

ARQUITECTURA EN EL PUEBLO DE DOGVILLE

Análisis arquitectónico de una película
de Lars von Trier: *Dogville*, 2003.



JOSÉ M^a CALZADO ÁLVAREZ DE LARA

Tutor
José Joaquín Parra Bañón

Equipo docente
José Joaquín Parra Bañón, Luis Rubiño Chacón, Antonio Haro Greppi

TFG C - Grado en Fundamentos de la Arquitectura

Curso 2019-20
ETSAS

Resumen

La presente investigación trata acerca de la película *Dogville* (2003) del director danés Lars von Trier. Se trata de una peculiar fábula cinematográfica que pretendo acercar al terreno de la arquitectura. Partiendo del conocimiento de la obra completa del autor se busca establecer las relaciones entre cine y arquitectura teniendo *Dogville* como vehículo conductor de la investigación.

Al desgranar los entresijos de esta obra se perciben notables nociones asociadas a la enseñanza de la arquitectura. Es por esto que se sugiere el uso de la película a modo de ejercicio docente ya que se le intuyen grandes capacidades en cuanto a los diferentes modos subjetivos que tiene cada usuario a la hora de entender el espacio. Además, la experiencia cinematográfica también es capaz de desarrollar auténticas emociones que en un futuro próximo pueden acercar la ficción a la realidad arquitectónica.

Palabras clave

Dogville, Arquitectura, Subjetividad, Usuario y Emoción.

FICHA TÉCNICA DE LA PELÍCULA

Año: 2003.

Duración: 178 minutos.

País: Dinamarca.

Dirección: Lars von Trier.

Guion: Lars von Trier.

Música: Antonio Lucio Vivaldi, Georg Friedrich Händel, Tomaso Giovanni Albinoni, Pergolesi y David Bowie.

Escenografía: Simone Grau.

Decoración: Simone Grau.

Director de fotografía: Anthony Dod Mantle.

Diseñador: Peter Grant.

Vestuario: Manon Rasmussen.

Sonido: Per Streit.

Género: Drama.

Calificación: No recomendada para menores de 18 años.

Fecha de estreno, Festival de Cannes: 19-05-2003.

Fecha de estreno en España, Semana Internacional de Cine de Valladolid: 24-10-2003.

Distribuidora: Golem Distribution.

Productora: Zentropa Entertainments.

Reparto: Nicole Kidman, Harriet Andersson, Lauren Bacall, Jean-Marc Barr, Paul Bettany, Blair Brown, James Caan, Patricia Clarkson, Jeremy Davies, Ben Gazzara, Philip Baker Hall, Thom Hoffman, Siobhan Fallon, Zeljko Ivanek, John Randolph Jones, Udo Kier, Cleo King, Miles Purinton, Bill Raymond, Chloë Sevigny, Shauna Shim, Stellan Skarsgård, Evelina Brinkemo, Anna Brobeck, Tilde Lindgren, Evelina Lundqvist, Helga Olofsson.

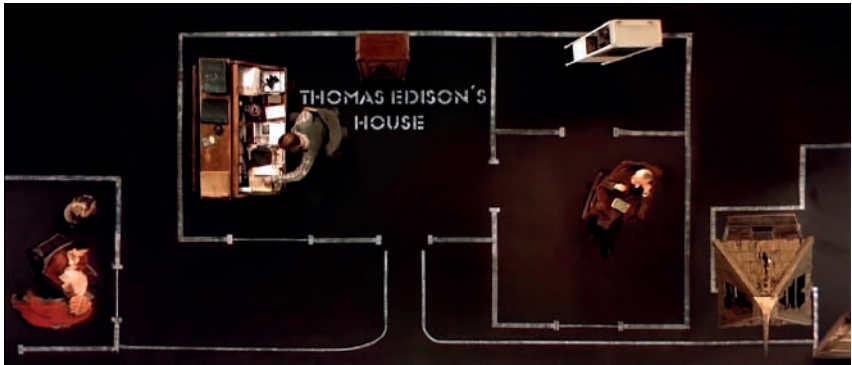
Sinopsis de la película: Grace llega al remoto pueblo de Dogville huyendo de una banda de gánsteres. Persuadidos por las palabras de Tom, que se ha erigido en portavoz de la comunidad, los vecinos se avienen a ocultarla. Grace, a cambio, trabaja para ellos. Sin embargo, cuando Dogville sea sometido a una intensa vigilancia policial para dar con la fugitiva, sus habitantes exigirán a Grace otros servicios que les compensen del peligro que corren al darle cobijo. Grace aprenderá, de un modo brutal, que en ese pueblo la bondad es algo muy relativo. Pero ella guarda un secreto que no quiere desvelar.

ÍNDICE

1. Introducción	1
1.1. Interés personal.....	2
1.2. Objetivos	4
1.3. Metodología de trabajo	5
1.4. Delimitación del ámbito de trabajo.....	8
1.5. Estado de la cuestión.....	9
2. Sobre el director: Lars von Trier	13
2.1. De Trier a Von Trier (1956-1991).....	14
2.2. El Dogma 95 (1991-2002)	17
2.3. De la experimentación a la depresión (2002-2020)	22
2.4. El estilo de Lars von Trier.....	26
3. <i>Dogville</i> , definición de una escenografía peculiar	39
3.1. Espacios reales y espacios ficticios.....	40
3.2. ¿Qué es la escenografía?.....	42
3.3. El espacio escenográfico cinematográfico	46
4. La relación entre los espacios arquitectónico y cinematográfico	50
4.1. La cualidad dinámica de la arquitectura.....	51
4.2. Intenciones y lenguaje similares.....	54
4.3. El cine dialéctico y el diseño centrado en el usuario	62
5. ¿Cómo se perciben los espacios ficticios de <i>Dogville</i> ?.....	68
5.1. Contexto espacio-temporal	73
5.2. Orientación	77
5.3. Límites dentro y fuera de campo.....	83
5.4. La cámara define la percepción sobre el espacio	87

5.5. Las atmósferas pretendidas	92
6. ¿Cómo se construyen los espacios reales de <i>Dogville</i> ?	106
6.1. Recreación del set de rodaje	107
6.2. El “Palacio divertido” que puede ser <i>Dogville</i>	114
7. Análisis comparativo con otras ciudades del cine	118
7.1. Dogville no es un pueblo típico ni tópico.....	119
7.2. La población de su secuela, Manderlay.....	125
7.3. Dogville y Ebbing.....	138
7.4. Dogville y Columbus.....	143
8. ¿Qué aprendemos cuando vemos <i>Dogville</i> ?	153
8.1. <i>Dogville</i> como herramienta docente para la arquitectura	154
8.2. Cuando lo dibujado se hace realidad.....	158
9. Conclusiones.....	163
Bibliografía.....	168
Filmografía consultada.....	186
Créditos de las ilustraciones	190
Anejo: Planimetría de Dogville.....	194

1. INTRODUCCIÓN



(Min. 1)

En el presente trabajo se va a analizar y experimentar con nuevas formas de entender la Arquitectura en el siglo XXI. Bajo la temática de TFG: Arquitecturas fuera de lugar, se pretende analizar, más concretamente, y desde el punto de vista arquitectónico, la película *Dogville* del controvertido director danés Lars von Trier.

Se tratará, no ya de determinar la excelencia fílmica de la obra -ejercicio que no compete-, sino de descubrir qué espacios, tanto reales como ficticios, conviven en la representación de este pueblo de ficción y cómo dan lugar a nuevas formas de entender la arquitectura.

A través de esta reproducción fílmica, entendida como origen de la investigación, se inicia una reflexión sobre las relaciones existentes entre arquitectura y cine teniendo como base la escenografía; además de servir como punto de partida para nuevas formas de enseñar los fundamentos de la arquitectura a las próximas generaciones de arquitectos.

Me gustaría, pues, comenzar con la siguiente cita: «Lo real se ha convertido en espectáculo, el espectáculo se proyecta y construye con las leyes y reglas de la escenografía, por ello la arquitectura ha de conocer estas leyes y reglas para poder construir esa nueva realidad» (Gorostiza, 2015, p. 213).

1.1. Interés personal

Mi interés en el tema radica como conclusión final del aprendizaje seguido en la escuela desde mis inicios. Una suerte de compendio de la experiencia combinada de ejercicios y trabajos sobre fundamentos

arquitectónicos que han tenido -y tienen- como objetivo abrir nuestras mentes a la concepción del espacio arquitectónico. Variados ejercicios, apoyados en literatura, cine, pintura, etc. que, si bien en el momento de ser impartidos quizá no fuesen entendidos o asimilados en su totalidad, ahora se me antojan esenciales al realizar una mirada retrospectiva sobre el tema.

Me resulta curiosamente instructivo cómo es en estos compases finales de la carrera cuando más rememoro las enseñanzas iniciales, los ejercicios de hacer una maqueta de algún relato de Julio Cortázar o con un *Proun* de El Lissitzky¹, dibujar un monstruo imaginario o dotar de escala humana una maqueta hecha en el ejercicio precedente. Trabajos y ejercicios muy enfocados al entendimiento del espacio arquitectónico y a cómo debemos trabajarlo para, como arquitectos, poder llegar a materializarlo.

Como origen particular de la inquietud que atañe al trabajo, se toma un ejercicio propuesto por la profesora doña Inmaculada Guerra Sarabia para la asignatura Dibujo IV: ideación y configuración.

En éste se pedía relacionar los conceptos paisaje, ciudad y arquitectura con fotogramas y citas de guion de tres películas distintas, a saber, *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang y *Dogville* (2003) de Lars von Trier. De esta manera, intuyo se pretendía suscitar precisamente aquello reflejado en la temática, cómo se mues-

1: «Su afán por integrar la pintura y la arquitectura le llevó, hacia 1919, a crear sus primeros *Proun*, un tipo de obras con una marcada impronta geométrica [...]. La palabra *Proun*, sin significado aparente, es un acrónimo de las palabras rusas «*Proekt Utverzhdenia Novogo*» (*Proyecto para la Afirmación de lo Nuevo*). [...] Se trata de composiciones de tipo geométrico con acusados efectos espaciales y arquitectónicos en los que se han abolido todas las leyes tradicionales de la perspectiva». Descripción recogida en www.museothyssen.org

tra la arquitectura fuera de su entorno de confort y cómo el cine puede servir de herramienta al arquitecto.

He elegido la película de Von Trier como vehículo conductor de la investigación en aras de desgranar los espacios que en esta obra confluyen y con ganas de hacer ese ejercicio de imaginación que el director pretende que el espectador lleve a cabo, aunque siempre reflexionando desde el punto de vista de la arquitectura.

1.2. Objetivos

El presente trabajo tiene por objetivo fundamental el entrar en el juego de sugerencia imaginativa que plantea el director para tan particular lugar de ficción, pero, llevándolo al campo del espacio arquitectónico. Todo esto con la intención de proponer un ejercicio imaginativo en el que se desgrane la construcción de los espacios de esta ficción.

Es, a mi entender, inherente al tema propuesto el tender lazos entre los espacios arquitectónico y escenográficos; y, conocer qué lenguaje e instrumentos tienen en común un arquitecto y un cineasta a la hora de generar espacios y trabajar con ellos, ya sean ficticios o reales.

Tomando lo anterior como objetivo de partida, pretendo aplicar su conocimiento al caso particular de la película *Dogville*, en el que su peculiar escenografía minimalista la convierte en un auténtico ejercicio de percepción subjetiva para el espectador, estimulando y enriqueciendo su imaginación espacial.

Una vez conocido realmente el pueblo de Dogville, el objetivo final será el de establecer su viabilidad como entorno arquitectónico para enseñar sobre y a través del espacio arquitectónico; para mostrarlo y poder transmitir sus conceptos básicos.

Porque, como ocurre en *Dogville* y el efecto que provoca Von Trier en el espectador, la arquitectura es un viaje de ida y vuelta, arquitecto y usuario deben entenderse; el primero le intenta transmitir sus, a menudo peculiares, ideas al segundo que, a su vez, debe hacer el esfuerzo imaginativo de verse viviendo en el mundo que el primero le propone.

1.3. Metodología de trabajo

En primer lugar, y como toma de contacto, se realizaron varios visionados de la, por otro lado controvertida, filmografía del director. Poniendo de lado argumentos, reflexiones socio-políticas e incluso psicológicas que hace el director; he prestado especial atención a la composición de los espacios ficticios, la utilización del minimalismo como herramienta de sugestión, las referencias a la pintura y a la creación de atmósferas angustiosas y truculentas, tanto para los personajes como para el espectador.

Durante la primera etapa de la investigación, reconocí las cualidades de la obra a la que me enfrentaba, pero me vi parco en conocimientos sobre la materia. Tenía la arcilla en bruto, ya que es evidente una palpable relación entre cine y arquitectura y más en esta obra, la cual suscita el arma más poderosa de un arquitecto, la imaginación.

Una primera toma de contacto se basó en conocer el cine como concepto y su nacimiento junto con el arte vanguardista a comienzos del siglo XX. De igual manera las numerosas referencias pictóricas incluidas en las películas de Von Trier presentarían un terreno fértil sobre el que investigar. Si bien tomar el sendero de la investigación a través de la pintura no es competencia aceptada, se tomará en consideración, ya que durante esta época se desarrollaron paralelamente las artes de vanguardia, la arquitectura moderna y las técnicas pioneras en la captura del movimiento, así como tiene lugar la evolución del teatro clásico hacia tintes más dialécticos.

El siguiente paso consistió en acercar los espacios arquitectónicos y cinematográficos, para ello seguí la sugerencia del profesorado de investigar sobre escenografía. Un camino esclarecedor al encontrarme, en primera instancia, con autores de escenografías teatrales de profesión arquitectos, tales como Adolphe Appia², Oscar Tusquets³, Alberto Campo Baeza⁴, Aldo Rossi⁵ y Steven Holl⁶.

Como punto cumbre de la investigación encontré la bibliografía del doctor arquitecto e investigador cinematográfico Jorge Gorostiza en la cual recoge las relaciones entre espacio arquitectónico y espacio cinematográfico y sienta las bases para una teoría del entendimiento entre ambas artes. De forma paralela fui acercando posturas al descu-

2: Appia, A. (1912). *Escenografía de Orfeo y Euricida*, de C.W. von Gluck (1762). Dresde. Hellerau Theatre.

3: Tusquets, O. (2001). *Escenografía de La muerte de un viajante*, de Arthur Miller (1947). Madrid. Teatro de la Latina; y, Tusquets, O. (2003). *Escenografía de Historia de una escalera*, de Antonio Buero Vallejo (1947). Madrid. Teatro María Guerrero.

