

DESDE LAS ENTRAÑAS DE “DOGVILLE”*

Fecha de recepción: 17 de enero de 2013
Fecha de aprobación: 21 de marzo de 2013

Resumen

El presente artículo contiene el reporte de un análisis interpretativo acerca de la película *Dogville* del director danés Lars Von Trier. *Dogville* es un film diferente que se desarrolla sobre un escenario teatral. El film está dividido en capítulos y tiene un narrador en off. La película expone conflictos agudos y soluciones que llegan a ser más extremas que los problemas mismos. Para el análisis se cita teoría de: roles actanciales de Greimas, el distanciamiento brechtiano, la dramaturgia cinematográfica del profesor Fabio Medellín, teoría simbólica de Luis Garagalza y la poética del espacio de Gaston Bachelard. También se tuvo en cuenta la teoría de la interpretación que contempla la oscilación entre “explicación y comprensión” propuesto por Casetti.

Palabras clave: *Dogville*, distanciamiento brechtiano, interpretación, ficción, dramaturgia, símbolos.

Fredy Orlando Salamanca
Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia
fredyo.salamanca@gmail.com

Licenciado en Idiomas Modernos, Do-
cente de la Escuela de Idiomas, UPTC,
Tunja.

* Artículo de reporte de investigación de tesis de pregrado para la Licenciatura en Idiomas Modernos con calificación meritoria en la UPTC Tunja.

FROM THE INSIDES OF “DOGVILLE”

Abstract

The following article is an interpretative analysis of the movie “Dogville” by the Dutch director Lars Von Trier. *Dogville* is played out on a theater stage, which gives the movie a particular quality. Besides, the movie is divided into chapters and contains a “voice over” that makes it a piece worth studying. The film presents harsh conflicts and more extreme solutions than the problems themselves. The theories used for the movie analysis were: actantial roles by Greimas, Brechtian technique, cinematographical dramaturgy by Fabio Medellin, symbolic interpretation by Luis Garagalza, the poetics of space by Gaston Bachelard, and interpretation theory, taking into account the fluctuation between “explanation and comprehension” by Casetti.

Key words: *Dogville*, Brechtian technique, interpretation, fiction, dramaturgy, symbols.

DÈS LES ENTRAILLES DE « DOGVILLE »

Résumé

Cet article contient le rapport d’une analyse interprétative sur le film *Dogville* du directeur danois Lars Von Trier. *Dogville* est un film différent qui se développe sur un scénario théâtral. Le film se divise en chapitres et a un narrateur en voix off. Le film expose des conflits aigus et des solutions qui deviennent plus extrêmes que les problèmes en soi. Pour l’analyse on cite la théorie de : les rôles actantiels de Greimas, l’éloignement brechtien, la dramaturgie cinématographique du professeur Fabio Medellín, la théorie symbolique de Luis Garagalza et la poétique de l’espace de Gaston Bachelard. On tient compte aussi de la théorie de l’interprétation qui contemple l’oscillation entre « explication et compréhension », proposée par Casetti

Mots Clés: *Dogville*, éloignement brechtien, interprétation, fiction, dramaturgie, symboles

Introducción

El cine como arte merece la misma importancia que se le da a la literatura, el teatro o la pintura. Revela una visión de mundo, es plurisignificativo, plantea una realidad (ya sea como imitación, o como construcción de una nueva) y también necesita de un espectador para adquirir vida. El cine arte es una opción que permite realizar interpretaciones de las acciones que acontecen en la pantalla. En palabras de Tierno, citado por, Azaustre (2002, p. 6), el cine revela la existencia a partir de un punto de vista, de una dimensión inédita. "En toda película, incluso en la más trivial, hay una sobrecarga de existencia a cuyo conjuro la realidad habitual se abre y muestra sus profundidades". Sobre el telón, las imágenes se transforman: la enfermedad es más enfermedad, la persona es más persona, el dolor es más dolor. El espectador analiza lo que la pantalla representa. Se involucra en los conflictos y realiza asociaciones para inferir las consecuencias de los mismos. Con base en lo anterior, este reporte plantea un análisis interpretativo de la película *Dogville*, un análisis que puede servir de base para análisis posteriores de obras cinematográficas.

En su presentación, *Dogville* es extraña, se estructura en capítulos al igual que un libro. El escenario es escueto, el dra-

ma acontece en un mismo lugar, las casas están delineadas sobre el piso, los personajes son contradictorios: hay un ingeniero tonto, un escritor que no escribe, un médico que no sabe auto diagnosticarse, entre otros. La imagen en la película no se relaciona con referentes establecidos, como por ejemplo lo que se conoce como "pueblo, iglesia, casa, supermercado, etc.", por lo tanto, el espacio físico de la película también tiene una intención, una razón para que historia, discurso y simbología se integren. En los siguientes subtítulos se discutirá teoría en relación con: interpretación, explicación y comprensión.

Interpretación

El Cine no sólo se caracteriza por la manera en que el hombre se presenta ante el aparato, sino también por la manera particular que se presenta al mundo con sus conflictos, problemas y decisiones. De acuerdo con Eagleton (1998, p. 40) "El mundo de una obra no es una realidad objetiva, sino lo que en alemán se denomina *Lebenswelt*, realidad realmente organizada y experimentada por un sujeto individual". El cine podría catalogarse como una "mímesis", es decir, como una representación de una realidad que el autor pretende plasmar sobre un telón. Por ello, el director de cine, por medio de su expresión, re-escribe de

forma personal el material que está latente en la vida de las personas, moldea figuras, crea atmósferas y las pone a consideración del auditorio. En Anderson, citado por Casetti (1981, p. 105), "uno de los medios más eficaces para que el público sea consciente de su realidad es ofrecérsela en los filmes". Además, Sanjines, citado por Casetti (1981, p. 105), asevera que "la comunicación en el arte debe tener como meta la capacidad de reflexionar", la reflexión a partir del espejo que nos muestran los actores, las imágenes, los diálogos y el drama; es decir, la sensibilización en relación con la vida propia y, por consiguiente, la creación de un punto de vista crítico.

Cada obra fílmica representa una serie de imágenes, movimientos, diálogos, etc., que se conjugan para que el espectador los asimile y les dé un significado. Dicho significado es transmitido de tal manera que, Casetti (1981, p. 35) aduce que "cada filme, además de proponer un mundo exterior o interior, nos proporciona informaciones, impresiones e ideas, es decir, nos ofrece un sentido". Es así como el espectador *lee* la puesta en escena con sus diferentes matices, infiere significados, realiza asociaciones y produce una interpretación. El ejercicio de interpretación se basa en *explicación y comprensión*. El proceso de explicación se entiende como el desmontaje de las partes que componen

la obra. La explicación desestructura, funciona como una mirada dirigida hacia el detalle, como un zoom micro sobre el texto, es sincrónico, se sitúa en aspectos específicos. Cada referencia aporta nuevos índices y variables de lectura. Por su parte la comprensión es diacrónica, busca el sentido, lo general, la totalidad del texto. La comprensión se sale del texto a los contextos, pone la obra frente a la sociedad, la cultura y la vida. El proceso de comprensión nutre al proceso de explicación. Cuanto mejor sea la explicación mayor será la comprensión. Es necesario examinar las partes que componen el elemento y a su vez analizar cada componente como parte de una unidad. En el decir de Carmona (1997, p. 47) “El análisis implica dos movimientos, explicación y comprensión. Todo análisis requiere reconocer los elementos que hacen parte del objeto y la capacidad de ubicar los distintos elementos individuales entre sí como partes de un todo más amplio”. La explicación y la comprensión dan la base para llegar a interpretar. La obra se desmonta en sus partes para observar cada una de estas. Luego se compone la obra en su unidad para analizarla desde un punto de vista global. Para Vásquez (2002, p. 3) “La interpretación se funda en ese trabajo de péndulo entre la explicación y la comprensión. Y cuanto más profundizamos en la explicación, más elementos, más datos te-

nemos para ir configurando la comprensión”. Este proceso de análisis implica la capacidad de comprender la organización global de los elementos y la interpretación de los mismos relacionados entre sí. Para el caso particular de la película *Dogville* el proceso de *explicación* se basa en los roles actanciales propuestos por Greimas, y la *comprensión* se deduce desde el análisis estructural, la distancia brechtiana y la dramaturgia cinematográfica.

