

SI HAY CUERPOS Y ROSTROS, ¿PARA QUÉ QUIERO DECORADOS? SOBRE *DOGVILLE**

El artificio

Ahora que parece posible recrear digitalmente cualquier escenario real o imaginario, por extraño o complejo que sea, llega Lars von Trier y decide que no. Que con un croquis marcado en el suelo con pintura para señalar dónde deberían estar los muros, el nombre de cada casa (House of Jeremiah, Ben's Garage, Chuck and Vera) o lugar (Mine, Elm St.) pintado en el piso y unos algunos elementos de atrezzo es suficiente. Y lo es, ¡vaya si lo es! Más que suficiente para atraparnos en la cruel aventura de Grace a su paso por Dogville. No hay decorados, cierto, pero los rostros, los cuerpos, las voces, la luz y la sombra anulan con creces la artificiosidad de la puesta en escena.

La desconcertante impresión inicial es la de estar en un escenario o en un local de ensayos, y no pocas veces se ha hablado de la influencia teatral en la película. Las marcas pintadas, los objetos de atrezzo, la iluminación y el fondo neutro evocan un espacio teatral, sin duda. La invocación a Bertolt Brecht y su teoría del distanciamiento es inevitable: «Puede, pues, decirse que esa premeditada teatralidad se convierte en un modo de denuncia de la dimensión

ficcional del universo diegético y que en el fondo están las teorías brechtianas sobre la necesidad de quebrar la ilusión alienante mediante estrategias distanciantes. Entre los ejemplos recientes de esta operación reteatralizadora están filmes como *Dogville* y *Manderlay* (Lars von Trier, 2003 y 2005), en los que el realizador se aproxima al despojamiento del teatro moderno y, mediante ese retorno a las formas más elementales de la representación, crea un cine “depurado”, más cercano al hombre y, por consiguiente, más apto para representarlo» (PÉREZ BOWIE, 2010: 44). La influencia brechtiana es reconocida por el propio Lars von Trier que se refiere a ello en el dossier de presentación de la película: «Hasta cierto punto también me he inspirado en Bertolt Brecht y en su estilo teatral, simple y despojado. Mi teoría es que se olvida muy pronto que no hay casas, lo que permite inventar el pueblo y también concentrarse más en los personajes. No hay casas que distraigan y, al cabo de un rato, el espectador ya no las echa en falta porque sabe que no habrá»¹. Efectivamente, esa impresión de extrañeza se diluye rápidamente porque el uso de la cámara acaba anulando cualquier referencia teatral y hace

olvidar al espectador la singularidad de la escenografía. Con la cámara siempre móvil e inquieta, pegada a los rostros y a los cuerpos de los intérpretes, escrutando gestos, miradas y movimientos implacablemente, como en otros títulos del director, la distancia con lo filmado desaparece, la ilusión de realidad (la realidad de las emociones) triunfa y la rareza del escenario se desvanece. Incluso cuando volvemos a los planos generales o al plano cenital que muestra el croquis espacial, con sus letras y sus rayas, la ilusión permanece. El espectador acaba asumiendo con naturalidad la extravagante y artificiosa propuesta y pasa del desconcierto inicial a la entrega total, de forma que le basta con los rostros y los cuerpos de los intérpretes, la iluminación, la voz en *off* y una cámara inquieta e inquisitiva para disfrutar (o sufrir, que en este caso es lo mismo) con un relato perturbador y complejo y en el que la claustrofobia que provoca una puesta en escena así concebida desempeña un papel importante.

Y el caso es que hay unos cuantos elementos distanciadores en el relato, no solo la ausencia de decorados. La voz en *off* es uno de ellos. Omnisciente y constante y, en ocasiones, casi declamando un texto cargado de retórica, se dedica a eliminar sorpresas, completar elipsis, ofrecer datos, desvelar emociones o avanzar hechos. A veces, incluso,

La radical idea de eliminar los decorados pone en evidencia a las películas que los tienen

habla en vez de los personajes, sustituyéndoles y completando sus diálogos o sus declaraciones.