4: Campo Baeza, A. (2015). *Escenografía para el Teatro griego de Siracusa*. Siracusa.

5: Rossi, A. (1979). *Teatro del Mondo*. Venecia. Bienal de Venecia.

6: Holl, S. y Lang, J. (2015). *Tesseracts of Time*. Chicago. Performance para la Bienal de Arquitectura de Chicago.

brir las obras de los arquitectos Juhani Pallasmaa más en el plano de la literatura y crítica; Bernard Tschumi y Rem Koolhaas cuyos planteamientos proyectuales están muy relacionados con los conceptos cinematográficos que posteriormente veremos; y con el dúo formado por el eterno maestro Le Corbusier y su admirado director de cine Sergei Eisenstein los cuales retroalimentaron su forma de pensar a raíz de conocerse mutuamente.

De igual manera fui revisando infinidad de artículos divulgativos sobre el tema en cuestión que enfocaban la película y a su creador desde distintos ámbitos: cinematográfico, arquitectónico e incluso psicológico. Ya que sus obras tienen mucho de él, se convirtió en esencial también conocer todo sobre el director y convertirme en el mayor experto en Lars von Trier de la escuela de arquitectura.

Aunque se tiene por objeto de esta investigación la citada obra de Von Trier, en todo momento he creído necesario no olvidar los paralelismos existentes entre las distintas artes, ya que desde antes de los inicios de la Bauhaus se tuvieron intenciones acerca de unificar todas las artes bajo el manto de la arquitectura, pues ésta es la más multidisciplinar de ellas y se apoya en su conocimiento para construir realidades. Además, el cine es llamado el «7º arte porque la Arquitectura y la Música, las dos artes supremas, con sus complementarias Pintura, Escultura, Poesía y Danza han conformado hasta hoy el sueño hexa-rítmico de los siglos» (Canudo, 1921, citado por Loiseleux, 2004, p. 8), sugiere la síntesis de todas las artes pues, «el cinematógrafo resume estas artes, que es el arte plástico en movimiento, que participa de las artes del espacio y sobre todo de las artes del tiempo» (Canudo, 1921, citado por Loiseleux, 2004, p. 8).

1.4. Delimitación del ámbito de trabajo

El peso de esta investigación recae sobre la citada obra de Lars von Trier, *Dogville*, que vio la luz en el año 2003.

El visionado completo de la filmografía del director danés supone un exhaustivo ejercicio de reflexión en varios campos del conocimiento: político, social, psicológico, pictórico, cinematográfico, escenográfico... siempre con su característica visión dura, cruda, angustiosa y pesimista de las personas y de sí mismo, aunque siempre queriendo buscar lo auténtico.

He ido buscando en las distintas películas cuál es la relevancia de la representación espacial en el devenir de la trama, cómo influye el escenario a la hora de contar la historia; y se observa el mismo estilo escenográfico de *Dogville* sólo en su secuela, *Manderlay* de 2005. De manera adicional he ido apreciando en la mayoría de sus obras una serie de pautas cinematográficas que sí afectan a cómo el espectador percibe lo que está viendo en pantalla y le guía hacia la experimentación de un, a menudo tortuoso, amalgama de sensaciones emocionales.

Más allá del interés que puedan suscitar las historias contadas, no se busca analizar el texto sino el escenario en el que tiene lugar, ya que, en palabras de Aldo Rossi, «los lugares son más fuertes que las personas, el escenario más que el acontecimiento» (Rossi, 1984, p. 63, citado por Gorostiza, 2015, p. 199).

Por otro lado, se antoja necesario, en aras de allanar el entendimiento del tema, exponer previamente una serie de nociones básicas sobre

escenografía y la relación entre espacios arquitectónico y escenográfico, tratadas en los capítulos tercero y cuarto y que pretendo sirvan como nexo de esta investigación con la arquitectura.

Volviendo a la película *Dogville*, la cualidad arquitectónica de la obra se sustenta en el planteamiento de un plano de dos dimensiones cuya cualidad física se reduce a servir de jaula imaginaria para la vida de sus habitantes. En este pueblo de ficción, el vacío se convierte en un actor más de la trama y quiere exponer, de forma tangible, la falta de privacidad existente en la comunidad. Se deja al escaso y justo mobiliario la tarea de caracterizar los espacios, necesitando de la ayuda del espectador que, a su vez, será conducido a establecer los propios límites de la arquitectura percibida.

1.5. Estado de la cuestión

Para poder realmente trabajar con la película me fue necesario ampliar las líneas de investigación, comenzando por una retrospectiva sobre los modos de construir escenografías en el pasado hasta llegar al nacimiento y auge del cine como método de representación de realidades. Aquí el estado de la cuestión peligraba en convertirse en demasiado general. Tanto de la meteórica historia del cine como de la más sutil evolución del teatro hay grandes cantidades de bibliografía. Entonces ¿cuál es el punto de partida?

En conversaciones con un compañero de mi primer curso, recordamos una referencia que nos hicieron en la escuela sobre cómo el trayecto por la Acrópolis es descrito por Atilio Marcolli y que,

además, también la toma el doctor arquitecto e investigador cinematográfico Jorge Gorostiza para su tesis doctoral *La construcción de la ficción. Espacio arquitectónico – espacio cinematográfico*: «el recorrido sinuoso de la calle de las Palateneas que llevaba en su cumbre a la Acrópolis poseía el valor de una secuencia fílmica» (Marcolli, 1971, p. 220, citado por Gorostiza, 2015, p. 54).

Me resultó una cita con una poesía cuasi perfecta para englobar el tema. Esta misma referencia fue tomada en su día por Le Corbusier y Eisenstein; los cuales todos ellos la tomaron del historiador Auguste Choisy de su libro *Historie de l'Architecture* de 1899.

Y es aquí donde se vuelve a encauzar el estado de la cuestión a través de los trabajos del mencionado Jorge Gorostiza, el cual teoriza, en varias publicaciones sobre la determinación y construcción de los espacios que conviven entre realidad y ficción. Entre sus publicaciones destaco su propia tesis doctoral antes citada y los títulos *Cine y Arquitectura* y *La arquitectura de los sueños: entrevistas con directores artísticos del cine español*.

A modo complementario se ha ido apoyando la investigación en numerosos artículos y varios libros que pretenden acercar arquitectura y cine, además de los escritos de arquitectos como el antes citado Juhani Pallasmaa.

Adicionalmente, conviene resaltar al cineasta soviético Andrei Tarkovski y su libro *Esculpir en el tiempo*. Además, destaco los trabajos del también cineasta Sergei Eisenstein y su relación con Le Corbusier, así como los acercamientos que el maestro suizo hizo hacia el campo de la cinematografía, teniendo como máximo exponente el *Pabellón*

Philips (1958) y la obra allí representada: *el poème électronique*⁷. Una obra efímera que combina la arquitectura con la acústica y las imágenes plásticas para crear una auténtica experiencia multisensorial.

Ya como interés personal hago referencia a cómo conocí la película a través de la carrera, como parte de un ejercicio lectivo.

Sumado a esto, encontré un artículo de experiencia docente escrito por el profesor Miguel González Felgueras. En él se propone la película como medio docente para trabajar con el alumnado el concepto de imaginación espacial⁸. Se evidencia un intento por descubrir los entresijos arquitectónicos en la película en cuestión; sin embargo, no se tienen evidencias gráficas ni escritas de su materialización, quedándose en meros ejercicios teóricamente propuestos, en algunos casos quizá anecdóticos.

De forma paralela, he ido indagando en la red, encontrando varias páginas y blogs donde se hace referencia a la película de Von Trier; sobre todo desde el punto de vista cinematográfico, aunque también desde otros campos del conocimiento ontológico. Cabe destacar que se ha escrito mucho sobre Lars von Trier y su controvertido devenir dentro de la industria cinematográfica, e incluso el crítico de cine sueco Stig Björkman -tras seguir su trayectoria durante dos años- le dedicó el documental *Traceformer – A portrait of Lars von Trier* en 1997 además del libro, *Lars von Trier- entretiens avec Stig Björkman* en 2000.

7: Nadie mejor que el propio Le Corbusier para definirlo: «no haré un edificio sino un poema electrónico en el que color, imágenes, ritmo, sonido y arquitectura se mezclarán de tal manera que el público quedará cautivado por lo que Philips produce». Cita recogida en: Palacios, M. (2014). El pabellón Philips. Le Corbusier e Iannis Xenakis, Bruselas, 1958. *AXA, Revista de arte y arquitectura*. 1-11.

8: González Felgueras, M. *Arquitecturas sugeridas. El ejemplo cinematográfico de Dognille*. Manuscrito no publicado. Departamento de Técnicas Expresivas y Sistemas de Representación analítica, Universidad Europea de Madrid, Valencia.

De manera adicional, he visto numerosas entrevistas al director, realizadas tanto en sus estudios Zentropa como en los festivales de cine europeos a los que ha asistido en numerosas ocasiones desde su debut en 1984. A partir del cambio de siglo ha sido mencionado, no solo por sus películas, sino también por varios incidentes con la opinión pública, de los cuales no haré apología.

Se ha escrito bastante sobre el movimiento creado por Von Trier y Vinterberg, el Dogma 95, que posteriormente procederé a determinar. De los escritos sobre este movimiento destaco *El título de este libro es Dogma 95* de Richard T. Kelly.

Dado el amplio carácter personal que imprime Von Trier en sus películas es necesario empezar analizando su hacer cinematográfico tan particular y personal para después, partiendo de la muy singular escenografía de *Dogville* más propia del teatro brechtiano que del cine actual, proseguir con el análisis enfocándola desde su construcción para poder esclarecer los espacios ficticios y reales que convergen en esta obra. Es decir, ¿cómo se representa el pueblo de Dogville en la realidad para que pueda ser percibido en la ficción?

2. SOBRE EL DIRECTOR: LARS VON TRIER



(Min. 14)

2.1. De Trier a Von Trier (1956-1991)

Nacido como Lars Trier el 30 de abril de 1956 en Copenhague y criado por Inger Host y Ulf Trier, «tu madre es militante comunista y tu padre profesa simpatías socialdemócratas. Ambos funcionarios de la administración danesa [...]. Ese será el ambiente burgués, radical y de izquierdas que te acogerá al nacer» (Santamaría, 2002, p. 13).

Siendo su propia autoridad desde la más tierna infancia, «esta libertad total de decisión favorece que seas tú quien debe forjar [...] sus criterios de autoridad, y quien debe establecer también sus prioridades» (Santamaría, 2002, p. 13), lo cual le propició tener problemas psicológicos desde la infancia al no tener unos auténticos referentes paternos de autoridad.

El pequeño Lars se inició en el cine gracias su tío Borge Host y, por medio de una cámara Elmo estándar de 8 mm que le prestó su madre, realizó sus primeros experimentos cinematográficos. Grabó su primer corto a los 14 años: *¿Por qué intentar huir de lo que no puedes escapar?* y algunos otros trabajos de carácter experimental: *El jardinero de orquídeas (Ochidégartneren)* en 1977 y *Menthe – el benefactor (Menthe – la bienheureuse)* en 1979.

A la pregunta de Stig Björkman sobre cuándo se antepuso el aristocrático "von" al apellido, Lars von Trier (2000) contesta:

Creo que en 1975. Pero los motivos de la misma se remontan [...] hasta mi abuelo Sven Trier. En Alemania, él escribió siempre su nombre como Sv. Trier, pues la abreviatura de Sven es Sv. Sin embargo, por un malentendido surgido alrededor de esa 'v'

minúscula en Alemania se le atribuyó el título herr von Trier. Más tarde, esto se convirtió en una anécdota que mi familia disfrutaba contando. (Santamaría, 2002, p. 13)

En 1980 entró en la escuela de cine de Copenhague y conoció a Tom Elling -operador-, Tomas Gislason -montador- y Niels Vørsel -guionista- que lo acompañarían en sus primeros trabajos. Durante sus estudios grabó los cortometrajes: *Nocturno (Nocturne)* en 1980, *El último detalle (Den Sidste Detalje)* en 1981 e *Imagen de relieve (Befrielsesbilleder)* en 1982; y, tras ganar varios premios como estudiante en el festival de cine de Múnich, se gradúa en 1983.

Su ópera prima, *El elemento del crimen (Forbrydelsens element)* de 1984, es un thriller policiaco y psicológico por el que obtiene el premio técnico en el festival de cine de Cannes. Con su estreno, Von Trier (1984) declara su primer manifiesto de intenciones: «no nos contentaremos nunca más con películas benévolas de mensajes humanistas, queremos la verdad: fascinación, sensaciones infantiles y puras, como en todo arte verdadero» (Vidal, 2002, p. 3). La verdad, pero entendida como aquello que es auténtico para el ser humano.

A *El elemento del crimen* le sigue la experimental, *Epidemic* en 1987, en la que junto con su amigo Niels Vørsel, encarnan la dupla protagonista de una cinta que se caracteriza por ser una «reflexión metalingüística sobre lenguaje cinematográfico» (Santamaría, 2002, p. 15). En 1988 dirige para televisión la serie *Medea* que originalmente estaba escrita para que la dirigiera su admirado Carl Theodor Dreyer.

En 1990 muere su madre y descubre la verdad, Ulf Trier -de origen judío- no era su verdadero padre. Su madre le había engendrado con

el músico Fritz Michael Hartman para que tuviera talento artístico innato y ante el creciente interés por conocer sus orígenes reales, le desveló el secreto que, siendo demoledor para Von Trier (2005), llega a expresar lo siguiente: «hasta ese punto yo creía que tenía pasado judío. Pero soy más bien un nazi» (Viramontes, 2019, párr. 5). Su verdadero padre le repudia y él sufre una crisis de identidad que se verá reflejada en el contenido de toda su obra y así, comenta Von Trier (1997): «La diferencia entre lo que uno debería ser y lo que es, significa mucho para mí [...] si hablo de un tema, quizá sea ironía hacia uno mismo»⁹.

Para completar su primera trilogía, la *Trilogía europea*, formada por las ya mencionadas *El elemento del crimen* y *Epidemic*, dirige en 1991 *Europa*¹⁰, en la que también desempeña un pequeño papel actoral¹¹ y que trata sobre los entresijos de los poderes políticos al finalizar la segunda guerra mundial. Por *Europa* recibió el gran premio del jurado de Cannes.

Entre 1991 y 1992 funda junto con Peter Aalbaek la productora Zentropa y los estudios cinematográficos Filmbyen, cuna de escenarios que verían nacer todas sus obras posteriores.