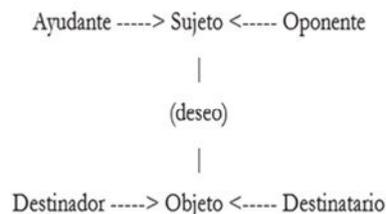
Roles actanciales (Explicación)

El término actante (y análisis actancial) ha sido utilizado en el análisis del relato por A. J. Greimas para designar las funciones que pueden desarrollar los personajes en la narrativa y en el teatro. El análisis actancial se aplica a situaciones que expresan propósitos de acción, acciones reales ocurridas o en que se rinde cuenta de logros de personas o colectividades. Siguiendo las palabras de Colle (2007):

El modelo actancial postula la existencia de una estructura que fija las relaciones recíprocas de los actantes. Éstos se pueden agrupar en tres ejes que expresan la estructura global del discurso. El primero corresponde a una relación entre un actante que es un sujeto deseoso de algo y el objeto que desea. El segundo corresponde a una comunicación, en que un actante-destinador

entrega o transmite un objeto a un destinatario. El tercer eje se forma por las condiciones que ayudan o perturban al actante-sujeto en la búsqueda o satisfacción de su deseo (p. 10).

Ejes actanciales



De acuerdo con los ejes actanciales de Greimas en la película *Dogville* los personajes poseen características particulares. Los ejes actanciales permiten develar la psicología de los personajes para entender más su actuar.

Tom: su objeto de deseo es un libro de su autoría, medita acerca de cómo empezarlo y siempre está buscando temas que ayuden a alimentarlo. El destinador de ese objeto es Grace. Ella mueve un poco la mente del escritor. El destinatario del beneficio, según Tom, será toda la humanidad, aunque si no empieza por escribir aunque sea una palabra, nunca se recibirá tal beneficio. Tom planea escribir, bien sea, varios volúmenes o una trilogía. Medita caminando de un lado para otro. El encierro del pueblo y la ineptitud de las personas le hacen lucir como un ser superior, cosa que no es así, pero que de alguna manera tiene que ver con el hecho

de que no existe ayuda alguna (ni intelectual, ni física, ni moral, ni afectiva) para que el primer párrafo del libro empiece a materializarse. De la misma manera, no hay quien se oponga a que Tom alcance su objetivo. Nadie le refuta sus pensamientos, no hay quien *iguale* sus metáforas sin sentido o sus *ejemplos*. Hasta se podría afirmar que él mismo no busca ayuda y, muy en el fondo, no planea hacer nada con su vida, al fin y al cabo toda su existencia se ha derretido caminando en la *Calle del Olmo*.

Grace desea ser una persona buena, ella escapa de sus captores (su propio padre y una banda de matones), con el fin de deshacer su pasado, buscar un nuevo futuro y pagar por las cosas *malas* que ha hecho. El destinatario es el pueblo de *Dogville*. Esta población produce en ella la sensación de quietud, paz y esperanza. Grace se abraza a ese lugar al creer que allí puede empezar una nueva vida olvidándose del pasado, pensando en que si le abrieron las puertas del pueblo, ella puede estar tranquila con sus nuevos amigos. El ayudante para que la protagonista alcance su objeto es Tom, él caracteriza a los habitantes del pueblo como buenas personas. Le da a entender que está en un lugar seguro y contribuye al hecho de que Grace confíe ciegamente en sus palabras. Los oponentes del objeto de Grace, son los hechos o actitudes de los habitantes

del pueblo. Las personas que, poco a poco, van haciendo que lo que Grace buscaba y creía se desvanezca. Ni siquiera ellos mismos se dieron cuenta del daño que causaban, pues, los hechos transcurrieron en concordancia con su naturaleza, con su instinto. El conflicto empieza a emerger cuando esta contraposición de fuerzas (lo que Grace pensaba y lo que realmente ve) choca, pues, empieza la duda, la frustración y el consecuente plan de escape. El pueblo ratifica su posición de oponente con el regreso de Grace y su posterior encadenamiento.

Chuck no desea nada, tan sólo está allí plantado en medio de ningún lugar esperando que los días mueran. Aunque en algún momento de la historia revele que sí existe un deseo, aunque sea carnal. Él quiere tener contacto sexual con Grace. Con base en explicaciones agrícolas intenta acercarse y sentir el cuerpo femenino cerca del suyo. Chuck permanece en *Dogville*, llegó por accidente y se obnubiló con la imagen de un pueblecito bonito, caritativo y humilde (la misma imagen que Grace introdujo en su cabeza). Grace actúa como destinatario de Chuck, su piel, cabello, silueta y rostro hacen que él empiece a buscar los medios para obtener su objeto de deseo. Chuck es el destinatario de ese objeto, él mismo siente placer por tener el cuerpo de la foránea. Es él quien se satisface con la

presencia de la extraña; pero, al lado del primero, llegan uno a uno los demás *caballeros* de *Dogville* a visitar a la recién llegada en las noches. Lo que ayuda a Chuck a conseguir su objetivo son las circunstancias: la policía llega al pueblo, esta presión que es soportada por Grace aumenta cuando Chuck la chantajea y le pide su cuerpo a cambio de silencio. El objeto que se persigue se hace más accesible con el pasar del tiempo. Abusa de ella en la huerta, mientras recoge manzanas, o durante las noches en el viejo molino que hace las veces de morada para Grace. No existen oponentes para que Chuck consiga lo que desea. A nadie le importa lo que pasa con ella. A pesar de que Vera (esposa de Chuck) se entera de lo sucedido, culpa a la protagonista de todo lo que sucede, hasta llega a argumentar que su esposo es retraído y primitivo, pero su corazón es bueno y leal. Chuck consiguió su objeto de deseo, a nadie le importó y de ser así, él no sería el culpable. Grace soporta el peso de la culpa por haber llegado allí y por *seducir* a los hombres del pueblo.