Otro factor distanciador es la construcción del relato a modo de un cuento tradicional, con una estructura organizada en un prólogo y nueve capítulos, que se hace evidente al espectador, desvelándose por medio de rótulos numerados. Cada capítulo es introducido por un letrero con un título que avanza lo que vamos a ver de forma explícita: “capítulo 1, en el que Tom oye disparos y encuentra a Grace”; “capítulo 7, en el que Grace ya ha tenido suficiente de Dogville, conspira para salir de la ciudad, y ve otra vez la luz del día”; o, en un guiño autorreferencial, la película habla de sí misma: “capítulo 9 y final, en el que Dogville recibe la visita largamente esperada y la película acaba”. A pesar de que anuncian hechos o explicitan las motivaciones de los personajes y con ello pudiera parecer que eliminan

el suspense o anulan la expectativa, en realidad los rótulos provocan más bien la necesidad de seguir mirando. Además, detienen la acción y ofrecen cierto respiro a un espectador ahogado en la claustrofobia de la puesta en escena.

La ausencia de decorados o localizaciones tradicionales nos recuerda algo que olvidamos muchas veces frente a la imagen cinematográfica, que el cine es siempre artificio. Esta demostración se lleva a cabo de varias formas. La película se ofrece desde su primera imagen como un artificio más bien desconcertante: un plano cenital muestra el hangar donde transcurrirá toda la película con el espacio delimitado por las líneas y los nombres pintados en el suelo. De ahí pasamos a ver a los intérpretes que actúan como si hubiera puertas y muros, aunque no los haya, o les vemos hacer cómo que tocan o interactúan con objetos que no existen. De hecho, cada vez que hacen el gesto de abrir o cerrar una puerta, se oye el sonido correspondiente, creando una ambientación sonora que desmiente lo que el espectador ve. Parece un juego propio del teatro experimental o vanguardista o, incluso, un ensayo de una obra teatral. Semejante ejercicio actoral es un desafío para el espectador al que se le exige una gran entrega; ha de estar dispuesto a aceptar el juego y hacer como si no fuera extraño aquello que ve. Y dicha

Dogville (Lars von Trier, 2003)



entrega se produce porque la realidad de las emociones gana la partida.

Pero el juego va mucho más allá y la falta de decorados o de un espacio llamémosle *realista* demuestra que el cine es artificio no solo por lo que la película es, sino también por lo que no es. La radical idea de eliminar los decorados pone en evidencia a las ficciones que los tienen, ya que el ejercicio de despojamiento y minimalismo que lleva a cabo acaba demostrando lo accesorios e irrelevantes que pueden llegar a ser y, precisamente por ello, lo artificiales que son. Implanta en el espectador la idea de que basta con el rostro y el cuerpo para crear cualquier ilusión y que, a veces, objetos, paisajes, edificios y lugares, no son más que *ruido* en la pantalla. La confrontación con el cine comercial

está servida. El cine *mainstream* se caracteriza, entre otras cosas, por la tiranía de la escenografía en detrimento de la construcción de los personajes o de conflictos emocionales y psicológicos profundos, entregada la industria como está al poder de los efectos especiales y de la capacidad de las herramientas digitales para recrear o crear espacios verosímiles y, sobre todo, espectaculares. Con *Dogville* y posteriormente con su secuela *Manderlay*, Lars von Trier contraataca con todo

lo contrario, en un gesto que todavía recuerda aquel deseo de devolver al cine cierta pureza y salvarlo de la hojarasca, que subyacía en el movimiento Dogma 95, aunque no se cumplan las reglas del voto de castidad. En palabras del director, extraídas del dossier de la película,

El cine *mainstream* se caracteriza por la tiranía de la escenografía en detrimento de la construcción de los personajes o de conflictos emocionales y psicológicos profundos, entregada la industria como está al poder de los efectos especiales y de la capacidad de las herramientas digitales para recrear o crear espacios verosímiles y, sobre todo, espectaculares