9: Declaraciones de Lars von Trier, recogidas en el documental: *Traceformer A Portrait of Lars von Trier Sig Björkman & Fredrik von Krusenstjerna, 1997*. [video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=R-wftEktrdQ>, consultado el 5-07-2020

10: La película *Europa* en EEUU se llamó *Zentropa* -nombre de la compañía de trenes que aparece en la cinta- para diferenciarla de la película de 1990 *Europa*, *Europa* de Agnieszka Holland.

11: En la película su papel es el de un judío traidor a su causa que miente obligado por los estadounidenses para salvar a un simpatizante nazi de ser juzgado por sus crímenes de guerra.

2.2. El Dogma 95 (1991-2002)

Aunque en 1994 dirige y rueda la serie de contenido paranormal *Riget* -con marcadas referencias a la *Twink Peaks* de David Lynch- y que contó con una segunda parte, *Riget II* en 1997, he creído necesario antes establecer un punto de inflexión de relevancia en 1995.

El 13 de marzo de este año el mundo vio nacer el Dogma 95 durante la conferencia *Le cinéma vers son deuxième siècle* en el teatro Odéon de París, que celebraba el centenario de la primera proyección de los hermanos Lumière¹².

La idea del manifiesto viene heredada de los movimientos que tras la Segunda Guerra Mundial pretendieron hacer una renovación en el cine de su época, basándose en los principios humanistas y realistas, y enfrentándose a lo estandarizado de una forma provocadora. En el cine estos movimientos son el *Neorrealismo italiano* entre 1945 y 1950, de la mano de directores como Rossellini y Fellini; y más tarde, la *Nouvelle Vague (la Nueva Ola)* capitaneada por Godard, Truffaut y Rohmer.

Se juntó con su amigo, el también director Thomas Vinterberg, y escribieron diez reglas, denominadas “Voto de castidad” cuya intención era

manifestarse en contra de los artificios que se utilizaban en la industria cinematográfica [...], para rescatar los conceptos

12: «El 28 de diciembre de 1895 tuvo lugar la primera exhibición con público del cinematógrafo Lumière en el Salón Indien del Grand Café en el n° 14 del Bulevar de los Capuchinos de París». Reseña recuperada de la web www.wikipedia.org

esenciales de una película: la pureza de interpretación, un buen guion que escondiese una buena historia, economía en las imágenes, realismo en la iluminación [...] cámaras sin trípodes en todo momento y una edición lineal que siguiera un orden cronológico de la historia, que emulara la vida real. (Ríos, 2017, pp. 1-2)

O en palabras de Vinterberg (s.f): «Dogma es un desafío al conformismo del cine. El cine es la forma artística más conservadora que existe, y esta es una manera obvia de provocar, de crear algún tipo de vida» (Vidal, 2002, p. 3).

El manifiesto y el “Voto de Castidad”, para los cuales, según comenta con sorna Vinterberg (s.f): «necesitamos media hora y unas cuantas carcajadas» (Vidal, 2002, p. 4), se resumía en los siguientes mandamientos:

El rodaje debe realizarse en un lugar. No se deben traer accesorios y decorados (si se necesita un accesorio en particular para la historia, se debe elegir un lugar donde se encontrará este accesorio).

El sonido nunca debe producirse al margen de las imágenes o viceversa. (No se debe usar música a menos que ocurra donde se está filmando la escena).

La cámara debe ser de mano. Se permite cualquier movimiento siempre que esté al alcance de la mano.

La película debe ser en color. No se acepta iluminación especial. (Si hay muy poca luz para la exposición, la escena debe cortarse o colocarse solamente una lámpara en la cámara).

Se prohíben los efectos especiales y los filtros.

La película no debe contener acción superficial. (No deben ocurrir asesinatos, armas, etc.)

Se prohíbe la alienación temporal y geográfica. (Es decir, la película tiene lugar aquí y ahora).

No se aceptan las películas de género.

El formato de la película debe ser el académico en 35 mm.

No se debe acreditar al director.¹³

A modo de guía para controlar la pureza de las películas Dogma, crearon el secretariado del Dogma, ya que Von Trier (s.f) afirmó que «este movimiento no podía permitirse esa heterodoxia, esa dispersión. La fraternidad de los hermanos debía vigilar por la pureza de los productos» (Vidal, 2002, p. 4).

Al secretariado pronto se adscribieron Kristian Levring y Soren Kragh-Jacobsen como nuevos directores “hermanos” y comenzaron a expender el título correspondiente a las películas que se hacían bajo los estándares del manifiesto (véase figura 1).

Y de esta manera el Dogma 95 no dejó indiferente a nadie, creando adeptos y detractores a partes iguales. Para los más conservadores se trataba sobre todo de una forma infame de llamar la atención, para que estos directores se dieran publicidad de forma radical. Para otros sirvió -erróneamente- como manual para hacer películas de manera barata y sencilla.

13: El manifiesto está recogido en la página web oficial del Dogma 95. VON TRIER, L. y VINTERBERG, T. (1995, marzo 13). *THE VOW OF CHASTITY*. [traducción del autor]. Recuperado de <http://www.dogme95.dk/-the-vow-of-chastity/>

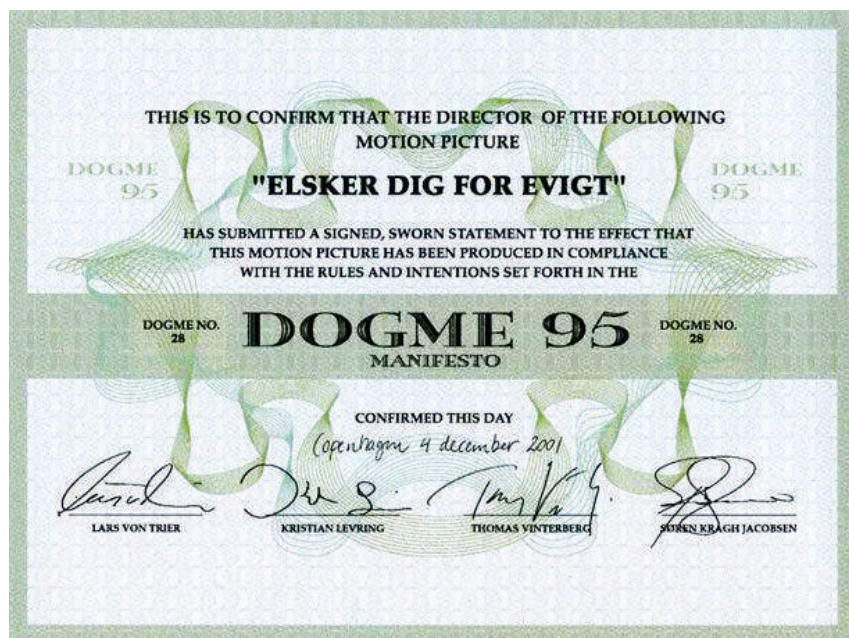


Figura 1: Diploma expedido por el secretariado del Dogma 95 que certificaba una película realizada bajo los mandamientos.

En los años posteriores fueron apareciendo películas con denominación Dogma 95 por todas partes del mundo, entre las que destaco por su éxito: *Dogma #1: La celebración (Festen)* en 1998, de Thomas Vinterberg; *Dogma #2: Los idiotas (Idioterne)* en 1998, de Lars von Trier; *Dogma #4: El rey está vivo (The King is Alive)* en 2000, de Kristian Levring; y *Dogma #6: Julien Donkey-boy* en 1999, de Harmony Korine. Así, bajo estos mandamientos se llegaron a hacer un gran número de películas por todo el mundo.

Durante esta época, aparte de las antes mencionadas *Riget* y *Riget II*, Von Trier dio a luz a su segunda trilogía, conocida como *Trilogía*

corazón dorado, que engloba los títulos *Rompiendo las olas* (*Breaking the waves*) en 1996, la antes citada *Dogma #2: Los idiotas* y *Bailar en la oscuridad* (*Dancer in the dark*) en 2000. Como premios más prestigiosos, por la primera le fue otorgado el Gran premio del jurado de Cannes -e incluso tuvo una nominación a los premios Oscar- y por la tercera, la Palma de oro del mismo festival.

Para los “hermanos” el Dogma sirvió sobre todo para ganarse publicidad pues, a pesar del relumbrón que significó, pocos siguieron a rajatabla todos sus mandatos. La prueba es que Von Trier solo realizó *Los idiotas* bajo estos preceptos, aunque sí que siguió manteniendo algunas de las técnicas, como por ejemplo su inseparable cámara en mano. Esto es porque Dogma 95 no pretendía ser una receta y no debía servir de manual para hacer películas baratas por y para todo el mundo, sino que más bien «consiste únicamente en plantearse algunas reglas y algunas limitaciones, que pueden ser las que uno quiera. La idea es ganar creatividad mediante la auto-imposición» (Kelly, 2001, p. 126, citado por Simons, 2019, p. 340). Y, debía servir para “mostrar la verdad que se esconde tras el hecho cinematográfico» (Ríos, 2017, p. 2).

Así pues, en 2002, Lars von Trier afirmaba lo siguiente: «el manifiesto Dogma 95 se ha convertido en una fórmula genérica lo cual nunca fue nuestra intención. Como consecuencia de ellos detenemos nuestra mediación e interpretación de cómo hacer films Dogma y cerramos el secretariado» (Luna, 2015, párr. 24). Y lo cerraron con más de 25 películas con esa denominación y sobre todo habiendo zarandeado de forma provocadora el árbol de las ideas del cine venidero.

Lo que el Dogma 95 ha provocado es una emocionante revisión de las preguntas acerca del realismo cinematográfico, la verdad y la pureza, y esto precisamente en el momento en el que Hollywood parecía estar embelesado por el cine de atracciones, impulsado por los efectos de post-producción y por los nuevos medios tecnológicos. (Simons, 2019, p. 327)

2.3. De la experimentación a la depresión (2002-2020)

La biografía de Lars von Trier tras el cambio de siglo significó una constante polémica en el panorama mundial quizá porque, según cuenta su amigo y socio Peter Aalbaek (1997): «tampoco miente, nunca ha mentado»¹⁴. Y eso, sumado a sus problemas con las drogas y el alcohol le han llevado a hacer declaraciones que le valieron, entre otras cosas, el título de *persona non grata* en su predilecto Festival de Cannes.

Tras cerrar el secretariado, Von Trier siguió viviendo el Dogma, pero no tanto en el cumplimiento riguroso del “Voto de Castidad” sino que se dedicó a la inventiva y a la experimentación. Como dijo Vinterberg (2005): «Hacer una película Dogma es lo más fácil del mundo. Como director, [...] aviva la inventiva, te permite ser valiente y loco a la vez. Todo es más impulsivo, honesto, improvisado y puro» (Sartori, 2005, párr. 14). Muy acertados calificativos para definir a Von Trier,

14: Declaraciones de Peter Aalbaek, recogidas en el documental: *Traceformer A Portrait of Lars von Trier Stig Björkman & Fredrik von Krusenstjerna, 1997*. [video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=R-wfEkttrdQ>, consultado el 5-07-2020

que bien podría decirse de él que es impulsivo, honesto, improvisado y puro. Adjetivos que también pueden utilizarse para describir su modo de hacer cine.

En 2003 dirigió la cinta que nos ocupa, *Dogville*, de la cual posteriormente hablaré largo y tendido; y que compone la primera película de su inconclusa *Trilogía USA, tierra de oportunidades*, seguida en 2005 de *Manderlay* que es una secuela directa de *Dogville*. A estas dos se le presupone una tercera parte titulada *Washington* que nunca vio la luz; dejando una segunda trilogía inacabada ya que, en su día, *Riget II* dejó también todo preparado para una tercera parte que nunca vio la luz.

También en el año 2003 rueda en clave documental *Las cinco condiciones*, un trabajo que se basa en imponerle cinco reglas al también director danés Jorgen Leth -que termina desquiciado con este ejercicio- para revisar su película *The perfect human* de 1967. Pretendía ser un ejercicio evolutivo de lo que anteriormente significó el Dogma 95, que es más bien un juego de reglas impuestas -o autoimpuestas- que un estilo cinematográfico en sí mismo. Porque como relata el cineasta soviético, y referente de Von Trier, Andrei Tarkovski (2002): «Parece que lo más difícil es elaborar la propia idea, sin miedo a cualquier limitación autoimpuesta (por muy despiadada que sea), siendo luego fiel a ella» (p. 99). Y eso le pedía a Leth, que fuese fiel a las limitaciones que le impuso.

Su siguiente trabajo, *El jefe de todo esto*, en 2007, es un falso documental satírico que sigue en su línea experimental al implantar «el sistema llamado Automavisión que [...] automatiza de manera aleatoria el manejo de la cámara, librándola de la opción humana» (Moral, 2011,

párr. 10). Este sistema exonera al director de elegir los puntos de vista de la cámara en detrimento de un software, para luego terminar el trabajo en la mesa de montaje.

En consonancia con su caída en un estado profundo de depresión, la siguiente trilogía llevada a cabo por el Von Trier es la denominada -en consecuencia- *Trilogía de la depresión*, que abarca los títulos, *Antichrist* en 2009, *Melancholia* en 2011 y *Nymphomaniac vol.1 y vol.2* en 2013. En ellas los traumas psicológicos sobre el ser humano se entremezclan con innumerables referencias a la pintura y la música clásica -y no solo clásica¹⁵- y se analizan con el objetivo de crear un brutal impacto en el espectador e incomodarlo emocional e intelectualmente, es decir, hacer que salga del cine planteándose -como hace él- cuestiones de carácter existencialistas sobre el ser humano, el sexo, la violencia y la muerte.

Su último trabajo en la dirección, en 2018, lleva el nombre de *La casa de Jack (The house that Jack builds)*. Se trata de una apología sobre la maldad misma, encarnada en un excéntrico ingeniero y asesino en serie sin escrúpulos ni pudor que busca construir su vivienda soñada, para lo cual llega a la conclusión de que debe hacerla con un material escabrosamente particular, los cadáveres de aquellos a los que asesinó. Esto le lleva en un viaje solo de ida al infierno, al más puro estilo de Dante Alighieri en la *Divina Comedia* -referencia palpable de la que mana la idea-. Cabe destacar que esta última película produjo una pieza de exposición para el Kunsthall Charlottenborg de Copenhague

15: Me refiero al inicio de *Nymphomaniac vol. 1*, que está acompañado con la canción Rammstein. (2009). *Führe Mich. En Liebe ist für alle da* [CD]. California, EEUU. Universal Music. El título del álbum ya está muy en consonancia con la temática de la película: El amor está ahí para todos [traducción del autor].