Vera, la esposa de Chuck, quiere cuidar de sus hijos. Los protege, vigila y educa, aunque dentro de ese pueblo cualquier objetivo es banal, ya que los habitantes no tienen mayores expectativas de triunfo o engrandecimiento intelectual, moral o social. Vera es una mujer de hogar, es fiel, trabajadora y honesta. El pueblo

influye como destinador de Vera, el pueblo en su monotonía y simplicidad crea la burbuja que sus niños necesitan para no *contaminarse* con los problemas que existen en el exterior. El destinador es la misma Vera. Ella se siente orgullosa de ver lo que sus hijos son, de su forma de educar y de sus pensamientos tan *diáfanos*. Cuando deja sus hijos a cargo de Grace se convence de que si ella no está presente las cosas pueden salir mal, de que es ella quien debe tomar las riendas de la educación de sus retoños ya que nadie más puede hacerlo. La gran oponente de que Vera siga cultivando a sus hijos es Grace. Al final, con un orden hace que los siete hijos que conviven en esa casa sean exterminados uno a uno frente a los ojos de su madre. Es Grace la que rompe por completo el objeto de deseo de Vera. Es Grace la que no permite que esta madre vea los frutos de su autocracia casera. Los ayudantes para que Vera continúe con su empresa (hasta donde fue posible) son los habitantes del pueblo, el contexto permite que nadie se entrometa en la vida de los demás, dejando que cada cual haga *lo que le venga en gana* con su vida, siempre y cuando no se entrometa directamente con el otro; aunque en la mezquindad de esa calle cada persona afecta a la otra y al final todos actúan como si fueran uno solo.

Al parecer, en la película, se advierte que Olivia y su hija ya

lograron lo que deseaban, ellas están en *Dogville* son libres y felices. Los destinadores son el pueblo, ellos la acompañan, ayudan y le hacen sentir que es una más de ellos. La destinataria del objeto que se desea son Olivia y su hija, puesto que permanecen allí y no hay quien les juzgue, maltrate o reclame por el color de su piel. Los ayudantes de Olivia y su hija son los congéneres del pueblo. El viejo médico les acomodó una vivienda e incluso Tom le dice: “Hola ama Olivia” en réplica a la forma como ella lo saluda: “Hola amo Tom”. Nadie se opone a la situación de Olivia, nadie contradice su actual situación, es aceptada, valorada y tenida en cuenta, tanto en su voz como en su voto.

Martha es un personaje estático. No produce mayor efecto sobre nadie, ni tampoco ayuda, más bien como que escolta a los demás sin entrometerse en los asuntos ajenos. Lo único que desea es poder tocar el órgano de la iglesia libremente pues, cada vez que tiene la oportunidad, simula interpretar el órgano. También enuncia la autorización que debe tener si Tom quiere escuchar al órgano en las reuniones. Grace actúa como destinador, por medio de su compañía participa en la ejecución del deseo de Martha. Le propone que toque mientras que ella apisona los pedales; de esta manera se evapora cualquier sentimiento de culpa que Martha pueda sentir. El desti-

natario de ese deseo es Martha, ella misma escucha y se deleita con las notas producidas por el viejo artefacto, además no se siente como una profanadora al interpretarlo porque su *amiga* hace las veces de redentora para que ella consiga lo que busca. La única ayudante es Grace, a nadie más en el pueblo le preocupa Martha. Grace al adoptar los oficios innecesarios empieza a ser parte del círculo de cada uno, en este caso, del hecho que Martha quiera tocar sin culpa alguna; por lo tanto la protagonista es la única que socorre a la protectora de la iglesia. No existe nadie que se oponga a los deseos de Martha, su participación en los hechos del pueblo es casi nula, por eso mismo lo que haga o deje de hacer no afecta en nada el trascurso de la historia ni de los habitantes en el pueblo, además muy poco importa si el órgano emite alguna nota o no.

Ben desea estar con mujeres. Eso es lo que hace una vez al mes, aunque se nota que quiere hacerse apreciar como alguien importante en el pueblo. Ben busca que se le tenga en cuenta entre los demás; a pesar de que todos los habitantes son personajes minimizados, Ben es minimizado aún más por ellos. Los destinadores son los mismos habitantes del pueblo. Cada vez que Ben trata de expresar algo, sus compañeros lo ignoran o le piden que se calle. El destinatario es el mismo Ben puesto que busca ser reconocido y al conseguirlo

puede sentirse mejor. Él camina, habla y se mueve siempre con la cabeza gacha, demostrando así la altura que tiene en relación con los demás. La única ayudante que Ben encuentra es Grace, ella le asegura que no está mal visitar una casa de citas de vez en cuando y que ella sabe que esas mujeres podrían hacer feliz a cualquier hombre. También cuida de Ben, le aporta los elementos necesarios para que ejerza con mayor eficacia su oficio de transportista (un mapa, un termo o una olla con frijoles). Ella le demuestra que puede ser apreciado y que es valioso para *Dogville*. Esto hace que Ben sonría y levante un poco su rostro. Los oponentes de Ben son sus beneficiarios, es decir, aquellos a quien sirve, lleva y trae en su camión. Esos mismos personajes son los que lo callan, interrumpen y pisan sus palabras cada vez que se va a dirigir a alguien, es por eso que Ben se empequeñece más que los demás.

El *ingeniero* del pueblo desea ser ingeniero. Al ser un idiota reconocido, quiere culminar sus estudios y obtener su título. Los vecinos de Bill ejercen influencia sobre sus actitudes. Estudia sin obtener mérito alguno por ello, intenta sobresalir pero sabe que no le es posible, que su inteligencia no lo llevará muy lejos, por eso sus vecinos son los destinatarios. Al obtener mayor eficacia o éxito en sus estudios, Bill será el destinatario de ese placer,

será reconocido como profesional y como persona que posee saberes. La única persona que aparece como ayudante, a propósito, no sólo de Bill, sino de la mayoría de ellos, es la protagonista, Grace. Ella en su inofensiva ayuda hace que el aprendiz de ingeniero realice sus cálculos con mayor precisión. Ayuda a la resolución de tareas académicas y encausa a Bill en la persecución de su deseo. El oponente de Bill es otra persona que tiene igual o más inutilidad, su amigo de la infancia. Tom juega con Bill a las damas para derrotarlo sin compasión y sentirse más listo. Tom interrumpe los estudios que Bill esté realizando para charlar acerca de las reuniones y de los temas por tratar. Tom entorpece un poco más la labor de Bill cuando se atraviesa en su camino. Otra persona que aparece como oponente es la hermana de Bill, Liz. Ella se queja de estar trabajando, mientras que Bill estudia a sabiendas de que ella es más inteligente. Se pavonea gracias a su frágil belleza. Se deleita al ver que su pretendiente enrojece y aprovecha para seducir al único hombre que le puede prestar atención y de vez en cuando, a voz en cuello, dice que ella debería estar estudiando, pues es más lista que su hermano.

Por su parte Liz quiere seguir siendo deseada por el único hombre que le ha prestado atención, éste visita su casa para, jugar a las damas con Bill

y ver la silueta de Liz. Ella actúa como destinatario y destinatario. Liz crea los momentos de deseo de Tom hacia sí misma. Ella le recuerda que la desea. Y es ella misma la que recibe sus propios halagos al ver que Tom se pone nervioso al escucharlos. De alguna manera Liz se asegura que Tom esté ahí hasta que ella quiera. En este juego Liz es la misma oponente porque, afirma que se siente sola y que se irá de *Dogville* en cuanto su novio le llame, esto trae consigo el hecho de que si se va, Tom no la verá ni deseará más o por lo menos ella no será testigo de tal cosa. Liz también es la ayudante porque seduce a Tom, recordándole que debe buscar a otra chica (como si en ese escaso pueblo hubiese varias opciones) y que no estará nunca con él.

