
Lars von Trier: *Dogville*

José María Merino

1 enero, 2004

En marzo de 1995, el movimiento danés Dogma hizo público un manifiesto en que sus componentes se comprometían a cierto «voto de castidad» cinematográfico. El voto implicaba una serie de restricciones tendentes a que el cine recuperase la naturalidad, la espontaneidad e incluso cierta pureza originaria. En el manifiesto se defendía, entre otras cosas y desde perspectivas de provocación, además de rodar «cámara al hombro», con película en color de 35 mm, sin filtros, trucos ópticos ni más iluminación que la imprescindible, no romper la linealidad temporal ni espacial de las historias, prescindir de decorados artificiales y no utilizar sonido o música de apoyo ajenos a la propia escena rodada.

El manifiesto, firmado por Lars von Trier y Thomas Vinterberg, al que se adhirieron otros cineastas también daneses, como Søren Krag-Jacobsen, Kristian Levring o Lone Scherfing, representaba una estética viva, más allá de la teoría, y lo fueron demostrando las películas que, realizadas en su mayor parte con algunas de aquellas limitaciones –pues ninguna de las películas del grupo ha cumplido estrictamente todos los requisitos– fueron apareciendo desde entonces: *Los idiotas*, de Von Trier (*Rompiendo las olas* y *Bailando en la oscuridad* no son películas «Dogma»), *Celebración*, de Vinterberg, *Italiano para principiantes*, de Scherfing, entre otras. Aunque no hayan cumplido al pie de

la letra todos los mandamientos de su manifiesto –porque acaso se trataba de propuestas que, por debajo de su maximalismo, recomendaban tendencias–, estos cineastas daneses han llevado a cabo su propósito de realizar un cine austero, ajeno a ese espectáculo de vertiginosa feria virtual que lidera la industria cinematográfica norteamericana, y con pretensiones de sacudir al espectador inerte que aquella industria ha conformado y provocar en él mucho más que el simple embobamiento que suscitan las aventuras banales a que estamos acostumbrados, pese a la mágica truculencia o al estilo trepidante con que puedan ser presentadas.

Desde las perspectivas del manifiesto de 1995, *Dogville* es un ejemplo bastante notable. Los decorados han desaparecido –lo que, paradójicamente, no deja de ser el colmo del artificio– y en su lugar, la localización, un pueblo de las Montañas Rocosas, es un esquema pintado en el suelo de una gran plataforma, especie de escenario teatral. La calle, los contornos de las casas, del huerto, son líneas blancas en que, además, se señala con letreros su respectiva identidad, y desde el inicio, y en varias ocasiones, el conjunto del pueblo se nos ofrece desde una visión en picado. Hay que imaginar que, en tales tomas de imagen, el director ha tenido que utilizar algún soporte más complicado que el hombro. Dentro de tales contornos pintados hay algunos objetos, una radio que justifica la banda sonora musical, y ciertos muebles. Como edificaciones, sólo se alzan pequeños trozos de pared en la tienda y en la iglesia, de ventanal en el ámbito de un personaje ciego, el remate de la torre de la iglesia, el almacén de un molino, un vallado, un árbol. La breve sucesión de costeros desnudos de una supuesta mina, un árbol, un banco de madera, un pequeño cúmulo rocoso, completan la escueta decoración, que en ningún caso es superflua, pues no hay objeto que no cumpla una función en el desarrollo dramático de la película. Además, el horizonte que se divisa desde la plataforma, el supuesto paraje montañoso que rodea el pueblo, es el vacío, un telón limpio de cualquier imagen, que se ilumina o queda en la oscuridad de acuerdo con el supuesto momento horario de la jornada. A lo largo de la película se van a suceder las estaciones de un año, y algunas atmósferas se sugerirán mediante la presencia de bruma o de hojas secas, del simulacro de copos de nieve o de innumerables vilanos que caen del cielo. También el árbol, un manzano, se mostrará sin follaje, con hojas, flores o frutos. En esta parquedad, la súbita irrupción de algunos automóviles supone la culminación de lo que podríamos considerar espectacular.