Figura 2: Escultura de BIG, titulada *Big Art, Lars von Trier & Bjarke Ingels, The House that Jack Builds*.

llamada *Big Art, Lars von Trier & Bjarke Ingels, The House that Jack Builds* en la que BIG construye -por suerte con cadáveres falsos- “la casa de Jack” (véase figura 2).

Confeso alcohólico que ha salido varias veces de esta lacra para volver a caer, en una entrevista para el periódico *The Guardian*, al ser preguntado por su ansiedad, Von Trier afirmaba (2015):

Tengo esta teoría: los científicos dicen que el 80% de nuestro trabajo mental consiste en detener los sentidos. [...] Pero si eres sensible, significa que estos filtros están un poco rotos. [...] La sensibilidad te produce ansiedad. [...] Es algo que puedes manejar algunas veces, mientras que otras veces es imposible. (Cheung, 2015, párr. 3)

Estas declaraciones las que quiero reforzar con lo dicho a Björkman por el propio Von Trier (1995): «como tú sabes, sufro numerosas fobias, y si no canalizase mi energía hacia un trabajo creativo me encontraría enfrentándome directamente a mis angustias [...] mi actividad artística [...] es solamente un medio de supervivencia» (Santamaría, 2002, p. 13). Entonces hay mucho de Lars von Trier en sus obras; sus fobias, ansiedades y angustias han influido en toda su obra, llegando a convertirse en el arquitecto fílmico de la angustia.

2.4. El estilo de Lars von Trier

Declarado seguidor de Carl Theodor Dreyer, Andrei Tarkovski, Orson Welles, el Bosco, Dante Alighieri, León Tolstói y Fiódor Dostoyevski entre otros, Von Trier siempre se ha considerado un entusiasta de todas las artes. Por esta razón se observan un sinnúmero de referencias en sus obras y no lo niega; de esta manera Von Trier (2018) declara: «que en una película se presenten cuantos más ejemplos mejor, y que no necesariamente dependan de mí, con el objetivo de explorar cada recoveco [...] reconozco que me sirvo de las ideas de otros»¹⁶.

Las películas de Von Trier, a priori siguiendo el Dogma, carecen de un género cinematográfico específico. Y digo, a priori porque, luego en la práctica sí que coquetea en varias de sus películas con distintos géneros, a saber: *Bailando en la oscuridad* es un musical, *El jefe de todo esto*

16: Declaraciones de Lars von Trier a Peter Schepelern recogidas en: *Entrevista a Lars von Trier por La casa de Jack*. (2019, enero 21). [video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=YdOOIRlw_lw

una comedia¹⁷, *Dogville* y *Manderlay* son fábulas moralistas, *Melancholia* es una película sobre desastres naturales y *La casa de Jack* trata sobre asesinatos en serie.

Sin embargo, «un artista establece determinados principios para luego poder infringirlos» (Tarkovski, 2002, p. 238). Y siendo así, debo resaltar que estos géneros no son tratados de una manera nada ortodoxa, al contrario, Von Trier los aliena en su concepto fundamental y les da un giro en su planteamiento; es decir, se autoimpone sus propias limitaciones. Y así queda que *Bailando en la oscuridad* utiliza partes en clave musical para determinar las ensoñaciones de la protagonista aun cuando está a punto de ser condenada a muerte; *El jefe de todo esto* es una comedia tomada como un documental corporativo; *Melancholia* utiliza un desastre natural inevitable¹⁸ para exponer la angustia que supone encaminarse hacia la desaparición de la especie humana; *Dogville* y *Manderlay* son alegorías en las que se critica la ética convencional y donde lo bueno y lo malo derivan en conceptos difusos; y *La casa de Jack* es una película de asesinatos en serie pero narrada como la confesión del asesino hacia su propia conciencia, representada por Verge¹⁹ (Bruno Ganz). Así pues, en conclusión, podría decirse que el cine de Von Trier es un género en sí mismo, porque como también se dijo del *Ballet Triádrico* de Schlemmer, su «limitación se constituirá, entonces en un rasgo característico y estético que se

17: Sin más dilación el narrador -que es el propio Von Trier- lo especifica al iniciar la película: «Aquí tenéis una película. [...] Es una comedia, y como tal es inofensiva» (Von Trier, 2007, min. 1).

18: La película comienza con una escena desde el espacio en la que tiene lugar el impacto del planeta Melancholia con la tierra en una de las visiones que tiene Justine (Kristen Dunst), quedando de manifiesto que el desastre es inevitable y lo que ello acarrea.

19: Verge es una referencia inequívoca al personaje de Virgilio en la *Divina Comedia* de Dante Alighieri y, al igual que en la citada obra, acompaña al protagonista en su descenso a los infiernos.

resignifica enfatizando y delimitando con más fuerza el estilo y la construcción del concepto» (Deangelis, 2014, p. 27).

Por otro lado, las películas de Von Trier se caracterizan por no tener filtros para con la autenticidad, por generar controversia y requerir un esfuerzo mental por parte del espectador que, inocentemente, entra en su juego para ser zarandeado sin piedad. No hay mejor descripción que las palabras del propio Von Trier (2018):

Me gusta cuando se sale del cine con una opinión y al cabo de unas horas se cambia de opinión. Eso significa que la película ha puesto en marcha una actividad cerebral. Lo que me parece una actitud muy positiva²⁰.

De estas declaraciones concluyo que bien podría decirse de Von Trier que hace cine centrándose en el espectador y en la yuxtaposición que se genera entre éste y las ideas plasmadas en sus películas. De la misma forma, podría decirse de su cine que «hay un intercambio entre las personas y las cosas» (Zumthor, 2006, p. 17). El lugar referenciado influye en la percepción del observador y mediante un intercambio sinérgico provoca emociones a través de la «magia de lo real» (Zumthor, 2006, p. 19). Y es este lugar referenciado, en el que la forma tiende a difuminarse y puede doblarse a la interpretación del usuario que, dependiendo de su punto de vista, refleja, a su vez, múltiples formas y lugares.

20: Declaraciones de Lars von Trier a Peter Schepelern recogidas en: *Entrevista a Lars von Trier por La casa de Jack*. (2019, enero 21). [video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=YdOOIRlw_w

Se adivina en Von Trier la necesidad de mostrar en sus obras aquello que el ser humano incesantemente pretende ocultar, es decir “lo feo”, ya que lo que no quiere verse del mundo y del ser humano aun así existe, es tangible y real y no se puede renunciar a ello. Así lo expresa el propio Von Trier (s.f.) «Mi misión es elevar lo feo y mostrar que la belleza se puede encontrar en todas partes [...] incluso en lo desagradable y doloroso» (Díaz Lucena, 2015, p. 162). Y para Von Trier “lo feo” definido desde una perspectiva estética es lo trágico: aquello que no se ve, pero existe y complementa la existencia del ser humano. Este afán de desvelar lo oculto, porque se ocultó porque era “feo”, me trajo a la mente tanto un edificio como una anécdota.

El edificio es la *Residência Butantã* de Paulo Mendes da Rocha, el cual da un paso al frente para decir también que “lo feo” merece tener su lugar en esta preciosa vivienda y utiliza las instalaciones, tuberías, cableado, etc. para enriquecer los espacios. Lo que los arquitectos mundanos de hoy en día tratamos de esconder en rozas en las paredes, Mendes da Rocha lo acepta y lo hace bello dentro de la composición de esta obra. Mención especial hago al toallero del baño que está compuesto por el sinuoso discurrir de las cálidas tuberías de agua (véase figura 3). De una manera semejante obra Von Trier, por ejemplo, en la película *Melancholia* que sobrelleva el concepto de destrucción total mediante una secuencia mística con una gran belleza visual. No oculta lo trágico, sino que lo acepta e intenta exponer sobrecogedoramente su lado bello (véanse figuras 4, 5 y 6).

La anécdota tiene que ver de nuevo con las inestimables enseñanzas de la escuela de arquitectura. Mi profesor de Construcción IV, con altos tintes de pasión en su enseñar acerca de la construcción en



Figura 3: De esta manera resaltaba Mendes da Rocha “lo feo” en el baño de la *Residencia Butantã*. Vista detallada del toallero formado por las tuberías junto a la bañera. Fotografía de Santiago Carvajal.

madera, relataba cuánto le gustaba la iglesia *Notre Dame du Haut* de Le Corbusier, pero que aún mejor hubiese sido contemplar los irrepetibles encofrados de madera que fueron utilizados para su construcción (Fernández Naranjo, J.A., comunicación personal, diciembre 2017). De esta manera, elevaba lo efímero, lo usado, desechado y finalmente olvidado, es decir “lo feo”, a la categoría de obra de arte.

A tenor de esto, en los capítulos posteriores pondré de manifiesto la maestría llevada a cabo en la puesta en escena de la película que nos ocupa, *Dogville*, elevando este “encofrado” real, que posibilita lo ficticio, a la categoría de belleza por tan conseguido efecto visual.



Figura 4: Referencia a la obra *Icono de la Trinidad* de Andrei Rublev. (min. 3).

Figura 5: Referencia a la obra *Ophelia* de John Everett Millais. (min. 6).

Figura 6: Impacto de *Melancholia* con la Tierra. (min. 7).

El prólogo de *Melancholia* está lleno de referencias a la pintura que narran a cámara lenta las fatales e inevitables visiones de Justine sobre “lo feo” de la destrucción de la humanidad, pero contado desde una secuencia de imágenes con una gran belleza visual.

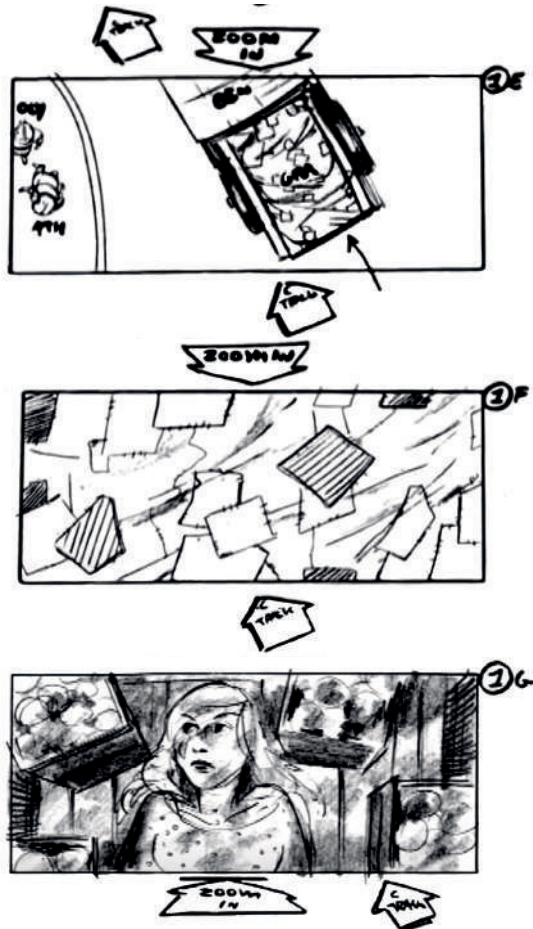


Figura 7: “Storyboard” de la escena 34 de *Dogville* en la que la protagonista intenta escapar escondida en un camión. Imágenes del documental: *Lars von Trier & the Visual Effects of ‘Dogville’* (min. 8).

Volviendo con Von Trier, para desgranar la autenticidad de sus historias se vale de una serie de pautas con el objetivo de dotar de un ritmo endiabladamente angustioso a sus películas, más concretamente *Dogville*. Utiliza, como podemos ver en la figura 7, una planificación



Figura 8: Los jefes preparando el plan durante *El jefe de todo esto* (min. 11).

basada en “storyboards”; una suerte de programa -entendido como organización espacio-tiempo- de escenas a seguir como si de un cómic se tratase. En cuanto a la historia, utiliza una estructuración basada en capítulos con el objetivo de dotar de mayor dinamismo e impacto al argumento; todo ello siempre acompañado por la voz en off del narrador para reforzar el poder persuasivo de la trama.

A esto hay que sumarle la maestría que ha conseguido en el empleo de la cámara. En primer lugar, tenemos el sistema “Automavisión” que le desliga de toda influencia directa en la filmación y con un movimiento predeterminado por ordenador, deja para el posterior montaje la tarea de buscar la secuencia deseada. En varios planos de la película *El jefe de todo esto* se aprecia la utilización de este sistema (véase figura 8). Nótese como el sistema automático en que se basa la cámara propicia la aparición de planos descuadrados y personajes parcialmente cortados.

Por otro lado, tenemos la impersonal cámara fija que suele montar en grandes cantidades para poder cubrir el set de rodaje en su totalidad y, de nuevo mediante el montaje, generar la imagen deseada. Tal es como son grabadas las escenas de baile de *Bailando en la oscuridad* -para las cuales llega a montar más de 100 cámaras fijas- y los planos de planta general tomados del pueblo de *Dogville*.

Por último, tenemos la cámara en mano, que busca ser también protagonista con su mirada, haciendo constantes sacudidas, movimientos y panorámicas, “travellings” -recorridos- y zooms. Esta cámara en mano la usa Von Trier para rodar largos planos secuencia con gran profundidad de campo -sin necesidad de usar planos y contraplanos-, el director tiende a apuntar hacia los rostros profílmicos desde muy cerca y seguirlos en la acción, como si quisiera apresar al espectador junto con lo diegético en una “jaula” imaginaria.

“Jaula” que se genera entre la mente del espectador y lo que observa en escena. En sus primeras obras se vale directamente de elementos de la escena para generar dicha jaula de una forma mucho más palpable, como tal se puede observar en *El elemento del crimen*, hacia el final de Kessler (Jean-Marc Barr) en *Europa* (véase figura 9), o en las tomas de Selma (Björk) en la cárcel en *Bailando en la oscuridad*. Sin embargo, en sus obras más tardías es el inagotable estado de anhedonia de Justine en *Melancholia*, el infructuoso camino de Jack (Matt Dillon) para construir su casa soñada, o la propia idiosincrasia de los habitantes de Dogville -reforzada físicamente al no saber qué hay más allá de los límites del pueblo-, lo que genera la “jaula”, pero esta vez más bien se trata de una jaula emocional o psicológica.



Figura 9: Kessler queda atrapado en el tren que comienza a hundirse y propiciará su angustiada muerte durante el final de la película *Europa* (min. 99).

Se trata de una “jaula” erigida por el arquitecto de su propia angustia que, además, sirve como punto de partida para que esa autenticidad capturada que desea liberar pueda ser desatada desde la realidad de la escenografía filmada hacia la ficción imaginada por el espectador; porque no hay que olvidar que la imagen fílmica tiene «que ofrecer al espectador la misma libertad de interpretación que se ofrece en el mundo real» (Simons, 2019, p. 332).