«¿qué puedo contestar si alguien dice que no es cine? Quizá tenga razón. Pero tampoco es el anticine. Cuando empecé, hacía películas muy cinematográficas. Pero ahora, es demasiado fácil. Basta con comprar un ordenador para hacer cine, para que haya batallas en plena montaña, para tener un dragón. Basta con apretar un botón. Kubrick hacía películas cinematográficas cuando esperaba dos meses a que la luz adecuada se reflejara en la espalda de Barry Lin-

don cabalgando hacia la cámara. Me parecía magnífico. Pero si sólo se esperan dos segundos para que un niño con un ordenador pueda solucionarlo... Será otra forma de arte, no lo dudo, pero no me interesa. Ya no veo los ejércitos en la montaña, sino al adolescente detrás del ordenador diciendo: "Ahora lo arreglamos, añadiremos unas sombras y rebajaremos los colores". Queda muy bien, pero no emociona y me siento manipulado».

Veamos algunos antecedentes. Dónde más fácilmente vamos a encontrar algo parecido estéticamente o visualmente, aunque con un objetivo bien distinto, es en el género musical, muy especialmente en la puesta en escena de los números musicales. Solo que aquí no se trata de despojamiento, sino de sofisticación, aprovechando al máximo el carácter fantasioso y estructuralmente artificioso de un género, profundamente metalingüístico, que tiene permitido visibilizarse como pura construcción, jugar con la autorreferencialidad y saltarse todas las normas para dotar de espectacularidad y belleza a los bailes. No es raro ver a los cantantes y bailarines actuar en espacios sin objetos, contruidos solo mediante la luz y el color o en decorados altamente estilizados o directamente abstractos. Como ejemplos podemos citar el baile *You were meant for me*

Dogville (Lars von Trier, 2003)



de *Cantando bajo la lluvia* (Singing in the rain, Stanley Donen y Gene Kelly, 1952), en el que Gene Kelly prepara el set mientras canta, o parte del número *Broadway melodies*, en concreto el fragmento en el que Kelly y Cyd Charisse bailan en un gran espacio blanco sin ningún elemento de atrezzo. En *Un día en Nueva York* (On the town, Stanley Donen y Gene Kelly, 1949), el baile dedicado a Miss Turnstiles es una sucesión de escenas con fondo neutro en las que unos pocos elementos de atrezzo dan someramente el esbozo de los diversos espacios públicos o privados donde transcurre, supuestamente, la vida de la protagonista, según es soñada por su enamorado.

Pero ante *Dogville* no evocamos el musical precisamente. En *Vania en la calle 42* (Vanya on 42nd street), la película dirigida por Louis Malle en 1991, también se renuncia al concepto convencional de decorado o localización. En la obra de Malle la acción transcurre en un teatro semiabandonado y ruinoso que, mientras los actores ensayan la obra de Chéjov, se transforma en la imaginación del espectador en una *dacha* rusa, gracias a sus interpretaciones y a una cámara atentísima a ellos y a sus rostros. Pero viendo *Dogville*, resulta imposible no recordar *La pasión de Juana de Arco* (La passion de Jeanne d'Arc, 1928), en la que Carl Theodor Dreyer estiliza al máximo los decorados y el vestuario, despojándolos de todo lo anecdótico hasta conseguir un altísimo grado de abstracción que centra toda la atención en los rostros. El despojamiento transforma la historia de Juana de Arco en algo que va mucho más allá de lo histórico y lo religioso para convertirse en una batalla atemporal entre la inocencia y la intolerancia, entre otras muchas lecturas posibles de este extraordinario film. Recordemos las palabras de Dreyer: «No hay nada en el mundo que pueda compararse con un rostro humano. Es una tierra que uno no se cansa jamás de explorar, un paisaje (ya sea árido o apacible) de una belleza única. No hay experiencia más noble, en un estudio, que la de cons-