Jack McKay desea que nadie reconozca su ceguera a pesar que todos en el pueblo ya lo saben. Los habitantes con su diario transcurrir son los destinatarios de Jack, él por su parte se mantiene aislado con el fin de dejar que todo suceda, mientras que permanece en silencio y nadie advierte su presencia. El destinatario es el mismo Jack. Si nadie lo visita o no se le tiene en cuenta se sentirá camuflado entre la soledad, dentro de las tinieblas que ven sus ojos. La oponente de que Jack mantenga su secreto (secreto a gritos) es Grace. Ella escucha atentamente las lecturas del ciego en relación con la luz y la forma como

ésta se derrama sobre la Costa Este. Es Grace la que abre las cortinas para retar la oscuridad que envuelve el cuarto y la cara de Jack. En ese momento, Jack asume y reconoce su propia ceguera. Lo que ejerce influencia como ayudante son los recuerdos de Jack. Cada vez que alguien insinúa *su situación*, él cita con exacta precisión la forma como el sol o la luz caen sobre algún lugar en específico, esa seguridad es la que ahuyenta el deseo de ayuda que cualquier persona pretenda brindarle.

Ma Ginger no pretende, ni quiere nada, ella vende sus productos en el pueblo a precios elevados. Se muestra como una persona de carácter fuerte y de la misma manera no espera nada de nadie. Ma Ginger crea sus propias condiciones, actúa como quiere, no le pide nada a nadie, ni tampoco acepta que alguien se entrometa en sus asuntos.

Por último está el gánster. Él desea recobrar a su hija, a la persona que huyó de su propia familia argumentando que no quería ser una criminal como su padre. El pueblo de *Dogville* es destinador. Ellos acogen a Grace sin saber nada de su pasado, ellos deciden que le pueden brindar protección y una nueva vida, por consiguiente al esconderla hacen que las posibilidades de ser ubicada por su perseguidor disminuyan. El destinatario es el mismo padre de Grace,

cuando la encuentra y se certiora que está viva también advierte que sus condiciones son paupérrimas. El gánster al hallar su objeto de deseo expone sus argumentos para persuadir a su hija que abandone la miseria en la que está, para que regrese con él y vuelvan a ser una familia, pues no hay perdón para aquellos que obran erradamente cuando se les tiende la mano. El ayudante para que el gánster obtenga lo que desea es Tom. El intelectual de rincón en uno de sus momentos de lucidez decide que el peligro que representa Grace debe ser extraditado. Ella debe ser entregada a quienes la persiguen, pues hay razones para que se le busque y debió haber alguna razón para dispararle. Tom usa la tarjeta que le entregaron al comienzo del relato y Grace por su parte predice que no haber arrojado ese documento fue algo estúpido. Los oponentes del gánster fueron el pueblo de *Dogville* con el filósofo a la cabeza. Tom oculta a Grace y es él mismo quien la entrega, todo con el respaldo de sus amigos, los convence de protegerla y después hace uso de su verborrea para asegurar que el riesgo que ella representa debe estar muy lejos, por lo tanto la entrega al gánster.

Distancias Brechtianas (Comprensión)

El séptimo arte o cine, tiene su origen en el teatro. Desde tiempos remotos, las puestas

en escena conglomeran espectadores. Parafraseando a Burgos (2006, p. 3) En la antigua Roma se representaba la comedia y la tragedia. La tragedia estaba dirigida a auditorios de la clase alta, puesto que, se creía, que este nivel social era sinónimo de intelectualidad. De otro lado, la comedia estaba destinada a público popular o de clase baja, a este público se le representaban comedias porque no debía ser muy inteligente para entender. Por su parte el cine, sigue teniendo elementos dramáticos, pero hace uso de escenarios interiores o exteriores, artefactos como cámaras, luces y sonido para causar efectos específicos.

El teatro épico de Brecht se basa, según Tenorio (2007), en las siguientes características:

La obra de Brecht se narra; hace del espectador un observador; despierta la actividad del espectador; le obliga a tomar decisiones; aporta una visión de mundo; el espectador es puesto en frente del conflicto; el espectador analiza al personaje; el hombre es mutable y modificador; la tensión va hacia el desarrollo; la obra en sí apela a la razón. (p. 47).

El teatro de Brecht toma formas de expresión; puntos de vista y plantea una nueva dirección, un punto de giro en el que la historia resulta sorpresiva. En el teatro épico no interesa presentar intrigas, sino situaciones. Presentar

no significa *representar* en el sentido dramático, tradicional, sino descubrir las situaciones, distanciándolas mediante la ruptura de los desarrollos. El teatro de Bertolt Brecht es entonces didáctico, educativo, contiene un carácter promovedor del cambio, donde Brecht, citado por Tenorio (2007, p. 21) indica que “el espectador se involucra con la situación de la escena, logra objetivarla, constituyéndose como sujeto que analiza la ficción, pero también la realidad”. Debido a que Brecht concibe el teatro como un espacio para la reflexión, el concepto de realidad cambia. Dicho concepto se entiende como la representación del ser humano con sus contradicciones, problemas y la consecuente solución de conflictos. Brecht no copia la realidad, la toma y la expone en un escenario para que el espectador la analice. El espectador piensa en la realidad expuesta y relaciona actitudes, formas de pensar y de actuar. Asimila las situaciones presentadas sin olvidar que lo que allí ve es una ficción, una representación de algo. Con base en Reyes (1984, p. 28), “lo ficticio es la trasposición de un discurso a un contexto imaginario”. El discurso en *Dogville* permanece dentro del escenario teatral, la puesta en escena con sus diálogos dentro de sí, le dan las características de una historia basada en la ficción. Dicha ficción necesita de una segunda parte para ser creada. La realidad ex-

puesta no puede ser percibida como ficción si no hay alguien que la acepte y la lea como tal. Existe un acuerdo implícito entre *autor* y *lector* en cuanto a la presentación de la historia. Siguiendo a Reyes (1984, p. 27), “en cualquier discurso puede haber ficciones: cada vez que se suscita un contexto imaginario, es decir, no presente, no real, que es necesario reconstruir, y siempre y cuando ambos interlocutores convengan en tomar lo imaginario por imaginario, estamos ante un discurso ficticio”. *Dogville* se caracteriza por ser una ficción que representa una realidad. Por medio de sus recursos minimalistas en las escenas presentadas, sus diálogos que proponen la creación de conflictos y sus acciones que empujan a la historia a una trama cruel e insensible, la película *Dogville* crea distanciamiento y ficción. Von Trier acomoda una historia en un escenario. Los personajes la exponen. El escenario por sí mismo propicia el distanciamiento y el auditorio acepta esa realidad como ficción.

Además, es meritorio mencionar que existe una diferencia entre Ficción e Ilusión. La ilusión permanece dentro de la imaginación como construcción psicológica, aparece por medio de referentes en relación con una persona, un objeto o una situación. Con base en Kaufmann (1996, p. 249), “la ilusión es una representación

que, por asimilación, se produce en condiciones tales que no es captada en el sentido de lo que es efectivamente percibido”. La ilusión se encarga de crear en las personas un auto engaño, una imagen en la que *actor* y *lector* se tropiezan, una sensación de identificación y experiencias compartidas; la cinta que crea ilusión invita al espectador a vivir lo que hay en la pantalla e imaginarse a sí mismo en la situación que representan los actores. A Von Trier no le interesa la ilusión. Él por su parte encamina su puesta en escena únicamente hacia la ficción, no pretende hacer que su auditorio haga parte de la historia sino que pide que sea analizada.