Entonces, según comenta Tarkovski (2002) «el director de cine tiene que transmitir a los demás sus experiencias con la mayor sinceridad posible» (p. 211). Esto anterior se traduce al apartado técnico en la inclusión del ya mencionado narrador, por ejemplo, que sirve de guía a través de la historia; o la división de sus obras en partes, capítulos o incidentes para dotarlas de ritmo narrativo. Pero, también se puede deducir a partir de la inclusión de imágenes con carácter explicativo o expositivo a medida que cuenta un proceso. En numerosos casos Von Trier se vale de diagramas, esquemas, dibujos, pinturas, mapas de

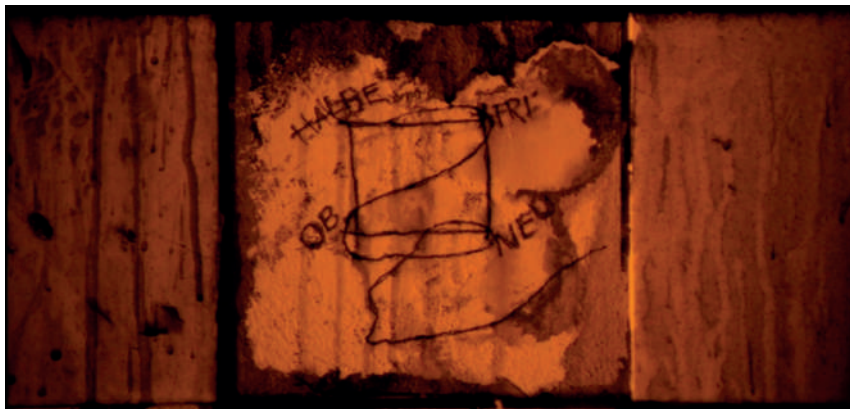


Figura 10: Diagrama explicativo, grabado en la pared, de los asesinatos acontecidos durante la película *El elemento del crimen* (min. 31).

flujo y planos (véanse figuras 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16); que bien podrían suponer una analogía con respecto a diagramas, esquemas, dibujos, pinturas, mapas de flujos y planos que un arquitecto emplearía para desarrollar y exponer sus ideas proyectuales.

Todo ello en aras de transmitir la idea pretendida, puesto que Von Trier al igual que el arquitecto definido por Le Corbusier (1998):

obtiene un orden que es pura creación de su espíritu; [...] despierta en nosotros profundas resonancias, nos da la medida de un orden que se siente de acuerdo con el del mundo, determina reacciones diversas de nuestro espíritu y de nuestro corazón; y entonces percibimos la belleza. (p. 29)

La belleza entendida como aquello que es auténtico ya sea en la realidad o en la ficción.

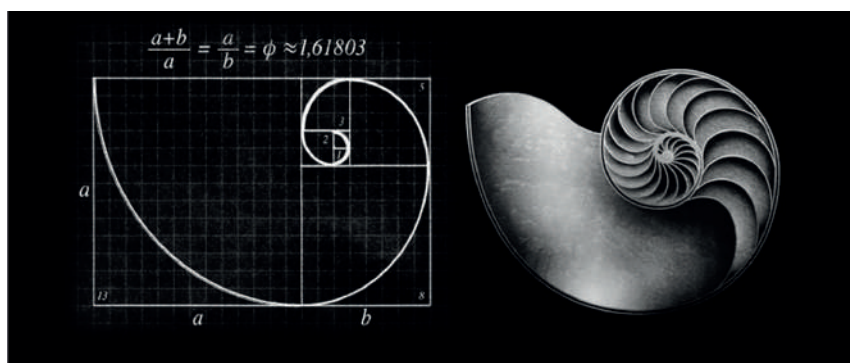
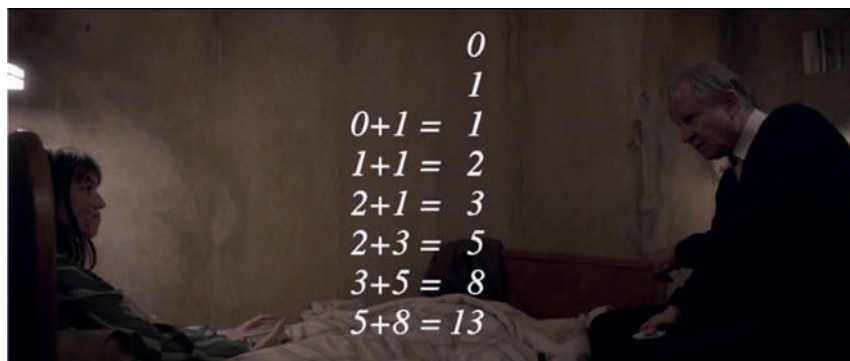


Figura 11 (arriba): Seligman (Stellan Skarsgard) explica como Bach perfección la polifonía incorporandole la mística matemática de la serie de Fibonacci. (min. 81).

Figura 12 (medio): Continúa explicando como la secuencia de Fibonacci guarda relación con el teorema de Pitágoras y el número áureo. (min. 81).

Figura 13 (abajo): El número áureo como metodología divina en el arte y la arquitectura. (min. 81). Escena de la película *Nymphomaniac vol.1*.

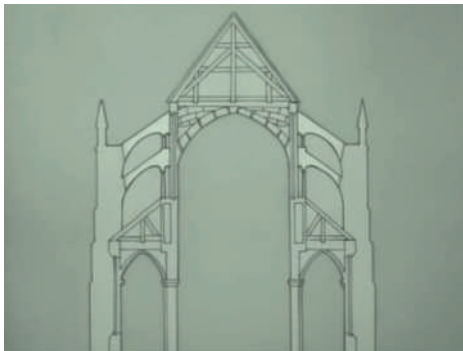
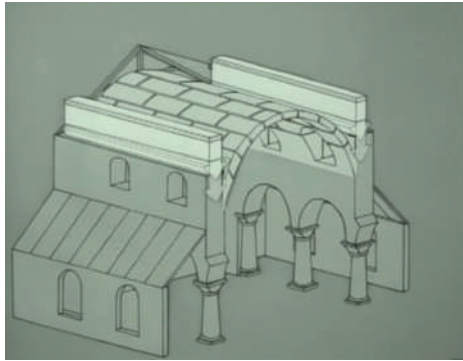


Figura 14 (arriba): Jack compara el asesinato con la maestría de las catedrales góticas. (min. 9).

Figura 15 (medio): Ensalza el arco apuntado como adelanto constructivo al permitir disminuir la cantidad de material en la construcción. (min. 10).

Figura 16 (abajo): Para concluir que el material hace el trabajo mediante una especie de voluntad propia. (min. 10).

Escena de la película *La casa de Jack*.

3. DOGVILLE, DEFINICIÓN DE UNA ESCENOGRAFÍA PECULIAR



(Min. 32)

3.1. Espacios reales y espacios ficticios

Hablar de la representación escenográfica como concepto nos lleva a reconocer la existencia de la ficción, con base en la realidad. Me refiero, por ejemplo, a una obra de teatro en la que se representa un espacio ficticio, la obra, pero que de forma inherente debe llevarse a cabo en un ámbito real, el escenario.

Hasta el nacimiento del cine, el espectador era plenamente consciente de las limitaciones de la ficción que estaba viendo, pues sabía que era una representación. El telón y la tramoya conformaban la línea que separaba ficción y realidad.

Pero es en estos tiempos, época de los medios de comunicación, en los que la línea entre lo real y lo virtual es cada vez más difusa y nos encontramos «espacios que sirven para construir esta nueva realidad espectacular» (Gorostiza, 2015, p. 21). Entonces, los espacios de la ficción, no solo deberían ser competencia de directores de arte o cineastas, sino también del arquitecto, ya que «la arquitectura moderna convirtió el espacio en su sustancia y su justificación [...] la arquitectura es un arte del espacio» (Moneo, 2007, p. 44, citado por Gorostiza, 2015, p. 27).

Reconociendo en *Dogville* el espacio de ficción que nos ocupa, entiendo hacer primeramente un apunte sobre los espacios reales que originan esta ficción. Jorge Gorostiza, dentro de su definición de los espacios reales, incluye como subconjunto del espacio arquitectónico el espacio del espectador del s. XXI: «se confunde e identifica con su propio entorno habitual, ya que el espectáculo ha invadido el espacio real» (Gorostiza, 2015, p. 29), sirviendo de refuerzo a la idea de cerca-

nía entre ambas artes. Así mismo, hace referencia al espacio arquitectónico real en el que, propiamente se rueda la película, ya sea al natural o dentro de un estudio.

Por este motivo, es necesario establecer ese vínculo entre la ficción y la realidad, no ya en el dónde se rueda -que también-, sino en dónde ha sido vista por el espectador, es decir, cuál ha sido su espacio como espectador. Esto, que parece a priori irrelevante, cobra mucha importancia desde el punto de vista de la subjetividad puesto que, por experiencia propia, las condiciones del espacio del espectador influyen en el visionado de la obra. La inspiración resultante al ver la película con un ambiente de sobre-iluminación no es la misma que bajo un ambiente de penumbra. He realizado varios visionados de la película concluyendo que se entiende y se interactúa con mayor eficiencia bajo un ambiente de total oscuridad; se resalta mejor el contraste de los blancos y los negros y la imagen no se distorsiona por luces externas que puedan interferir en su captación.

Se entiende pues que la predisposición del espectador a la hora de empatarse de lo que está viendo en la ficción es primordial en su captación del mensaje y que, para que le sea transmitido dicho mensaje, el arquitecto debe saber cómo se ha llegado a un modelo factible capaz de generar esa comunicación. De esta forma, pretendo esclarecer cómo se han puesto en relación el espacio ficticio del espectáculo en *Dogville* con el espacio real del espectador al percibirla, todo ello a través de un ejercicio imaginativo que es inherentemente subjetivo. Pero para ello primero hay que saber qué tipo de escenografía es la representada en esta obra.

3.2. ¿Qué es la escenografía?

Al comenzar la investigación, entendía como escenografía la realización material y necesaria para generar un espacio de ficción. Sin lugar a dudas, una definición precipitada, aunque no desencaminada. Ya desde la época de la Grecia clásica, con sus sempiternos teatros, se ha tenido la inquietud de representar la ficción; y, a lo largo de la historia, la escenografía ha evolucionado más en el sentido de la dramatización que en el sentido de la construcción de su espacio. Lo que podríamos catalogar como escenografía teatral.

Y no es hasta el período de entreguerras, con la explosión de las Vanguardias, el auge de los movimientos proletarios y la aparición de la inestimable escuela de la Bauhaus, cuando el concepto clásico de escenografía teatral cambia. Ya no se busca la formación espacial del teatro de herradura, sino que se busca el teatro total: «un teatro abstracto, dinámico y acrobático frente al teatro hablado y argumental de los siglos pasados [...] buscando con ello sumergir al espectador en la representación, en la búsqueda de una experiencia sensorial total» (Prieto, 2013, p. 7). Las rompedoras teorías maquinistas llevarán a la experimentación con nuevas formas de concebir el prosce-nio²¹, de las cuales quiero destacar *The Endless Theater* de Friedrich Kiesler (1924) y el *Kinetisch-Konstruktives System* de László Moholy-Nagy (1922) (véase figura 17). La idea era generar un escenario que pudiese ser circundado por el espectador para que pudiera apreciar la cualidad dinámica de lo representado. Sin embargo, la complejidad de

21: Por desgracia se teorizó y experimentó mucho sobre el tema, pero en la práctica pocos modelos se llevaron a cabo en la realidad.

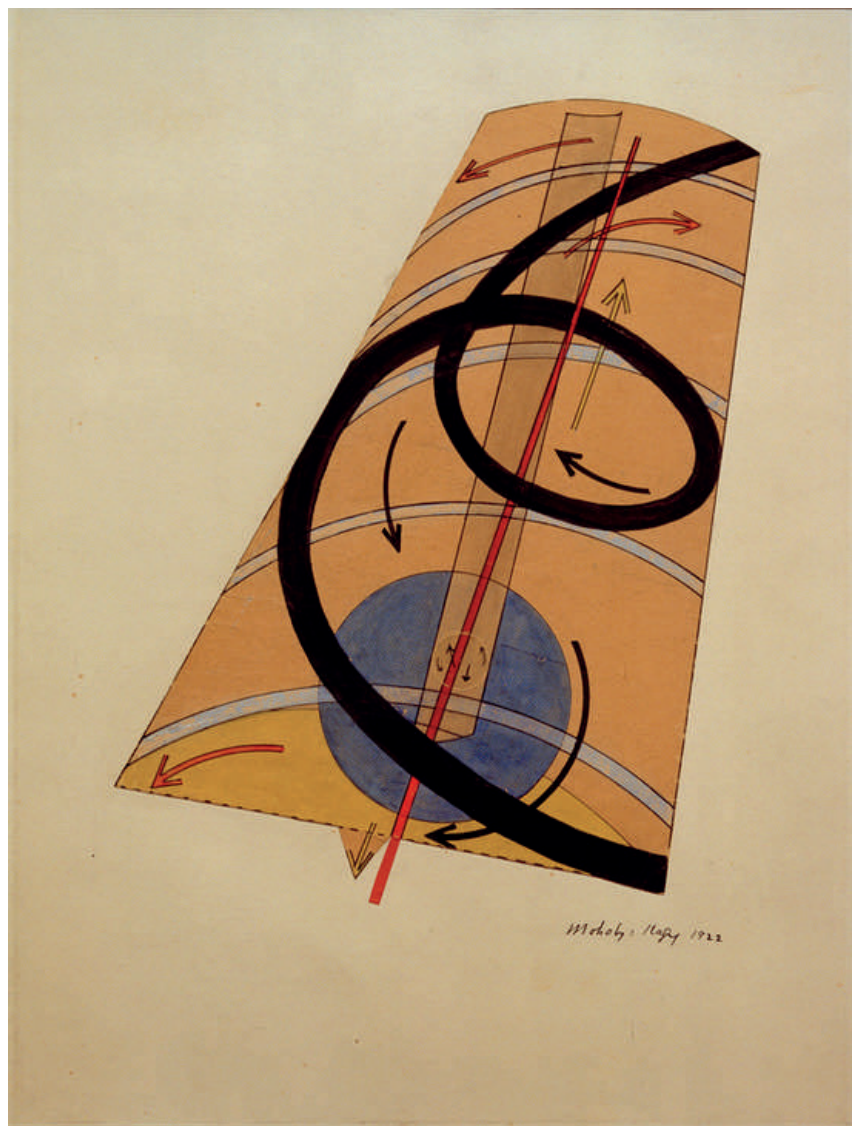


Figura 17: El artificio teatral creado por Moholy-Nagy expresa su intención de un teatro dinámico capaz de generar múltiples recorridos tanto para el actor como para el espectador. László Moholy-Nagy, *Kinetisch-Konstruktives System*, 1922, collage, 70x90cm, Bauhaus-archivos, Berlín.

estas teorías no las hizo factibles y la cámara del cineasta, en su inherente capacidad de generar ese dinamismo y de proporcionar innumerables puntos de vistas, les comió el terreno en la representación de realidades.

