de cuello blanco, sus medias marrones y zapatos de muñeca negros, sin embargo por el frío tiene puesto, mientras duerme y durante toda la secuencia, el abrigo con el que llegó a Dogville. El maquillaje de Grace en esta secuencia particularmente es decisivo, hace que se le note el deterioro que ha tenido por el sufrimiento que le han causado los habitantes de Dogville, sus ojos están más oscuros, su cabello desarreglado y sus labios y nariz rojos. Así mismo, como muestra de su sufrimiento, en el cuello tiene una marca de un color como vinotinto que señala el daño que le hizo el collar que tenía en el cuello. Al final del capítulo Grace está destrozada físicamente.