Dogville (Lars von Trier, 2003)

tatar cómo la expresión de un rostro sensible, bajo la fuerza misteriosa de la inspiración, se anima desde el interior y se transforma en poesía» (DREYER, 1999: 90). El rostro como el auténtico paisaje del cine, una convicción que, sin duda y a luz de su filmografía, Lars von Trier ha hecho suya, aunque en un estilo bien diferente del de Dreyer. El primer plano anula la distancia con el espectador y se impone de forma totalitaria a su mirada. «La concepción espacial de la perspectiva impone una jerarquía estricta: lo lejano es pequeño, lo cercano es grande. El primer plano deja sin efectos esta distancia, esta escala, y hace estallar el espacio homogéneo, forzando los límites de la visión convencional» (ORTIZ, 2007: 225). El primer plano es una de las figuras centrales del cine de Von Trier, y una herramienta fundamental en su cine de la crueldad.

La realidad

Volvamos a *Dogville*. Al principio el narrador nos sitúa geográficamente: «es un pueblo de las Montañas Rocosas de Estados Unidos». Lars Von Trier concibió *Dogville* como la primera parte de la trilogía *USA-Tierra de oportunidades*, de la que ha filmado la segunda parte, *Manderlay*, sobre los mismos presupuestos estéticos y narrativos, y de la que queda pendiente la tercera parte, *Washington* (así, sin hache). La explicación de Von Trier es simple y razonable: «Cuando estrené en Cannes *Bailando en la oscuridad*, los periodistas norteamericanos me criticaron que hubiese hecho una película sobre EE UU sin haber estado allí. Me molestó, porque, que yo sepa, ellos no pusieron los pies en Marruecos para hacer *Casablanca*. Y entonces es cuando decidí hacer más películas ambientadas allí» (FERNÁNDEZ SANTOS, 2003). La loca-

lización del pueblo de Dogville en Estados Unidos levantó no pocas ampollas, hasta el punto de que algunos críticos norteamericanos tildaron a la película de antiamericana, dado el retrato cruel y violento que ofrece de la comunidad protagonista. Todd McCarthy, crítico de *Variety*, dijo: «Von Trier condena como indigno de poblar la faz de la tierra al país que sin duda ha atraído y dado oportunidades a más gente que cualquier otro en la historia del mundo» (STEVENSON, 2005: 274).

Inequívocamente, las primeras imágenes de Dogville nos sitúan en los años treinta del siglo XX, en plena Gran Depresión, dada la iconografía que el film despliega, directamente inspirada en las fotografías encargadas por la Farm Security Administration a fotógrafos como Dorothea Lange, Walker Evans o Russel Lee y que constituyen un inmenso legado visual del periodo. De hecho, al final del film, en los títulos de crédito, aparecen muchas de estas fotografías, además de otras de décadas posteriores hasta los setenta, acompañadas de la canción de David Bowie *The Young Americans*. Conviene detenerse un poco en esta secuencia final. Teniendo en cuenta la irrealidad espacial en la que se mueve la obra, no deja de ser sorprendente que una vez acabada la acción se desplieguen ante nuestros ojos estas imágenes, ejemplos de fotografía documental y lo que podemos denominar realismo fotográfico. Las fotos actúan como una especie de bofetada de realidad, y más concretamente, de realidad histórica. Es como si, después de negarse a explicitar el paisaje geográfico y jugar al irrealismo que la escenografía propone, nos llevaran al extremo opuesto y nos dijeran que aquello existió, porque las fotografías en este contexto aportan realidad. Lo cierto es que por mucho que las fotos también sean representaciones, la huella de lo real pesa mucho más en el espectador, que las percibe como documentos históricos. Por eso se puede afirmar que sin este *collage* de fotografías y la apelación a la realidad histórica que implica, esta percepción antiame-

cana sería mucho menor. Además, del mismo modo que aportan *realismo* al relato precedente, también se contaminan de la terrible historia que cuenta *Dogville*, y lo que eran retratos de personas afectadas por la Gran Depresión, la pobreza y la crisis, retratos de víctimas, en suma, se cargan negativamente. «La recontextualización de las fotos del FSA en la secuencia de los créditos de *Dogville* tiene un efecto discordante similar: nuestra lectura de las fotos en los créditos está necesariamente influenciada por la resonancia de las monstruosidades de la narración fílmica precedente [...]. Debido a que las similitudes iconográficas son realmente sorprendentes, es casi inevitable que reconozcamos a las víctimas de la Gran Depresión retratadas por los fotógrafos de la FSA como gentes emparentadas con los negros, violadores y delatores de *Dogville*»² (RÖMERS, 2005).