Lo que sí me parece importantísimo destacar de estos movimientos es el tener en cuenta al espectador en la representación y no tanto el artificio técnico. Así pues, en este sentido, Bertolt Brecht y su teatro épico, apoyado en el efecto de distanciamiento²², van más allá a la hora de concebir sus historias y concibe, paralela y complementariamente al teatro de la Bauhaus, el teatro épico en el que

sustituye el drama por el discurso, porque se trata menos de hacer ver sentimientos que de describir comportamientos y relacionar las opiniones [...] rechaza como falaz cualquier conclusión definitiva; [...] La noción de conflicto se sustituye por la de contradicción. Y es al espectador, y no a los personajes, a quien confía Brecht la última palabra. (Collado, 2007, p. 65)

Y digo que quiero destacar esta forma de hacer teatro porque es una clarísima referencia que toma Lars von Trier para hacer su cine, al menos en el sentido dialéctico que pretende que tomen las historias que quiere contar²³.

Entonces, como decía antes, en el apartado técnico, la aparición del cine y la imagen en movimiento elevaron inconmensurablemente las

22: «Brecht consideraba esta técnica de alienación, la distanciamiento, como esencial para el proceso de aprendizaje del público, dado que eso reducía su respuesta emocional y, por el contrario, le obligaba a pensar» (Tovar, 2017, párr. 9).

23: Además, como dato de curiosidad relevante, la Grace (Nicole Kidman) de *Dogville* es reconocida por Von Trier como una referencia a la Jenny la de los piratas de la *Ópera de los Tres Centavos* de Brecht de 1928. Von Trier se inspiró en su canción para dar vida al personaje.

oportunidades de la escenografía lo que, sumado a la rapidez con la que han evolucionado junto con las nuevas tecnologías, han sido factores determinantes en la aparición de nuevos espacios asociados a nuevas escenografías²⁴.

Por este motivo, como arquitectos, es esencial tomar conocimiento de estos espacios y saber aplicarlos a las distintas realidades posibles; y *Dogville* es una de ellas.

En definitiva, me quedo con la definición final que aporta como escenografía Jorge Gorostiza (2015): «representación gráfica del escenario, del lugar donde se construye un espectáculo, así como de aquellos espacios y elementos que lo conforman y que rodea a quienes intervienen en un espectáculo» (p. 38). Esta definición me sugiere, y posteriormente el mencionado arquitecto corrobora, que la escenografía depende del espectáculo a tener en cuenta a saber, teatral, cinematográfico, televisivo...

Como consecuencia, la película *Dogville*, si bien despliega una escenografía incompleta y minimalista, no me parece que se pueda englobar bajo la nomenclatura de escenografía teatral. Esto anterior es así porque «el decorado teatral no debe ser precisamente decorativo, sino esencial, un instrumento para hacer teatro en donde cada objeto que se esté usando esté debidamente teatralizado» (Nieva, 2000, p. 63, citado por Gorostiza, 2015, p. 38). De este modo las entidades casan con esta premisa de caracterización y, además, también debo exponer

24: Cine y teatro se vieron combinados en ciertas representaciones de lo que se llamó teatro del proletario de Erwin Piscator -consultor de Gropius en materia de teatro-, fundado en Berlín en 1919. Sin embargo, éste buscaba más sacudir al espectador con la propaganda que provocarle una actitud reflexiva. En este caso, el cine era utilizado como complemento de lo representado en el teatro, por su capacidad de mostrar gran cantidad de imágenes.

la paradoja del teatro, por la cual el espectador, en todo momento «sabe que está ante una representación y no enfrentando a la realidad» (Gorostiza, 2015, p. 36).

Entonces, ¿*Dogville* es escenografía teatral o escenografía cinematográfica? A pesar de beber de numerosas referencias teatrales, como la antes citada obra de Brecht o el modo de hacer teatro de Joan Littlewood, en la película en cuestión la diferencia radica en cómo se le está presentando al espectador el espacio ficticio. Se demuestra que la innata condición del teatro de ser representado tras el proscenio delata su ficción y resulta vista a través del telón. Tal y como dijeron los escenógrafos Amenós y Prunés: «nos alegra que se vea el hilo, el cable [...] lo demás nos da un falso que es absurdo» (García Ferrer, 1992, p. 43, citado por Gorostiza, 2015, p. 36).

Y en *Dogville*, no se ve el cable. Nos son ofrecidas una serie de piezas, exentas del mundo en su conjunto, como campo experimental y sin ofrecer más pistas que aquello que se deja a la cámara y al montaje. Por consiguiente, la propia condición fílmica de la obra le confiere la capacidad de generar un vínculo con la realidad espacial bajo una sujeción inmediata en nuestra imaginación. La película *Dogville* queda, de esta manera, bajo la definición técnica de espacio escenográfico cinematográfico.

3.4. El espacio escenográfico cinematográfico

No se puede entender la escenografía cinematográfica sin exponer la idea de percepción espacial y cómo el ser humano ha ido trabajando

con ella a la hora de representar la ficción. La historia de la representación de la ficción se ha ido construyendo, literalmente, con planos:

- Un plano: representación renacentista de la perspectiva.
- Dos planos, suelo + fondo: teatro popular medieval.
- Cuatro planos, suelo + 2 paredes + fondo: teatro clásico.
- Cuatro planos, suelo + 2 paredes + fondo con elementos corpóreos: pretende simular el espacio tridimensional, lo que le confiere un mayor acercamiento a la escenografía cinematográfica.
- Cinco planos, suelo + 3 paredes + techo: con los avances técnicos en el campo de la luz y el color, aparecen los estudios cinematográficos como contenedores de la acción fílmica. Solamente se deja libre lo que se denomina comúnmente como cuarta pared, que no es otra cosa que el plano de transmisión por el que la representación llega al espectador.

Toda esta evolución ha ido siendo efectuada, a lo largo de muchos períodos, con el objetivo de enmarcar la acción y elevarla a la máxima realidad para introducir completamente al espectador en la historia.

Por otro lado, no deja de ser un poco irónico el estar hablando de paredes mientras que en *Dogville* no se utilizan *per se*. Pero, aquí está el truco del cine, la historia queda rodada dentro de un estudio cinematográfico en el que el director es dueño y señor de aquello que quiere representar. Cobra en este sentido mucha más importancia lo propiamente representado que, en este caso, sólo necesita del apuntar con ese incesante traqueteo de la cámara. Sumado a esto la potencia del plano de planta y unos pocos aderezos caracterizadores de los espa-

cios, son capaces de transmitir la acción, envolviendo al espectador junto con lo diegético para poder atraparle en la historia y que le genere diversas sensaciones.

Dogville es una película que deja al espectador sólo con la información que percibe a través de la citada cuarta pared en favor de que le sea transmitida la acción que ocurre tras ella. Es pues, la acción, la propia actividad o representación que se desarrolla en su interior, el nexo entre los espacios arquitectónico y escenográficos; es decir, que el espacio escenográfico cinematográfico surge cuando comienza la película.

Y es trabajo del director generar una secuencia narrativa que determine dicha acción y acapare la atención del espectador porque

la construcción de realidades cinematográficas por medio del montaje tiene un paralelo muy cercano con el de la construcción de las realidades espaciales concebidas por el arquitecto. Esta idea de ir articulando los espacios con la intención de ser percibidos a través de sus propios recorridos [...] propone al igual que en la cinematografía [...] la creación de secuencias espaciales, temporales e incluso narrativas. (Villarreal, 2011, p. 67)

Entonces, conviene hacer la siguiente aproximación: el espacio escenográfico cinematográfico es la suma del espacio arquitectónico más una serie de factores subjetivos que tienen relación con la creación de secuencias. Estos factores subjetivos -sobre todo derivados del montaje- se engloban en cómo el director cuenta la historia, cómo dirige las sucesivas secuencias. Para realizar *Dogville*, Von Trier se vale del primer plano claustrofóbico para exponer su angustioso “cine de

crueledad”, basado en que «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, [...], forzando los límites de la visión convencional» (Ortiz-Villela, 2014, p. 4).

En este sentido el concepto de secuencia está estrechamente relacionado con el concepto de movimiento y, éste a su vez, determina la relación del espacio con el tiempo. Así pues, «la obra arquitectónica se percibe [...] como distintas secuencias, todas ellas definidas por experiencias espacio-temporales, que se encuentran confinadas en su interior» (Villarreal, 2011, p. 68).

Entonces si la acción representada es el nexo entre los espacios arquitectónicos y cinematográficos, la secuencia y el movimiento son los vehículos que la llevan a cabo.

4. LA RELACIÓN ENTRE LOS ESPACIOS ARQUITECTÓNICO Y CINEMATográfico



(Min. 55)

4.1. La cualidad dinámica de la arquitectura

Hablar de la cualidad dinámica de la arquitectura no es otra cosa que hablar del binomio espacio-tiempo y como al conjugarse entre sí «cualquier arquitectura es un estímulo potencial del movimiento, sea este real o imaginado. Un edificio es siempre un estimulante para la acción, un escenario en el que tiene lugar la interacción y el movimiento» (Yudell, 1982, p. 72, citado por Gorostiza, 2015, p. 53). Espacio, tiempo y movimiento se combinan como nuevo método de composición y el resultado de ello se mide en función de la carga emocional contenida en las secuencias.

Carga emocional semejante a la referida por Le Corbusier al visitar la Alhambra de Granada, la cual describe Villarreal (2011) de la siguiente manera:

Conocer la Alhambra [...] es realizar ese paseo por espacios montados con la intención de provocar una y mil emociones [...] la emoción de llegar a ellos a través de una serie de espacios dispuestos casi laberínticamente y la sorpresa de esa primera impresión al conocerlos, guardan una relación cercana con la experiencia cinematográfica. (p. 65)

Se hace evidente la influencia del cine en la arquitectura de Le Corbusier pues, bien es sabido que realizó muchas de sus obras siguiendo el precepto proyectual de “promenade architecturale”²⁵, muy característico en su obra que «es apreciada solo cuando es recorrida» (Villarreal, 2011, p. 65). O lo que, llevado al campo de la cinematografía,

25: Traducido del francés: Recorrido arquitectónico.

podemos llamar “travelling”, es decir, el movimiento que el objetivo de la cámara hace siguiendo la acción que pretende narrar.

Pero no sólo Le Corbusier teoriza sobre un acercamiento entre cine y arquitectura. Por ejemplo, Bernard Tschumi define directamente así su forma de trabajar: «más allá de proyectar el espacio, el arquitecto crea a través de su obra una narrativa particular y, por consiguiente, un evento» (Tschumi, 1996, p. 162, citado por Villarreal, 2011, p. 69). Introduce el evento experimentado por el usuario en su forma de hacer arquitectura, lo tiene en cuenta para «una nueva visión más compleja y completa que incita a trabajar con una actitud [...] que entiende no solo la obra en sí, sino incluso el mismo acto de concebirla, en una experiencia multidimensional» (Villarreal, 2011, p. 70).

Numerosas obras arquitectónicas se han erigido en función de esta idea, y es bajo la atenta mirada de la cámara que adquieren una singularidad sólo apreciable al discurrir entre sus espacios. Sin ir más lejos me gustaría brevemente referenciar la *Casa estudio de Luis Barragán* sobre la que se ha rodado algún que otro documental²⁶ y una película²⁷. En este sentido destaco la película de Makhlof porque, como él dice, se trata de una película cuya

narrativa la hicimos con un recorrido por la casa donde la cámara entraba e iba describiendo cada espacio de igual manera como él lo planeó [...]. La ventaja del cine [...] es que tiene el movimiento y eso nos daba mucha libertad de mostrar todo. Tenemos muchos

26: *Luis Barragán*, dirigido por Guillermo Mendía Mejía, es una producción documental del año 2015 del Canal Once, Estudio Rizoma y el Instituto de Bellas Artes de México, segunda temporada de la serie Artes.

27: *La casa de Luis Barragán. Un valor Universal* es un cortometraje mexicano del año 2011, dirigido por Tufic Makhlof Akl con guion de Enrique R. Mirabal.



Figura 18: La terraza de la *Casa estudio de Luis Barragán*, aquel “lugar que él quería señalar” como final del recorrido. Extraída de *Casa de Luis Barragán*, Usuario LrBlh, Flickr. CC By 2.0.

lapsos de tiempo en cámara [...] hasta llegar al lugar que él quería señalar [...]. Era hacer sentir el espacio en un medio audiovisual. (Makhlouf, 2014, párr. 9)

Entonces es sólo con este medio audiovisual como se pudo transmitir el recorrido pretendido por Barragán (véase figura 18), y así

a cada fotograma le sigue otro, y otro, y otro...hasta recrear un movimiento, en un plano, este plano se unirá otros y formará una secuencia...Este movimiento que describe una determinada situación o lugar, es lo que une a la arquitectura con el cine. (Gorostiza, 1990, p. 11)

Entonces, queda demostrado que esta cualidad dinámica de la arquitectura se hace palpable cuando el espacio es recorrido a través de una narrativa emotiva, que implica inevitablemente un discurrir a través del tiempo. Es así porque, como asevera Augé (2000) «todas las relaciones inscritas en el espacio se inscriben también en la duración, y las formas espaciales [...] no se concretan sino en y por el tiempo» (p. 64). Y como «la arquitectura, se propone emocionar» (Le Corbusier, 1998, p. 8), sólo se puede alcanzar su cualidad de auténtica belleza cuando es puesta bajo la atenta percepción espacio-temporal del usuario y no sólo cuando es observada; no en vano «la arquitectura es un arte para ser apreciada no sólo con los ojos, sino también con nuestro sentido del movimiento mecánico» (Pevsner, 1951, p. 179, citado por Gorostiza, 2015, p. 57). Y esta forma de ver la arquitectura perfectamente se puede hacer tangible bajo las directrices de la representación visual cinematográfica, sólo es necesario conocer con qué instrumentos puede llegar a lograrse.