La radical simplificación en los recursos del escenario recuerda la puesta en escena del teatro japonés *Nô*, tan propicio para dar densidad a cada momento, pero de tan difícil ejecución, al dejar desnuda de cualquier otro recurso la médula dramática de lo que acontece en escena. Es lo que en principio hay que apuntar como mérito indiscutible de *Dogville*. El que todo esté a la vista requiere que el punto en que se va fijando el interés esté defendido de manera que supere la inevitable extrañeza del espectador. Esa distancia que forzosamente nos impone la falta de los elementos convencionales sólo puede salvarse si lo que se nos cuenta logra interesarnos poderosamente, y no cabe duda de que Von Trier lo consigue de sobra. Pese a la falta de referentes visuales convencionales, el espectador acaba aceptando que *Dogville* existe y conmoviéndose con la terrible aventura que se le presenta, sin que en ningún momento la película se vea afectada por el estatismo que el escenario de corte teatral podría, en principio, provocar.

El factor fundamental de la aceptación y de la emoción está en el relato, y acaso esta película sea un modelo de cómo toda buena ficción apenas necesita maquillaje para presentar una faz convincente,

siempre que el lenguaje sea el adecuado. Una noche, en los tiempos de la Gran Depresión, se oyen disparos cerca de ese pueblecito remoto que es Dogville, y al cabo llega al pueblo, fugitiva, una elegante joven llamada Grace. Para protegerla, Tom Edison *junior*, que quiere ser escritor y ejerce de ilustrado líder moral de la comunidad, convence a sus paisanos para que le den a la joven la oportunidad de vivir con ellos dos semanas y probar si su compañía es aceptable y puede quedarse en el pueblo. Con el fin de ganar su simpatía, la joven empieza a trabajar para cada una de las familias. A las dos semanas será aceptada, y la actitud ante la presencia de la joven, celebrada poco tiempo más tarde como un don providencial, se irá modificando, ante las noticias de búsqueda de la fugitiva que trae la policía. Mientras el año transcurre, los habitantes del pueblo irán cambiando su comportamiento, hasta someter a Grace a una explotación brutal, que acabará en las más humillantes formas de esclavitud.

A la elementalidad con que está presentado el escenario se une la sencillez de la exposición narrativa. La película se divide en un prólogo y nueve capítulos, cada uno de ellos con su correspondiente título que, según el uso de siglos pasados, sintetiza lo sustantivo de lo que se va a desarrollar. Los tres primeros capítulos tienen cierto tono de cuento de hadas –la tal Grace pudiera ser una especie de Blancanieves en casa de los siete enanitos– y tampoco los siguientes dejarán de ofrecer esa aparente simplicidad y aire mítico de los relatos tradicionales, en que las funciones de los personajes están bien delimitadas. Pero por esa vía la narración se irá haciendo cada vez más tenebrosa, hasta derivar en una atmósfera terrorífica presentada también con extraordinaria sencillez, pero con tal eficacia que el espectador puede llegar a perder la noción de las tres horas de duración que alcanza la película. El tono estilizadísimo de cuento popular que sugiere la voz que va contando la historia se une al evidente propósito de apólogo moral, con lo que la trama, planteada de manera tan poco convencional en lo cinematográfico y con un afán experimental tan decidido, tiene, sin embargo, un fuerte regusto de literatura clásica.

Que Von Trier localice la acción en un pueblo montaños de los Estados Unidos parece sugerir una lectura crítica, proponer para denostarlos ciertos estereotipos de una sociedad que para muchos habitantes del planeta se muestra en estos momentos como profundamente egoísta e insolidaria, además de agresora. Sin embargo, la parábola va mucho más lejos, pues *Dogville* es sobre todo un símbolo de la comunidad humana en su conjunto. Von Trier ha localizado allí su historia porque, por encima de la reticencia ocasional al papel que están desempeñando los Estados Unidos en el momento histórico que estamos viviendo, no cabe duda de que en la sensibilidad actual ningún otro país ofrece lo que pudiéramos llamar una poética de la soledad contemporánea del individuo, de la pujanza de ciertas fuerzas sociales, la imagen de comunidades modernas periféricas, perdidas en el espacio, culturalmente reconocibles y cercanas y, sin embargo, con especial proclividad al peligro y a la aventura. Acaso si *Dogville* no sucediese en los Estados Unidos no alcanzaría la fuerza simbólica que llega a conseguir.