Distanciamiento. El distanciamiento brechtiano es una percepción de la realidad. Brecht citado por Tenorio afirma (2007, p. 24): “Una imagen distanciada es aquella en la que se reconoce al objeto, pero al mismo tiempo se le ve extraño”. Distanciar es un proceso que permite describir los procesos representados como procesos extraños. Transforma la actitud del espectador en una actitud crítica. Se reconoce lo que se observa, pero al mismo tiempo lo representado es inverosímil.

El distanciamiento, se aparta de la intención de crear naturalismo en la escena y rechaza la ilusión. Brecht citado por Tenorio (2007):

El efecto de distanciamiento se aparta de cualquier intención de crear la ilusión de que el acontecimiento teatral se asemeje a un hecho natural, validándolo más bien como un hecho de ficción constituido a través de la materialidad del cuerpo del actor, representando un personaje en circunstancias muy precisas, en un espacio poético teatral y largamente ensayado; o sea, una especie de denegación de la ilusión. (p 85).

Brecht no busca la identificación del auditorio con los personajes, tampoco los trae a la escena para que hagan parte de lo que ven. Cada espectador analiza lo que ve desde su propia percepción, mantiene la distancia en relación con la puesta en escena advirtiéndolo que lo que hay allí es una representación de algo, una ficción. En *Dogville*, el espacio también colabora con el distanciamiento. El espacio hace énfasis en la historia y los hechos. De acuerdo con Ubersfeld, (1992, p. 351) “Hay un espacio que acompaña siempre a los significantes del discurso narrativo, porque la imagen analógica, en cuanto a sustancia expresiva, tendría siempre por significado a su insobornable condición de remitir a un referente”. En “Dogville” el espacio es tan sólo una sugerencia. Esta sugerencia la toma el auditorio y relacionada con las acciones y el relato surge la reflexión, la crítica y el distanciamiento.

Dramaturgia cinematográfica

El lenguaje audiovisual se compone de ciertos elementos, de acuerdo con el profesor Fabio Medellín (1999):

Estos se pueden dilucidar a partir de la acción para conformar los signos que estructuran el relato, le dan su lógica y por ende la posibilidad al espectador de emocionarse hacia uno u otro sentimiento, puesto que le determinan qué parte de la realidad es la que importa. (p. 17).

Este esquema se conoce como dramaturgia cinematográfica. Para Medellín (2007, p. 6), la dramaturgia del relato audiovisual se descompone en varias etapas:

- 1- Presentación, conformada por:
 - a- situación (descripción de las condiciones originales de los personajes.)
 - b- puesta en marcha (planteamiento de una ruptura de la cotidianidad, de la rutina.)
 - c- detonante (una acción que desencadena varios hechos).
- 2- Desarrollo, compuesto de:
 - a- problemas (acciones que exponen los motivos, intenciones, objetivos y finalidades de los personajes.)
 - b- puntos de giro (acciones que hacen que la historia tome un rumbo diferente al original, es decir, que se le demuestre al espectador

que existen otras lógicas de desenvolvimiento diferentes a las que él ha planteado en su mente.). Estos elementos intercalados van llevando a la crisis.

- c- crisis (hechos que acercan y hacen inevitable el enfrentamiento.)
- 3- Desenlace, que soluciona el conflicto presentado y desarrollado, del que hacen parte:
 - a- clímax (momento del enfrentamiento máximo.)
 - b- solución (planteamiento sobre cuál de los personajes es el ganador, bien a través de sí mismo o a través de sus ideas; es allí donde se determina el desenlace abierto, si el conflicto continúa vigente o cerrado, si alguno de los polos triunfó sobre él o los otros.)
 - c- cierre (hechos que rematan y confirman el tipo de desenlace, mostrando una nueva situación en la que los personajes han cambiado.)

Interpretación de la Película *Dogville*

Con base en los movimientos oscilantes de *explicación* y *comprensión*, los siguientes párrafos proponen una interpretación de la película *Dogville*. El danés Lars Von Trier dirigió esta película en el año de 2003. Este film representa el drama de una mujer que llega a un pequeño pueblo ubicado en las montañas rocosas de Estados Unidos durante la

época de la depresión (años treinta). *Dogville* es un film hecho de una manera diferente. Von Trier, en *Dogville*, no propone un pueblo como tal, solamente hay un plano llano, un escenario sobre el que hay dibujados los contornos de las casas. Para simular los días se encienden las luces y para las noches basta con apagarlas de nuevo. Los actores aparentan cerrar y abrir puertas, husmear por ventanas o mantener sus límites en relación con las edificaciones. En su trama *Dogville* acoge a una mujer que llega huyendo de unas personas que la siguen en un Cadillac negro y que disparan contra ella. Un grupo de gánsteres la siguen hasta un camino sin retorno en el que es auxiliada por un habitante del pueblo. A partir de ese momento se hilan una serie de acciones que sorprenden a la protagonista y al auditorio.

Dogville es una muestra de cine postmoderno. También tiene características de ser minimalista. En el cine postmoderno la idea del héroe queda aislada. El eje del relato deja de ser el personaje central. De ahí que este tipo de cine se centre más en las acciones globales que en el desempeño de alguien en específico. Los héroes quedan suprimidos. El cine postmoderno no totaliza, no engloba un contexto fijo, deja de producir placer para que el auditorio analice lo representado. De igual manera, la obra postmoderna es inacabada, *Dogville* no tiene inicio

ni fin, las situaciones anteriores y posteriores a la llegada de Grace al pueblo son creadas por el lector. Es el auditorio quien debe completar la obra. El minimalismo se caracteriza porque en escena se usan los recursos necesarios para el drama. Este estilo pretende centrar la atención del público en el mensaje de la misma, en el guion y en las actuaciones. *Dogville* es un lugar pintado sobre un plano negro. Von Trier por medio del minimalismo sugiere un contexto espacial, no lo relaciona con la realidad observable por medio de referentes concretos, sino que apela a la abstracción para crear un bosquejo, para dar una idea del lugar en el que se lleva a cabo la historia. El teatro épico de Brecht y el minimalismo provocan que la puesta en escena sea escasa, transparente y carente de objetos que pueden distraer al auditorio. Von Trier no apela a los lujos o efectos especiales que sobrecargan las pantallas. También el hecho de que la historia se cuente desde un espacio teatral le sugiere al testigo de las acciones que no olvide que lo que ve es una ficción, aunque conmueva, aturda y sacuda emocionalmente como la más real de las historias. Este cruce paradójico es el que hace de esta película una propuesta diferente.

El escenario en *Dogville* también posee carga simbólica. En palabras de Bachelard (1993, p. 76) "La casa se transforma en el verdadero ser de

humanidad pura, el ser que se defiende sin tener jamás la responsabilidad de atacar". Dentro de la casa nadie oculta su personalidad. Bill es derrotado a las damas en su casa, allí su estupidez es inocultable. Grace es débil en su casa; Vera, Martha y Liz irrumpen en ella para violentarla, al igual que los caballeros del pueblo. La primera violación de Grace ocurre en la casa de Chuck, su casa se transforma en un callejón sin salida en la que el granjero muestra lo que realmente es. Manipula a Grace para que no escape, ella se encuentra, como se menciona dentro de la misma cinta, *desprotegida y expuesta como la manzana del jardín del Edén*. Otra casa que sirve como guarida es la del ciego. Jack no sale de su morada para no dar muestras de su imposibilidad visual. Tan pronto abre las puertas adopta una posición en la que evita por completo tocar el tema de su ceguera. Niega para sí mismo el hecho de vivir en la penumbra. Además, cuando hay reuniones finge leer discursos escritos por él mismo. El ciego permanece todos los días de su vida sentado en un sillón rojo esperando a que nadie toque a su puerta.