4.2. Intenciones y lenguaje similares

Y ya va siendo menester volver a centrarme en *Dogville* y los instrumentos que utiliza para provocarnos esa experiencia multidimensional con altos tintes emotivos. En esta obra de Von Trier que nos ocupa, el encuadre captura aquello que en capítulos anteriores mencionaba como auténtico, es decir el calvario que la protagonista sufre en la ficción. Para ello se vale de una composición de plano generales con planos cercanos a los rostros, generando aquella “jaula” tan característica que acerca la diégesis al espectador. Además, elimina

todo aquello fuera de campo por entenderse simplemente como irrelevante para la historia, lo que quiere decir que solamente existe el pueblo de Dogville y lo que ocurre dentro de él.

Así pues, bajo este discurso, no puede entenderse el cine sin el concepto de encuadre o campo, que no es más que aquello que ve el “ojo de la cámara”, el objetivo, o, en todo caso, aquello que el director permite que veas. Entonces se antoja el concepto de punto de vista como fundamental para entender arquitectura y cine.

Ya antes hablé brevemente sobre dos maestros de la arquitectura como son Barragán y Le Corbusier y la sensación de dinamismo que se imprime en el usuario al recorrer sus obras arquitectónicas. Del segundo quiero rescatar la *Villa Le Lac* (1922-1924) para permitirme una sutil analogía.

Y es que se podría asemejar la forma de encuadrar lo auténtico que utiliza la cámara de Von Trier, siguiendo mediante “travellings” los diseños de la protagonista, y aquella que utiliza el arquitecto suizo en el 21 de la route de Lavaux en Corseaux, Suiza.

Tras un recorrido por el interior de la villa, que se acompaña con un anticipo del paisaje a través de ese ventanal corrido a lo largo de la fachada -tan característico de su arquitectura- se culmina la experiencia arquitectónica en la mesita de té del exterior. Desde ahí, según vemos en la figura 19 se recoge lo que Le Corbusier entiende por auténtico en esa composición, el paisaje de montaña tras el mar, y logra encuadrarlo de una forma sutil, aunque espectacular, a través de un níveo muro y su ventana para acercarlo al usuario y hacerle partícipe de tan hermosas vistas.



Figura 19: Vista encuadrada del paisaje desde la mesa de té en el patio de la *Villa Le Lac* de Le Corbusier, Extraída de *ArcDog Film: Villa Le Lac | Le Corbusier*, Usuario ArcDog, Flickr. CC By 2.0.

La profundidad que se le quiera dar a esta forma de captura el encuadre -profundidad de campo- implica la percepción en escala de lo observado (véase imagen 20). Pero escala, no entendida en el más estricto y técnico sentido, sino más bien como una sucesión de grados de intimidad que van de la comunidad al cuerpo, de la ciudad al ser que habita en ella.

Grados de intimidad que también han sido revelados innumerables veces sobre la arquitectura árabe en su modo de concebir la arquitectura. De cara a lo público, los espacios de la comunidad; de cara a la familia, el hogar; y de cara a uno mismo, el cuerpo como última entidad que habita el ser humano. En *Dogville*, Von Trier tergiversa y pervierte este modo de socializar para mostrar la maldad que verdaderamente existe en el pueblo. Estos grados invierten la sensación de protección progresiva y remiten a una situación final de violación.



Figura 20: Von Trier constriñe la profundidad del espacio capturado desde un primer plano de Grace hacia los habitantes de Dogville cuando debaten sobre su sino. *Dogville* (min. 149).

Como grado exterior o comunidad, el pueblo de Dogville contradice los preceptos árabes al determinar que «los espectadores vemos en simultáneo las diferentes actividades que desarrolla cada habitante, permitiendo así entender Dogville como una suma de individualidades, un colectivo hecho personaje» (Bernal, 2020, párr. 3). En definitiva, una comunidad que permanece unida sólo para permitir que tenga lugar “lo feo” del ser humano como sociedad.

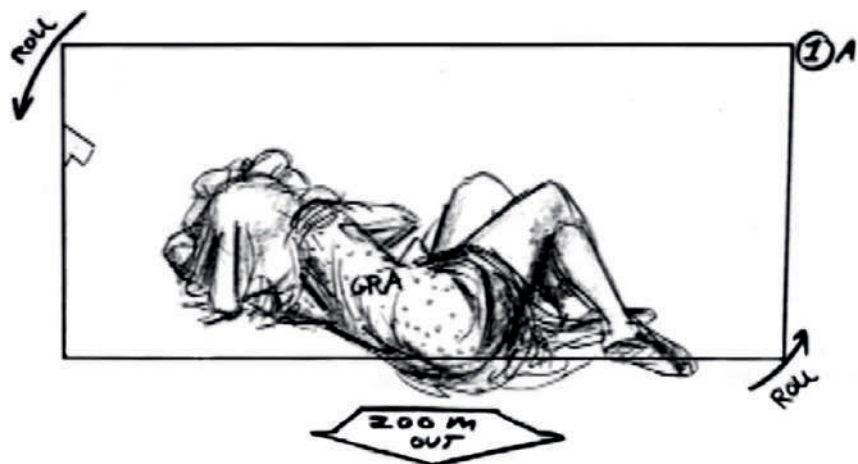
Al avanzar la película, vemos como individualmente cada ciudadano de Dogville permite entrar a Grace en su casa, en cada hogar. Al principio como un regalo cuyo objetivo es ayudar en pago por el asilo obtenido. Pero no es una invitada y terminan convirtiéndola en esclava a medida que este asilo se ve amenazado y, a partir de ahí, «es en la intimidad del hogar que ocurre el hecho que cambia entre Grace y Dogville» (Bernal, 2020, párr. 6). Comienzan a abusar de ella, primero psicológicamente hasta llegar al plano físico y siendo conscientes de ello durante todo momento. Y así lo refiere el narrador (John Hurt):

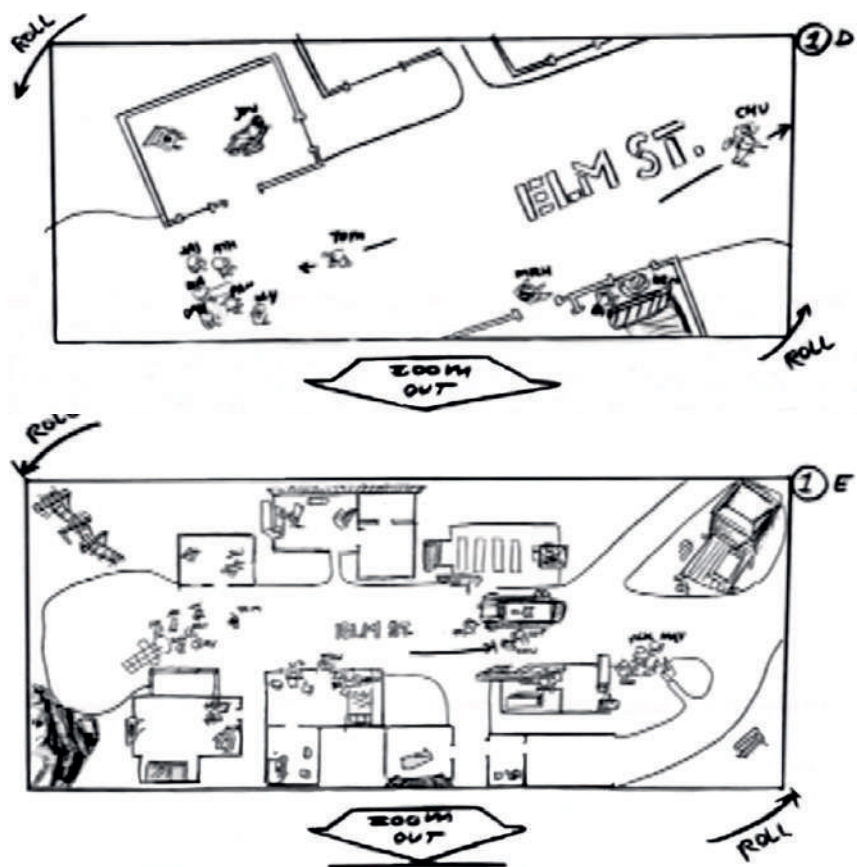
- Si Grace tenía amigos en Dogville, desaparecieron como las hojas. La mayoría de los vecinos del pueblo de sexo masculino visitaban a Grace por la noche para satisfacer sus necesidades sexuales. Y los niños decidieron tocar la campana cada vez que uno de dichos actos era consumando, para confusión de Martha -. (Dogville, min. 125)

De este modo, el último grado de intimidad que le queda a la pobre protagonista es su cuerpo, el cual las mujeres envidian y los hombres violan indiscriminadamente.

Ella ya no habita Dogville, sino al contrario, todos los habitantes han forzado una forma de habitarla a ella, provocando un sentimiento de claustrofobia y angustia en el espectador. [...] Al igual que en la escenografía, nunca existieron barreras que protegieran a Grace. (Bernal, 2020, párr. 9)

Todo este proceso de inmersión en la intimidad de la protagonista es llevado a cabo a través de un suceder basado en capítulos, que como expuse con anterioridad, sirven para dotar de ritmo a la historia, con el acompañamiento de la voz en off del narrador. Esto sugiere que existe una minuciosa planificación narrativa por parte del director, llevada a cabo mediante el proyecto de la película a través de los, ya mencionados, “storyboards” de cada escena (véase figura 21). Es decir, Von Trier obra cual arquitecto en la planificación puesto que como expresa Salgado de la Rosa (2009): «los conjuntos de los planos de arquitectura equivaldrían en el relato cinematográfico a un “storyboard”, es decir, un guion visual compuesto de tiras en las que se narran con dibujos las distintas secuencias a seguir» (p. 468). Y así es





Figuras 21: “Storyboard” de la escena 25, la cámara hace un “zoom out” girando sobre Grace tras ser violada por Chuck (Stellan Skarsgård), a su vez Tom se cruza con éste y hace como que no se entera de que la ha violado. La escena termina con una planta general dando a entender que todos saben lo que ha pasado. Imágenes del documental: *Lars von Trier & the Visual Effects of ‘Dogville’* (min. 4).

como Von Trier utiliza una serie de dibujos para determinar las sucesivas secuencias que, posteriormente, conformarán un todo emotivo cuando conjugue las imágenes de su cámara en mano con el sistema de cámaras estáticas que monta para capturar los planos generales -y que detallaré en el capítulo sexto-.



Figura 22: La culminación de la violación es captada desde lejos, dejando entrever que los vecinos de Dogville la permiten porque es conveniente para que la policía les deje en paz. *Dogville* (min. 95).

Esos planos generales (véase figura 22), que cuando son panorámicas del pueblo bien sugieren esa ausencia de intimidad o esa férrea unión existente entre los habitantes; pero que cuando el narrador está exponiendo la situación se elevan hasta constituirse como verdaderas plantas arquitectónicas (véase figura 23). Una forma de establecer un programa de usos -o más bien, programa de situación de los personajes en la acción- de *Dogville*, que varía con el paso de las escenas y la acción hasta devenir en un programa vacío cuando el pueblo es finalmente destruido.

Me permito aquí un inciso en cuanto a la importancia que adquiere el cine al expresar una planificación basada en “storyboards” pues, trabajar en base a ellos, es «solidificar la imagen en movimiento del cine, transformándola en [...] trazos, en retículas y finalmente en arquitectura. El cine es así un artefacto para acercarse a la notación de la arquitectura» (Echezarreta, 2014, párr. 3).



Figura 23: Planta de Dogville que expone la situación de los personajes tras ser Grace violada por Chuck. *Dogville* (min. 97).

Y es que a medida que hago avances en la investigación más convencido estoy acerca de su capacidad. Por consiguiente, me parece muy instructivo recordar otro ejercicio de primer año que consistió en realizar precisamente un “storyboard” relatando el recorrido de casa a la escuela. En este sentido las herramientas están ahí, solamente tenemos que establecer convenientemente la dialéctica entre alumno arquitecto y profesor arquitecto.

4.3. El cine dialéctico y el diseño centrado en el usuario

«Al fuego percibido, no le cabe ningún siempre, pues cualitativamente es un fuego cada vez distinto» (Cherniavsky, 2006, p. 11). Esta poética frase me ayuda a exponer la verdad inherente del arte en cuanto que la apreciación del objeto artístico es competencia subjetiva e individual de cada observador y por ese motivo, como dice Loos (1972) «el artista, el arquitecto, primero siente el efecto que piensa

producir y luego, con mirada espiritual, ve los espacios que desea crear. El efecto que quiere producir en el observador» (p. 216).

Así que es este observador el que debe implicarse en la conclusión final de la obra pues «debe desempeñar un papel activo al percibir el mundo y tener una participación creadora en la elaboración de su imagen» (Lynch, 1960, p. 15). Entonces ese observador, el espectador del cine, el usuario de la arquitectura, es interpelado en *Dogville* para alcanzar la cualidad total de la obra. Si bien, quizá no en la construcción de la escena, *Dogville* si se acerca al teatro de Brecht en ese servir como instructor social de manera dialéctica, porque requiere del espectador un esfuerzo colaborativo.

Ya hablé en el capítulo tercero de cómo Brecht concebía su teatro épico²⁸, así como las teorías maquinistas del teatro de la Bauhaus evolucionaron el teatro para acercarlo al espectador. De una manera parecida funcionó el teatro de vanguardia de Joan Littlewood -la cual influyó poderosamente en la arquitectura de Cedric Price-.

Para reforzar esta idea de dialéctica hay una gran cantidad de artistas que, en sus respectivos campos de expresión, conciben la experiencia artística como una comunicación entre creador, obra y observador.

Sin ir más lejos, en el campo del cine, vuelvo a hacer mención de Tarkovski, que asevera que «no hay nada más importante y más elevado que ese momento de unión, en que el actor y el espectador crean arte, por medio de su comunicación» (p. 168). Lo anterior implica llegar a la conclusión fehaciente de que «en el arte no puede haber

28: Varios autores también lo han denominado teatro dialéctico.

autenticidad y objetividad documentales. La objetividad es siempre de un autor, es decir, es subjetiva» (Tarkovski, 2002, p. 179).