Elegir un supuesto pueblo de los Estados Unidos como centro de la película ofrece también una lectura de «ajuste de cuentas» en el estricto terreno cinematográfico: frente al imperio estadounidense de los medios audiovisuales, de los efectos especiales, de los espectáculos presentados para la pura evasión de un espectador ajustado como clientela media en que deben integrarse niños, jóvenes, adultos, ancianos, sin pretensiones que vayan más allá de la aventura,

donde no es necesario ejercitar otra cosa que la pura fruición instintiva, *la vieja Europa* propone un espectáculo para adultos mentales, con el propósito de hacerles reflexionar, realizado sin efectos especiales, sin aventuras trepidantes, sin vértigo audiovisual, e incluso acudiendo a una pobreza que recuerda los tiempos primeros del género, cuando el cine vivía aún en sus catacumbas. Y en el colmo de la ironía, utiliza como sujeto un supuesto lugarejo de las Rocosas, en cuyos habitantes se concentran tipos que pudieran ser propios de los relatos de Sinclair Lewis, William Faulkner, Erskine Caldwell, Raymond Chandler, Truman Capote y hasta de ese Mark Twain cuyo Tom Sawyer se presenta en la película como símbolo de todos los libros.

Mas aunque son muchos los estratos significativos de esta película, al cabo prima sobre todos el aspecto de fábula moral, y la provocadora mirada que propone: en nuestra propia naturaleza, los seres humanos estamos marcados por el egoísmo, la insolidaridad, la hipocresía; en condiciones de dominio, podemos explotar sin freno ni escrúpulo a nuestros semejantes; el «homo homini lupus» del aserto de Hobbes es una verdad incontestable; no hay entre nosotros ningún justo, o nada justo que pueda salvarnos; no merecemos perdón y no debería causar escándalo que fuésemos exterminados como especie. Tal es, ni más ni menos, el tema central de *Dogville*. En el último capítulo de la historia, cuando el pueblo y su líder intelectual han mostrado hasta dónde son capaces de llegar en el camino de la hipocresía y de la abyecta utilización de un semejante, irrumpen en escena aquellos de los que Grace –ningún nombre es gratuito en una elaboración simbólica– huyó al principio de la historia. Resulta que Grace es la Hija rebelde de un Padre Todopoderoso, y mantendrá con su progenitor un debate de cuyo resultado depende el destino mismo de Dogville y de sus habitantes. La actuación sumisa de la dulce Grace a lo largo de su convivencia con ese pueblo que la ha acabado convirtiendo en mero objeto de sus caprichos nos pudiera hacer pensar que va a optar por la Redención de esas, al fin y al cabo, pobres y atrasadas gentes. Pero su decisión no será redimirlas, sino aniquilarlas. Dogville y sus habitantes serán exterminados, y el único superviviente del fuego y del plomo resultará un animal, un perro llamado precisamente Moisés.

Relatar el desenlace de la película no tiene por qué ser incompatible con las reglas del movimiento Dogma, como no parece ser incompatible que la renuncia a los decorados y otros recursos de la convención cinematográfica, incluso técnica, no lleve consigo la renuncia a actores del *star system* tan sólidos como Nicole Kidman, Lauren Bacall, Ben Gazzara o James Caan. Y hay que decir que su actuación, como la del resto de los actores, en especial Paul Bettany, es excelente, y que Nicole Kidman lleva a cabo una interpretación memorable, de altísima calidad.

La decisión destructiva de la Hija del Padre Todopoderoso –un supuesto gángster– es la vuelta de tuerca nihilista que le da a la película su dimensión más incisiva y desasosegante. Cristianos, ateos, agnósticos, humanistas, socialistas, liberales, la inmensa mayoría, al menos de los occidentales, estamos impregnados en una idea ya casi subconsciente de que el género humano merece ser salvado, redimido, de que a pesar de todo es posible soñar un mundo mejor, realizar la justicia, la democracia, la fraternidad, urdir la red de derechos y deberes que, por encima del mono pervertido que pueda subsistir en nosotros, nos dignificará en lo individual y en lo colectivo. Por eso, el exterminio sin paliativos que *Dogville* propone no puede ser más desolador. Pero, ¿es que entre los seres humanos no hay ningún justo, nada que pueda servir como argumento atenuante en esa especie de Juicio Final con que Von Trier concluye su fábula? ¿Ninguno de nuestros sueños, de

nuestros propósitos, de nuestros esfuerzos? ¿Ninguna obra de arte, pieza musical, poema, pensamiento, ningún edificio, ninguna ficción? ¿También la película *Dogville* debe ser condenada al fuego y al plomo? Después de permanecer fascinado y absorto durante tres horas, el espectador sensible puede salir del cine dándole vueltas en su cabeza a todas estas cuestiones, y tal vez a sentirse obligado a buscar nuevas perspectivas para ciertos tópicos. No se le puede pedir más a una película.