Con base en la abstracción, se puede aseverar que la imagen en *Dogville* es polisémica. Debido a su abstracción, la imagen en la película permite varias interpretaciones. La polisemia se relaciona con lo simbólico. Siguiendo a Gara-

galza (1990, p. 50), “el símbolo es fuente de ideas. La imagen sensible se encuentra vinculada a un sentido, y no a una cosa”. La escenografía en la película, por ser simbólica, admite múltiples interpretaciones: pobreza, apocamiento, inexistencia, invisibilidad, etc. La imagen polisémica no está sujeta a su relación directa con su significado, siguiendo a Torres (2007, p. 2), “la polisemia consiste en la denotación presupuesta, más un sentido nuevo, creado por la asociación de una realidad denotativa (inmediata, dada) con otra (distante) que le es asociada. Su recurso opera mediante la similitud de lo distinto y distante con lo inmediato, ya dado. Esta es su novedad: Asociar lo que no es nuevo, salvo el procedimiento de hacer afín lo distinto y distante”. En *Dogville*, cada imagen por ser polisémica explora diferentes asociaciones para encontrar un sentido. Por un lado el intérprete relaciona referentes ya establecidos o conocidos y por otro, relaciona dichos referentes con la imagen para producir un sentido.

Dogville, dentro de su historia promueve conflictos, temas, problemas, conceptos e ideas. En cuanto al conflicto, Grace es una persona que pretende dejar a un lado lo que vivió con su padre delincuente. Huye de casa, le disparan y busca un lugar que le permita olvidar. Grace se muestra buena, bondadosa, caritativa y sensible, pero su historia es

trágica. Como tal, se compone de situaciones angustiosas, de las que solo logra escapar a través de decisiones drásticas, radicales, que no conducen a soluciones conciliadoras, sino a mutaciones y cambios irreversibles. En medio de su actitud mesiánica, Grace es ejecutada, abusada, humillada, denigrada, apocada casi como lo son los mismos habitantes de *Dogville*. En el pueblo no hay deseo de surgir o de salir a ninguna parte, las personas que allí conviven respiran el mismo aire, no buscan la manera de despegarse del aislamiento, no esperan nada de nadie ni siquiera de sí mismos.

La cinta contiene ciertos temas que valen la pena analizar. La historia presenta en cada uno de sus personajes la condición humana con sus contradicciones, costumbres, estados de ánimo, vulnerabilidad, conformismo, etc. En el desarrollo de la historia se exponen argumentos, tales como: el abuso de poder, el concepto de ayuda y la venganza.

El poder se ve explícito en cada uno de los personajes del pueblo mientras tienen a su merced el cuerpo, las manos y la vida de la protagonista. En el momento en el que uno de los hombres viola a Grace, el narrador cita que *en realidad no consideraban tal cosa como un abuso, más bien como si fuese un acto normal entre animales y nada más*. Se denigra la existencia humana, se le rebaja

como si fuese lo más insignificante. No existe el respeto, sólo la autoridad y la exigencia. La balanza se desequilibra en contra de Grace. Su mente aísla el cuerpo y sobrevive sin preocuparse por el dolor físico. Piensa que a pesar de las visitas nocturnas, por lo menos, durante el día tiene algo que hacer, así sea arrancar la hierba mala, eso mientras que a alguno de los pobladores no se le ocurra pedirle un favor. De la misma manera, al parecer, el poder también se hereda. Hacia el final, la historia se quiebra, el gánster cede la autoridad a su hija para que tenga responsabilidades y tome decisiones. Ella por su parte, usa todo lo que está a su alcance para que, en nombre del bien, la muerte arrase con el abuso, el irrespeto y la podredumbre que carcome a *Dogville* desde sus entrañas.

El tema de ayuda también toma varios personajes. Tom, el personaje ilustrado pretende cambiar la conciencia moral de sus compañeros. Quiere mostrar la realidad de cada uno en relación con la oportunidad de ayudar al prójimo; con el hecho de no ser egoístas; de saber dar y saber recibir; de comprender el significado que puede traer consigo un *regalo*. Ejemplos que promulga pero que no tiene en cuenta. Él culpa a Grace por robar el dinero del médico. Él la manipula con su charlatanería. Es él quien al final busca la manera de zafarse de su desenlace adulando *el*

ejemplo de su novia. La ayuda que siempre estuvo ofreciéndole a su amada no arroja ningún resultado. Grace se embarra cada vez que busca una salida digna a la situación en la que vive. Igualmente, el pueblo en un comienzo, abre su corazón y las puertas de sus casas para que la extraña muestre su agradecimiento con la *ayuda* que se le ha brindado. Ella se siente en un idilio, tiene amigos, amor y paz. Pero, la ayuda ofrecida cambia a ser una deuda que se debe pagar como sea, con trabajo, con tiempo, con noches. Grace está dispuesta a ayudar a su manera, silenciosamente participa del quehacer diario, arrastra su miseria traducida en un collar de perro y una cadena sujeta a una pesada rueda oxidada. Viene y va sin queja alguna, sirve sin pedir nada a cambio. Su aporte al concepto de ayuda se advierte en su tiempo, sus días y hasta su cuerpo con el fin decir *gracias*. Al encadenarla, el Señor Edison afirma que tal acto no es placentero para ninguno, pero que no hay otra manera de proteger al pueblo. Ella trabaja con honestidad, no espera remuneración alguna (tal vez porque sabe que simplemente no la habrá).

El concepto de ayuda se dilata al final, Grace quiere que el mundo sea mejor, para lograrlo cree que si *Dogville* no existiera las cosas serían diferentes. En el diálogo con su padre Grace acepta el hecho

del castigo, o en este caso, de la venganza. Dentro del Cadillac, su padre le dice que no se puede ser indulgente con quien no lo merece, que si es necesario castigar hay que hacerlo; que no importaba si *Dogville* era un pueblo miserable debía ser castigado con un látigo como a un perro que lame su propio vómito. De un momento a otro el poder cambia de manos, Grace lo toma de su padre. *Dogville* está a su merced. La forma de ayudar al mundo planteada por Grace se entiende como la aniquilación del pueblo completo: hombres, mujeres y niños perecen bajo la luz de la luna, Grace toma el látigo y azota a los perros que no supieron comportarse.

La venganza de Grace demuestra que el alma y el cuerpo tienen límites. Ella soportó hasta donde pudo, fue indulgente y sumisa. Ayuda a que el mundo sea mejor sin *Dogville*, pero también arranca con sus propias manos la hierba mala que crece alrededor de las grossellas. Grace aplica la doctrina del estoicismo con los hijos de Vera. Deja que *Dogville* arda y se bañe en sangre. La venganza o, como dice Tom, *el ejemplo* de Grace supera cualquier expectativa.

El filme promueve conceptos relacionados con: la sociedad, la pobreza, el aislamiento y la autocracia. La sociedad se muestra como un grupo que está encasillado dentro de sus propias percepciones. Los días

mueren uno tras otro de la misma manera. La sociedad de *Dogville* reacciona como los anticuerpos frente a una infección. Tras la llegada de Grace todos acuden a ser parte de la solución en comunidad. Todos toman una decisión sin dejar a nadie sin participar (aunque acudan solamente para evitar que se hable a la espalda de los ausentes). También, esta sociedad tiene su mirada dirigida hacia el mismo punto. Entre todos determinan lo que hay que hacer y proceden de la misma manera frente a las consecuencias. Cada quien se defiende frente a lo que, se cree, es injusto. La población es hermética y al intentar introducir a alguien nuevo se cierran, o en este caso, ese alguien, se somete a prueba. Este tipo de sociedad es mezquina, injusta, intolerante y egoísta. Hay una veintena de personas conviviendo juntas desde hace mucho y no aceptan que nadie llegue a perturbar la *paz* que tanto les ha costado crear.