La intención del director está clara, según sus declaraciones: «[la película] se sitúa en unos EE. UU. vistos a través de mi mirada. No es una película científica ni histórica, sino de emociones. Siendo niño aprendí que si se es fuerte hay que ser también justo y bueno, pero no veo nada de eso en EE. UU. Los norteamericanos me gustan y no creo que sean peor gente que los demás, pero no me parece que el suyo sea mejor que esos otros Estados *canallas* de los que tanto habla el señor Bush. El poder corrompe. Y son tan poderosos que me gusta hacerles rabiar, ya que evidentemente, no puedo hacerles daño» (FERNÁNDEZ SANTOS, 2003). O bien: «La película

no trata exclusivamente de América, aunque yo tengo mis propias opiniones sobre Estados Unidos porque el 80 % de lo que veo en la televisión danesa o bien trata de América o bien está hecho allí... Yo no soy más que un espejo» (STEVENSON, 2005: 275).

Sin embargo, a pesar de sus palabras y de la precisa localización geográfica y temporal, el peculiar espacio en el que se desarrolla la acción de *Dogville* contribuye a la descontextualización y la atemporalidad, y convierte el cuento moral en un relato universal. El retrato cínico y despiadado del ser humano en comunidad y el alcance moral del discurso sobre la bondad, la crueldad, la culpa y la redención van mucho más allá de un lugar y un tiempo concretos. Ahí es donde el despojamiento y la esencialidad de la puesta en escena juegan un papel central. Y donde la frase del director «No es una película científica ni histórica, sino de emociones» cobra todo su sentido.

El malestar

La eliminación de los decorados produce muchos efectos sorprendentes y, a veces, paradójicos. Uno de ellos tiene que ver con la relación que se establece entre el espacio y la narración, un desajuste que no desequilibra, más bien todo lo contrario, y que podríamos enunciar así: lo esquemático conduce a lo complejo. En un esquema de pueblo americano de las Montañas Rocosas durante la Gran Depresión se desarrolla una historia complejísima y de gran profundidad, alejada, precisamente, de

Dogville (Lars von Trier, 2003)



cualquier esquema. Al eliminar lo que se considera accesorio, en este caso el paisaje, acaba quedando lo esencial: los hechos, las emociones, las pasiones. Y todo ello con alcance universal.

Pero la cosa no acaba ahí. La puesta en escena consigue que seamos plenamente conscientes de que mientras atendemos a la acción principal, a un diálogo, a un encuentro o a una mirada, siguen pasando cosas en el resto del mundo de ficción creado por el film. Porque lo vemos. Lo que convencionalmente entendemos por espacio en *off* se ve profundamente alterado hasta casi desaparecer en muchos casos. Se trata de reelaborar los conceptos de campo y fuera de campo, sobre todo este último. Obviamente está aquello que queda fuera del encuadre, en sentido estricto, y se sigue manteniendo fuera de campo. Pero también está aquello que quedaría fuera del encuadre en cualquier otra película pero aquí no, lo que nunca se ve pero aquí sí. Por ejemplo, mientras Tom camina por la calle principal, Elm Street, vemos en segundo plano lo que hacen los habitantes sus casas, ya que no hay paredes: leer, dormir, cocinar, charlar, etc. O comprendemos su estado de ánimo a través del

lenguaje corporal: cierta desesperación en quien está sentado en su cama con el rostro entre las manos o el nerviosismo de quien no deja de moverse por la habitación. El espectador es consciente de un buen número de acciones simultáneas que, a pesar de lo insólito que resulta ver los interiores, ayudan, sorprendentemente, a crear la sensación de normalidad, de vida cotidiana que el relato necesita para incrustar la historia de Grace y su calvario y la amarga reflexión sobre la bondad que el film plantea. Se trata de una mirada descentralizada que, en los planos generales, obliga al espectador a recorrer el encuadre, a fijarse en los detalles, a tomar conciencia de un mundo que continua más allá de lo que el personaje

central de la secuencia esté haciendo o diciendo. El concepto de comunidad, esencial en la historia que nos ofrece la película, se ve así reforzado, de modo que lo que es artificio (que no haya puertas ni paredes ni muebles) acaba siendo pieza vertebral del relato.