El concepto de pobreza se entiende en dos sentidos: material e intelectual. La pobreza material se evidencia en la escasez de recursos con los que cuentan. Sus salarios son bajos, cada cual trabaja y obtiene lo suficiente para vivir: cosechando manzanas, transportando cosas o aprovechándose que nadie sale del pueblo para vender víveres. Los pueblerinos optaron por no continuar ejerciendo su derecho al voto debido a que se cobraba un

mínimo impuesto. Aunque en *Dogville* hay una mina de plata, nadie la explora. Las casas lucen más como chozas que casas. Cada refugio tiene el espacio suficiente para moverse. También hay un lugareño que carece de hogar, por lo tanto, usa su garaje como casa y su vehículo como dormitorio. El tiempo se ha encargado de corroer las estructuras, pero ninguno en el pueblo ve la necesidad de cambiar nada. Para ellos todo está bien. Las ropas que estos personajes llevan, en algunos de ellos, están roídas o sucias y, en general, no son para nada lujosas. El cuidado personal de cada quien se mantiene en lo básico, a excepción de Grace, las demás mujeres llevan atuendos simples y no usan joyas o algo que se le parezca. Dentro de ellos Olivia, el personaje de color, está al mismo nivel que los demás. El pueblo le participa de sus reuniones y la aceptan como una más junto con su hija cuadrupléjica. En una época de racismo y esclavitud *Dogville* no ve necesidad de subyugar a uno de ellos.

La pobreza intelectual se revela en el hecho de autodenominarse ya sea escritor o ingeniero, pero nunca hacer algo en relación con el oficio. El ciego permanece encerrado. El escritor nunca ha escrito nada. El ingeniero es un idiota. El pueblo en general vive su eterna monotonía sin preguntarse por lo que sucede fuera de su entorno. Sus mentes no llegan

lejos, las usan para sobrellevar el día por cruzar aunque no haya mayor trascendencia en sus acciones. Los pensamientos del filósofo son vacíos, intenta usar el mayor número de palabras para, tan sólo, convencer a los demás de lo que dice. El conformismo los ha llevado a aceptar lo que son. No aspiran a nada, ni desean nada. Ellos son una sociedad insensible, siempre hablan con las mismas personas y conocen la manera de actuar de los otros. Por eso, al llegar alguien diferente existe la ignorancia de no saberlo tratar. El maltrato y el abuso se miden en relación con la percepción del otro. *Dogville* no conoce los límites porque nadie se los ha enseñado. *Dogville* no reconoce al otro, tan sólo a ellos mismos, lo que creen y piensan en relación con los demás. Su pobreza intelectual y el egoísmo los convierte en un pueblo arrogante y cínico que cree en su ínfima certeza que todo lo que hace es correcto y beneficioso para todos.

Dogville está alejado de las leyes divinas y terrenales. No salen a votar, y esto anula por completo su existencia como ciudadanos. Jack McKay se refugia en sus recuerdos y desaparece para el mundo, así como el mundo desapareció de sus ojos. Las veinte personas que habitan el pueblo son las mismas que han estado allí por mucho tiempo. Cuando Grace huye de su padre no usa un mapa para guiarse, ella no sabe

que se encuentra en *Dogville*. De igual manera los gánsteres la siguen hasta el pueblo, pero deben retornar porque no existe un camino que los lleve a través del mismo. Ben saca los productos elaborados en *Dogville* pero nunca trae su camión cargado con artículos de otro lugar. *Dogville* está solo, nadie sabe que existe. Sus habitantes no optan por marcharse, escasamente Liz se aferra a la esperanza de irse con su novio. El filósofo sueña con contagiar al mundo con sus ideas, se sienta en el banco de la vieja dama y su mente vuela, pero no materializa ni una sola palabra. El aislamiento carcome a *Dogville*, el pueblo no ve más allá de la curva que conduce a Georgetown. Su desganado lo torna roñoso, perezoso, estúpido y torpe.

La ley no existe en *Dogville*. Cada cual hace sus propias reglas y profesa lo que cree que le conviene. La autocracia se maneja desde cada hogar. Por ejemplo, Vera educa a sus hijos; ella misma es profesora y madre. Ma. Ginger es arrogante en cuanto a su conocimiento, no acepta que nadie le refute por sus acciones. Cada vez que la policía acude al pueblo debe pegar el cartel de "Se Busca" en la iglesia ya que no hay alcaldía. En cada reunión surgen decisiones que trazan los rumbos de los habitantes del pueblo. La comunidad elige lo que sucede con ellos mismos. El recibimiento, el

maltrato, el encadenamiento, las violaciones y su impunidad, son el reflejo de leyes que son establecidas *para el beneficio propio*. El pueblo no acepta que nadie cambie su modo de vivir. Ellos tienen el poder de determinar qué hacer con el foráneo. Dicha determinación no cambia a menos de que alguien posea más poder que los habitantes de *Dogville*.

Grace manifiesta una evolución a lo largo de la historia. Ella llega al pueblo simbolizando el mesianismo. Pretende que toda una sociedad la acepte a ella y a sus actividades. En un comienzo ella ve un *lugar donde la gente tiene esperanza incluso en las peores condiciones*. Grace se maravilla con *Dogville*, se entretiene con los niños e intenta causar una buena impresión en todos. Con el pasar de los acontecimientos las cosas adquieren cierto matiz. Las personas se tornan exigentes, los niños se burlan de ella y sus quehaceres son obligatorios. A pesar de ello, Grace continúa trabajando dice *si debo trabajar más o por menos dinero estoy dispuesta a hacerlo*. Pero el estar dispuesta a hacer lo que sea desemboca en abusos sexuales. Entonces, los maltratos, las violaciones, su encadenamiento, la manipulación de Tom y la miseria del pueblo fluyen por todos sus rincones. El gánster aparece en el momento preciso. Grace no piensa en su dolor físico, se mueve automáticamente, hace su trabajo y no espera a que suceda nada. El gánster encuentra

a Grace cuando su convicción está deshecha. Le ofrece la posibilidad de remediar en algo su situación. Grace medita acerca de ello y desaparece a *Dogville*. El abuso hace que cambie la percepción que tenía en un principio. Sus convicciones se canalizan hacia otro punto, el intento de ayuda fracasó, por lo tanto hay que mostrar que no es posible ser bueno. El daño, el dolor y el sufrimiento que yacen dentro de Grace generan resentimientos y deseos de venganza. La manipulación y el engaño de Tom dejan una herida que permite a Grace encontrar razones para justificar sus actos.

La cinta también tiene implícitas algunas ideas tales como: la idea del mesianismo, el punto de vista pesimista y además es una película que sacude al espectador. Grace funciona como una redentora. Viene de alguna parte a salvar con sus actos el diario vivir de una sociedad. Ofrece ayuda, se expone a maltratos y abusos. Sin importar lo que le sucede, ella sigue empeñada en pensar que las personas alrededor suyo son buenas. Que ellos intentan salir adelante a pesar de la pobreza. Grace observa que lo único que el pueblo hace es intentar sobrevivir. Hacia el final es encadenada, su ayuda, su sacrificio no fue suficiente, el pueblo quiere más, como una sanguijuela, quieren hartarse de la sangre de su víctima. Es su esclava y no puede irse. Grace termina crucificada.