Todo ello tiene que ver con una de las consecuencias de la construcción espacial de *Dogville*: todo es exterior y, por lo tanto, todo es visible. La anulación entre el interior y el exterior refuerza el concepto de comunidad controladora y opresiva que está en la base del relato y de sus intenciones. La apariencia de una comunidad tranquila y repleta de buenos ciudadanos temerosos de su dios y cumplidores de la ley se rompe



Dogville (Lars von Trier, 2003)

porque lo privado es público y viceversa. Sin paredes, sin puertas y sin paisaje, las imágenes lo expresan a la perfección. Las buenas intenciones y las normas morales son modos de control social y no de convivencia, todos ven a todos y todos saben de todos. Y así, que la comunidad acabe desarrollando un comportamiento sádico y despiadado, capaz de convertir en esclava a alguien solo porque acepta sus normas y se ofrece como víctima debido a un complejo de culpa, no es una sorpresa, por más abominable que resulte.

Hemos comentado antes que el espacio resulta claustrofóbico. Es inevitable: los fondos neutros y la concentración espacial encierran la acción y la mirada del espectador. Conforme la historia se

va haciendo más densa y el comportamiento de los habitantes de Dogville va derivando hacia la perversión y el sadismo, notamos que el espacio se va haciendo irrespirable, que estamos deseando un rayo de sol real, luz natural, un trozo de hierba verde. La claustrofobia y la angustia nos acompañan mientras asistimos anonadados al proceso de explotación de Grace y, como ella, necesitamos aire. Solo que la película no da tregua ni a Grace ni al espectador, y aquel espacio que al principio fue chocante y luego asumimos con naturalidad, enfrascados como estábamos en un relato muy poderoso, ahora se convierte en una tiranía, en otra pieza de la crueldad que la obra despliega. Y que tiene

su remate en las secuencias finales, la venganza de Grace, cuando la víctima se revela también verdugo y despliega su particular sentido de la justicia que incluye matar bebés. Ahí el espectador descubre que ya no tiene escapatoria, no hay resquicio para nada que no sea violencia. La muerte de la comunidad según los deseos de Grace supone su desaparición de forma literal: en los planos finales solo hay cadáveres, pero ya no están las rayas del suelo que delimitaban casas y calles, ni los letreros, ni los objetos de

atrezo que caracterizaban cada una de las casas. Solo quedan los elementos de escenografía que representan objetos naturales: las rocas, los árboles. Y el perro, claro, que da nombre a la ciudad y que hasta ese final solo era una silueta pintada en el suelo y, ante nuestros ojos, se convierte en un animal real que nos ladra en plano cenital.

En realidad, aunque aceptamos la artificiosidad del espacio y nos dejamos llevar por la historia hasta estar entregados a ella, nunca deja de latir en nuestra percepción una cierta incomodidad; de algún modo somos conscientes del desajuste que el croquis con sus rayas y la falta de decorados supone, solo que no nos enfrentamos a ello hasta que la historia comienza a doler de verdad. A

dolerle no solo a Grace, también a nosotros, cuando la amable y solidaria comunidad que acepta socorrer a la viajera desconocida («*los residentes de Dogville son gente honesta y quieren a su pueblo*», dice el narrador al principio) empieza a revelar sus grietas y mezquindades y la ayuda acaba derivando en humillación. La incomodidad del lugar donde transcurre la acción, ese hangar con las rayas pintadas y paredes de color neutro de fondo, sí que acaba actuando en nuestras emociones y nuestra implicación porque nos hace habitar un espacio inestable y, ciertamente, hostil e inhabitable. El montaje contribuye notablemente al malestar. La tensión entre los planos generales y los primeros planos se convierte en un elemento de enorme potencial dramático, puesto que el contraste entre el rostro o el fragmento de rostro en primer plano y el complejo espacio del resto de planos, siempre habitados por alguien más que los personajes principales, además de las líneas y las letras, consigue un efecto perturbador y chocante, que nos obliga a recolocarnos constantemente.

Y así, aunque desde el principio hemos comprado la ilusión y hemos decidido creerla a pies juntillas, creer que estamos en un pueblo de las Montañas Rocosas en los años treinta, la película no nos deja vivirla con tranquilidad, porque no nos quiere tranquilos. Nos quiere inquietos, nerviosos e incómodos. La cínica y despiadada mirada sobre la naturaleza humana que *Dogville* plantea (y que Lars von Trier ha desarrollado a lo largo de toda su filmografía) exige nuestro malestar. De ahí que el extravagante concepto espacial no sea tan extravagante y sí, por el contrario, eficaz.

Este malestar, provocado al alimón por la brutal historia de Grace y por la radical puesta en escena, garantiza nuestra atención. No podemos dejar de mirar y no tenemos escapatoria. Eso que se está contando nos concierne. No hay indiferencia posible ni distancia ante el relato de crueldad y miseria moral que nos ofrece *Dogville*, a pesar de la voz en *off*, de los carteles anunciadores, de la desaparición de los decorados y

de la evidencia de la construcción. Sin montañas, ni calles, ni casas, ni bosques solo queda lo humano: ellos y nosotros. Ellos: los habitantes de Dogville capaces de desplegar una maldad inusitada partiendo de la piedad, y la víctima carcomida por el sentimiento de culpa y el compromiso, capaz de aguantar cualquier humillación y convertirse, a su vez, en verdugo. Y nosotros: los espectadores atrapados en un pueblo inexistente e incorpóreo pero en unas emociones muy reales y dolorosas.

Notas

* Las imágenes que ilustran este artículo han sido aportadas voluntariamente por la autora del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del *copyright*. (Nota de la edición.)

1 Recuperado de <<http://www.golem.es/dogville/>>, apartado Lars von Trier/Entrevista.

2 «The recontextualisation of FSA photos in *Dogville*'s credit sequence has a similarly jarring effect: our reading of the photos in the credit sequence is just as necessarily shaped by the resonating monstrosities of the preceding film narrative. [...] Because iconographic similarities are indeed striking, it is almost inevitable that we recognise those victims of the Great Depression portrayed by FSA photographers as kindred folks to the slavedrivers, rapists, and informers of Dogville».

Bibliografía

DREYER, Carl Theodor (1999). *Reflexiones sobre mi oficio*. Barcelona: Paidós.

FERNÁNDEZ-SANTOS, Ángel (2003). Lars von Trier convierte su *Dogville* en un alegato anti-Bush. *El País*, sábado 25 de octubre.

ORTIZ VILLET, Áurea (2007). Paisaje con figuras. El espacio habitado del cine. *Saitabi* 57, 205-226. Universitat de València.

PÉREZ BOWIE, José Antonio (2010). La teatralidad en la pantalla. Un ensayo de tipología. *Signa* 19, 35-62. UNED.

RÖMERS, Holger (2005). "Colorado Death Trip": The Surrealist Recontextualisation of Farm Security Administration Photos in *Dogville*. *Senses of cinema*, 34. Recuperado de <http://sensesofcinema.com/2005/feature-articles/dogville_farm_admin_photos/>

STEVENSON, Jack (2005). *Lars von Trier*. Barcelona: Paidós.

Áurea Ortiz-Villete (Caracas, 1963) es profesora del departamento de Historia del Arte de la Universitat de València y técnica de CulturArts audiovisual (antes IVAC), donde ha desarrollado diversas funciones desde 1990. Sus líneas de investigación desarrolladas a través de publicaciones, cursos y conferencias incluyen la relación de las artes con el cine, la representación femenina en el cine español y la historia de la fotografía.