La película es pesimista. No es posible ofrecerle ayuda a nadie porque se puede salir mal librado. Con cada acción de los personajes la historia da vuelcos inesperados. A pesar de todo el esfuerzo de la protagonista, el pueblo la utiliza y su novio la engaña. Grace está sola, llegó, se quedó y fue lo peor que le pudo haber sucedido. La película mantiene la historia dentro de la tensión por conocer el final. Al parecer no hay forma de deshacerse de la corrupción que reina en *Dogville*. No hay defensores, sólo verdugos, el óxido del pueblo se esparce y corroe la vida del que cree que el bien existe.

Además la cinta produce efectos en el espectador. Durante la historia no es posible creer que alguien pueda soportar tantos abusos sin declarar nada para defenderse. Las injusticias son increíbles y el cinismo del pueblo es absurdo. La noticia de que el padre de Grace es el gánster sorprende bastante. Aunque es aún más sorpresiva la decisión que ella toma en relación con el pueblo. El exterminio total, junto con mujeres y niños sacude al auditorio. Impresiona la sangre fría con la que se decide acabar con la población. Sin embargo, el sometimiento de Grace por parte de *Dogville* tampoco fue ejecutado con misericordia. En este aspecto se evidencian los límites de la crueldad humana, el factor social como impedimento y a la vez fuente de las miserias individuales.

La cinta insinúa que no vale la pena ser bueno. Aquel que se muestra como un buen samaritano resulta desmembrado. Incluso los animales tienen más mérito que las personas. Grace implícitamente dice: “es mejor aniquilar a la sociedad y dejar vivir a los perros”. Al menos los animales actúan instintivamente, Moisés se molestó porque Grace tomó su hueso, pero el pueblo como Chuck afirma: *la gente es igual en todos lados, codiciosos como animales, aliméntalos y comerán hasta reventar*. Por lo tanto es mejor no hacer nada por nadie, cada quien debe aprender a defenderse solo y con sus propios medios. De igual modo, *Dogville* refleja que a pesar de que haya buenas intenciones, lo que se busca es el bienestar personal. Aunque ni siquiera las mismas personas se den cuenta tras la máscara de la solidaridad en el fondo hay egoísmo y mentiras. Los favores no son gratuitos y deben pagarse tarde o temprano.

Dogville es una película que muestra los cambios que sufren las personas bajo ciertas condiciones. El sufrimiento y el dolor hacen parte del desarrollo de esta historia que concluye con el exterminio de una sociedad (al parecer, la peor de todas). Grace que es una persona bondadosa, con el transcurso de los abusos muta en alguien que cree que al extirpar un pueblo entero la humani-

dad puede ser mejor. Hasta tal punto se ha llegado con el fin de recuperar la vida propia. Incluso en las sociedades actuales la vida pasa mientras que se vive encerrado *viviendo lo que decidimos hacer*, mantener un trabajo, pagar deudas, tener una familia, etc., no hay manera de escapar de *Dogville* de ese encierro, de la asfixia que produce la sensación de estar un lugar en que se puede circular libremente, pero que al fin y al cabo se está atado a las tareas que nadie necesita pero que son indispensables.

Aunque la base de *Dogville* es el teatro épico y el distanciamiento Brechtiano es difícil que el auditorio no se conmueva, sienta o sufra las vivencias, en su mayoría, injustas de la protagonista. El espectador de principio a fin observa, y se identifica con la trama que *Dogville* ofrece sobre el escenario. *Dogville*, una película creada con base en el distanciamiento y en la ficción, pero que al auditorio le es inevitable comparar la “villa de los perros” con cualquier ciudad, vecindario o país del mundo. Con lugares en los que las personas tienen las manos llenas de buenas intenciones, dispuestas a ayudar pero que en el fondo sólo abogan por un bienestar propio; por una retribución a las migajas de colaboración con el necesitado. Todo para que al final alguien tenga que dar un sacudón para que se le deje en paz.

Conclusiones

Dogville es una ficción, el espacio en el que se expone, los conflictos y la manera como se desarrolla el drama implican que su realidad no sobrepasa los límites del escenario. El *distanciamiento* brechtiano se relaciona con la forma en que la película es presentada. Brecht propone el teatro épico con el fin de involucrar racionalmente al auditorio, también para que reconozca la diferencia entre la realidad re-presentada y la realidad propia. *Dogville* posee gran carga simbólica, debido a que no se relacionan los recursos usados en la película con los referentes establecidos (casa, garaje, carretera, etc), el auditorio aporta significación al contexto espacio temporal.

Una limitación del presente trabajo es que *Dogville* también merece un análisis en relación con el manejo de los encuadres, la iluminación, sonido y guión; por lo tanto, es necesario conocer conceptos específicos y *especializados* acerca de esos temas. Los lectores de la presente propuesta tienen la posibilidad de acercarse un poco más a la comprensión de la película *Dogville* y *consecuentemente* aplicar los conceptos planteados en cualquier otra película, teniendo en cuenta aspectos que, tal vez, antes pasaban desapercibidos: la iluminación, los diálogos, los personajes, el director, el tema y las ideas que promueve.

Referencias

- Azaustre, M. C. (2003, octubre). Una experiencia de construcción de Sentido. *Congreso iberoamericano de educación y comunicación. Universidad de San Pablo. Valencia*. Recuperado el 20 de octubre de 2009 de ateiamerica.com/doc/unaexperienciaconstruc.pdf
- Bachelard, G. (1993). *La poética del espacio*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica, segunda edición.
- Carmona, R. (1991). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra.
- Casetti, F. (1981). *El film y su espectador*. Madrid: Cátedra.
- Colle, R. (2007, septiembre). Técnicas de Análisis de Contenido. *Universidad Autónoma de Guadalajara, México. Escuela Ciencias de la Información*. Recuperado agosto 23 2009 de uag.mx/eci/infosource/Articulos/Documentalista/tecnicasanalisiscontenido.pdf
- Eagleton, T. (1998). *Una introducción a la teoría literaria*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica.
- Garagalza, L. (1990). *La interpretación de los símbolos*. Barcelona: Anthropos.
- Kaufmann, P. (1993). *Elementos para una enciclopedia del psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Medellín, F. (1999). *Análisis e interpretación de una película*. Bogotá: documento sin publicar.
- Ordóñez – Burgos, J. (2006). La tragedia y la comedia griega: expresión sublime de la sabiduría antigua. *A Parte Rei*. Revista de Filosofía.
- Reyes, G. (1984). *Polifonía Textual*. Madrid: Gredos.
- Tenorio, D. (2007). Reflexiones sobre el distanciamiento brechtiano. Colombia. *Revista Colombiana De Las Artes Escénicas*. Vol. 1 No. 1 julio – diciembre, 21 – 24.
- Torres, O. R. (2007). *De la lectura semiótica, primera aproximación*. Bogotá: documento sin publicar.
- Ubersfeld, A. (1992). *Semiótica teatral*. Madrid: Cátedra.
- Vásquez, F. (2002). *La Cultura como Texto*. Bogotá: Facultad de Educación Pontificia Universidad Javeriana.