Esta misma concepción del arte la adquiere para su obra Walter de Maria, abanderado del arte minimalista, el arte conceptual y el “Land Art”. Un tema recurrente en su trabajo fue enfatizar la relación del espectador con la tierra y la relación de la tierra con el universo creando experiencias físicas y psíquicas (Wade, s.f., párr. 2). Se enfoca en el observador de su obra hasta llegar a la conclusión de que

sólo hay una aprehensión individual de la obra en la que lo que se puede conocer de ella está delimitado por sus características físicas precisas: su estructura. La experiencia de la obra de Walter de Maria sale a la luz cuando uno se enfrenta a ese límite y, a través de un proceso [...] tiene en cuenta el propio sentido ontológico de sí mismo. (Mahaffey, 2016, párr. 2)

De su extensa obra quiero rescatar *The Vertical Earth Kilometer* de 1977 y su pieza complementaria *The Broken Kilometer* de 1979 (véase figura 24) y *The New York Earth Room* de 1977. De Maria se afana en presentar sus obras de forma curiosamente objetiva -un kilómetro de tierra, un kilómetro roto, 250 yardas cúbicas de tierra...- para simplificar el apartado técnico-constructivo y que sea en la contemplación del observador cuando se alcance el máximo potencial de su arte bajo su cualidad subjetiva.

Y se puede decir que de una forma semejante aparece el pueblo de Dogville, semidesnudo, con su estructura expresada a modo de anotaciones, líneas y dibujos en el suelo. Entonces propongo la analogía entre ese kilómetro de De Maria y *Dogville* como unidad de



Figura 24: La obra se compone de 5 filas de 100 varillas pulidas de latón macizo, cada varilla de 2m de largo con radio de 5cm; puestas en línea forman 1km con un peso total 18,75T. Para constriarrestar la perspectiva el espacio entre varillas aumenta en 5mm por cada espacio consecutivo, de adelante hacia atrás (la primera se separa 80mm las dos últimas 570mm). Walter de Maria, (1979), *The Broken Kilometer*, obra escultórica, 45x125pies, 393 West Broadway Nueva York.

medida absoluta, en cuanto que es lo abarcable por sus ciudadanos -y por extensión para el espectador-. Se trata, pues, de una unidad de medida de la sociedad, en la que se encuentran representados casi todos los tipos de personas y clases sociales presentes en el mundo.

En este caso es necesario resaltar una verdad ineludible acerca de la arquitectura vivida por el ser humano. Y es que la forma en que se presenta la arquitectura está inevitablemente influenciada por la manera en que ésta cobre un significado dentro de una sociedad y -sobre todo- cómo las personas perciban y vivan ese significado. Por este motivo se puede estipular acertadamente que:

el usuario es el receptor de los estímulos transmitidos por la obra arquitectónica, convirtiéndolos en emociones preestablecidas por el diseño. El foco del diseño centrado en el usuario es impactar perceptualmente [...] recreando experiencias y generando emociones [...]. El espacio donde el usuario se involucra, desarrolla, habita, establecerá empatía por medio de una conectividad afectiva y representativa, por el reflejo de su identidad. (Vera, 2017, p. 8).

Esto es conocido como Diseño Centrado en el Usuario (DCU). Que es precisamente como se nos presenta *Dogville*, centrada en el usuario para provocarle emociones a través de una representación aproximada de la sociedad en que vivimos.

De esta manera, sabiendo que «la genuina substancia nuclear de la arquitectura que buscamos surge de la emoción y la inspiración» (Zumthor, 2004, p. 20); es esa substancia en *Dogville* la que presenta una dualidad espacial abierto-cerrado en la delimitación de los espacios, dejando al espectador, no sólo la emoción de implicarse en la historia, sino la tarea heredada del arquitecto de configurar este espacio para que le conmueva verdaderamente. En definitiva, se podría ampliar el término y pasar a llamarse, más concretamente, Diseño de Experiencias Centrado en el Usuario (DECU).

Además, como la arquitectura debe estar pensada para el usuario, debe definir su concepto de uso; si ella es el contenedor, su contenido es la experiencia sensorial proporcionada por su servicio. Entonces, la arquitectura trasciende su condición de objeto para centrarse en el suministro de experiencias sensoriales a lo largo de su ciclo de vida,

por lo que conlleva que su determinación irremediabilmente debería venir con la consecuente participación de los usuarios y la redefinición de sus sistemas constitutivos.

Con toda convicción puedo afirmar que *Dogville* ejemplifica el Diseño de Experiencias Centrado en el Usuario porque «refleja un carácter perceptivo que se nutre a través del pensamiento (como razonamiento), la memoria (como almacenamiento) y el lenguaje (como herramienta transmisora)» (Vera, 2017, p. 8). Y por este motivo se eleva a la categoría de obra arquitectónica dentro del plano virtual de la ficción. Se complementa cuando el espectador, a través de su imaginación, entra en la dialéctica que Von Trier propone, porque, en definitiva, «una obra arquitectónica puede disponer calidades artísticas si sus variadas formas y contenidos confluyen en una fuerte atmósfera capaz de congobernarnos [...] trata sobre la visión interior, la composición y, sobre todo, la verdad» (Zumthor, 2004, p. 19).

Y así, espacio, tiempo y movimiento tienden a conjugarse bajo la escala observable de la cámara para terminar en la mente del usuario que, con su aportación, hace posible la sinergia necesaria para que la arquitectura haga posible su experiencia sensorial.

5. ¿CÓMO SE PERCIBEN LOS ESPACIOS FICTICIOS DE DOGVILLE?



(Min. 61)



Figura 25a: Plano de Dogville al comienzo de la película mientras el narrador introduce la historia. *Dogville* (min. 1).

Ya en el capítulo anterior teorizo sobre cómo el pueblo de Dogville es, a mi parecer, una reproducción a escala en la que vienen representados los estamentos de la sociedad. Es como si Von Trier quisiera mostrarnos, encerrando en esa “jaula” tan suya, un pueblo experimental, que encarna los pecados y perversiones del ser humano al verse protegido por la masa colectiva a la que pertenece (véanse figuras 25 y 26).

O mejor expresado, Dogville se podría acercar bastante bien a lo que, en cuanto a la identidad de grupo, dice Augé (2000):



Figura 25b: Plano de Dogville al comienzo de la película mientras el narrador introduce la historia. *Dogville* (min. 1).

La fantasía de los nativos es la de un mundo cerrado. [...] Dado el caso, es necesario reconocerse en él. [...] El dispositivo espacial es a la vez lo que expresa la identidad de grupo [...] y es lo que el grupo debe defender contra las amenazas externas e internas para que el lenguaje de la identidad conserve su sentido. (p. 51)

Adicionalmente, se denotan una gran cantidad de referencias a la cultura grecorromana: la filosofía estoica encarnada por Grace; el *Eros vs. Psyche*, o cómo los hombres enloquecen de lujuria cuando llega una atractiva visitante al pueblo; los hijos de Chuck y Vera (Patri-

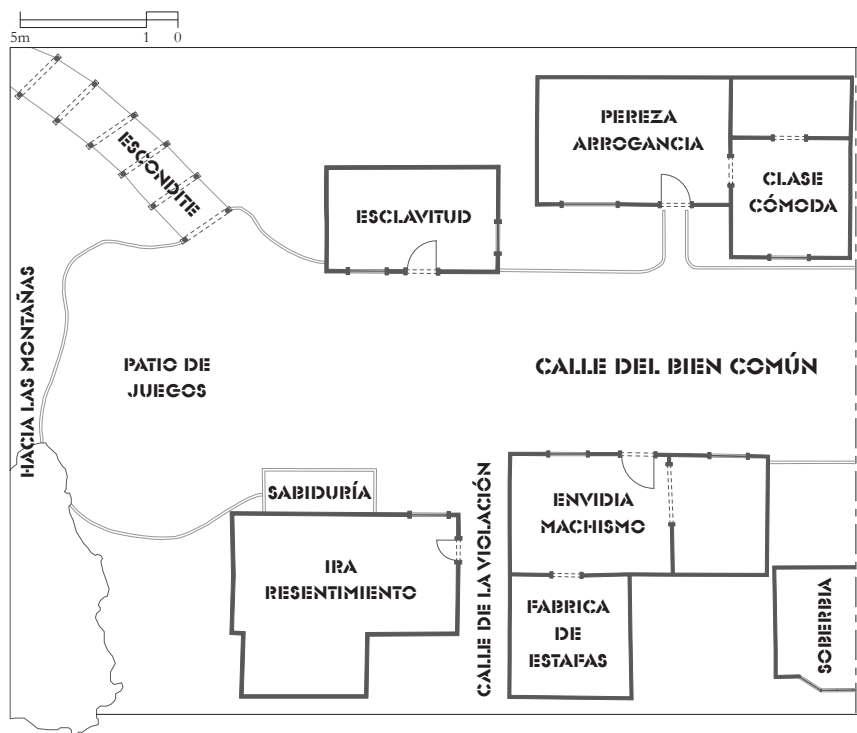


Figura 26a: Plano de situación de las verdaderas características de los habitantes y lugares de Dogville.

cia Clarkson) que se llaman Jasón, Aquiles, Atena, Pandora, Diana, Dahlia y Olimpia; e incluso el perro Moses - Moisés -.

Hay también innegables referencias religiosas: el simbolismo de la manzana como pecado carnal, la misión donde se reúnen los vecinos y que se denomina “casa de Jeremiah”²⁹ y Grace -La Gracia de Dios- que llega al pueblo como ese regalo que Tom le sugiere necesario a

29: Profeta hebreo que condenó la corrupción social y la violencia porque trasgredían la alianza del ser humano con Dios. «Curan la herida de mi pueblo con liviandad, diciendo: paz, paz, ¡pero no hay paz!» (Jeremías 6.14).

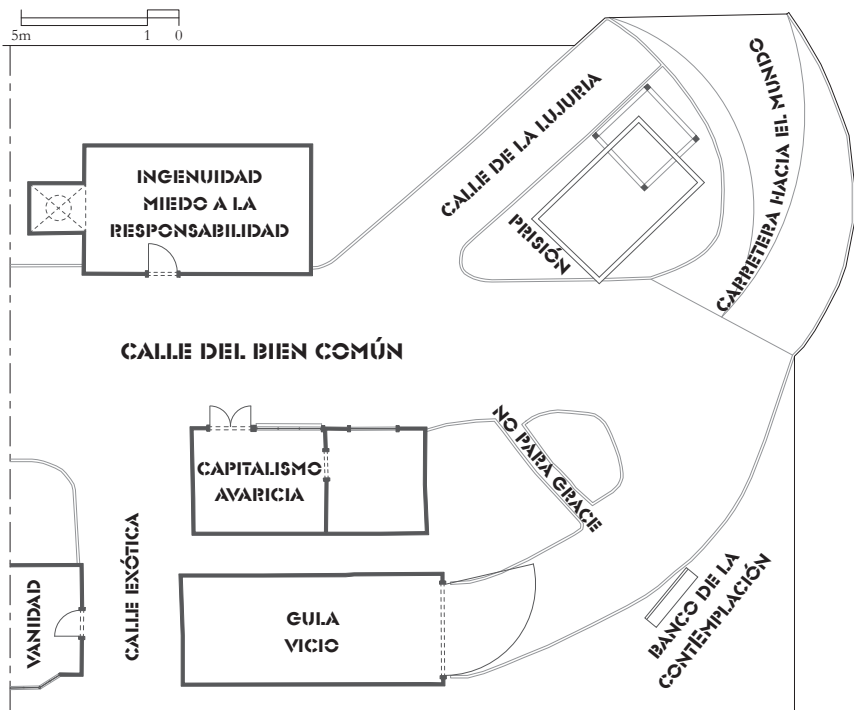


Figura 26b: Plano de situación las verdaderas características de los habitantes y lugares de Dogville.

Bill (Jeremy Davies) en el prólogo (min. 8). Ella encarna las siete virtudes, frente a lo que se irán revelando los siete pecados capitales, uno por cada una de las siete viviendas que hay en Dogville -sin contar el molino, la mina ni la misión, que son de dominio público-. Pecados capitales que serán encarnados por siete personajes que, a su vez, quedan representados por las siete figuritas de la tienda de Ma Ginger (Lauren Bacall) y Gloria (Harriet Andersson). En definitiva, una gran cantidad de información que enriquece la historia para un espectador con la mente ávida de aprendizaje.

Para ilustrarlo he realizado el plano del pueblo en clave arquitectónica para enfatizar el programa de usos de *Dogville*. Sin embargo, cuando ya conocemos realmente cómo son sus habitantes, el plano de usos queda obsoleto y debería pasar a tener otro tipo de descripciones más acertadas que los meros nombres de sus moradores (véanse figuras 25 y 26). Debe quedar claro en el plano qué es lo que llega a encontrarse uno en cada lugar del pueblo porque «ciertos lugares no existen sino por las palabras que los evocan» (Augé, 2000, p. 88).

Por otro lado, la fascinación casi enfermiza de Von Trier para con los Estados Unidos de América me llevan a la conclusión de que el pueblo de Dogville, más allá de la reflexión socio-política y religiosa que aporta, bien podría ubicarse realmente allí.

5.1. Contexto espacio-temporal

Tomo la premisa de ubicar finalmente Dogville en EEUU por tres motivos bastante esclarecedores.

El primero es porque como dice su colega Vinterberg (2005): «es obvio que queremos discutir todo lo concerniente a ese país. Es una nación que nos fascina y nos provoca ira. Es parte de nuestras vidas, lo queramos o no» (Sartori, 2005, párr. 14).

El segundo motivo es que *Manderlay* aporta más datos relevantes sobre cuándo y dónde se sitúa la historia (véase figura 27).

Y el tercer motivo es algo ambiguo. El narrador describe Dogville como un pueblo en las Montañas Rocosas de los EEUU, aislado del



Figura 27: Plano de EEUU al comienzo de *Manderlay* cotejado con la ubicación de las Montañas Rocosas. *Manderlay* (min. 1). Imagen editada por el autor.

mundo excepto por una angosta carretera y un camino rural y peligroso que atraviesa las montañas (min. 1-2). Sin embargo, en la entrevista llevada a cabo para el “*Press Book*” de Dogville, al preguntar a sobre ello Von Trier (2003) dice lo siguiente: Decidí que Dogville estaría en las Montañas Rocosas [...] ¿Qué montañas no son rocosas? ¿Significa que estas son particularmente rocosas? Es un nombre que sobre el que podría invitarse a un cuento de hadas. Esta última afirmación en adición con la moraleja de la historia y las incontables referencias me llevaron a la reflexión socio-política y religiosa que expresé anteriormente.

Sin embargo, dejando esto último de lado, me parece más interesante e instructivo ir más allá e intentar establecer el contexto espacio-temporal en el cual se desarrolla esta curiosa historia. Ahora bien, al no dejarnos demasiados datos para ubicarnos, se hace indispensable atender a los detalles que se nos ofrecen.

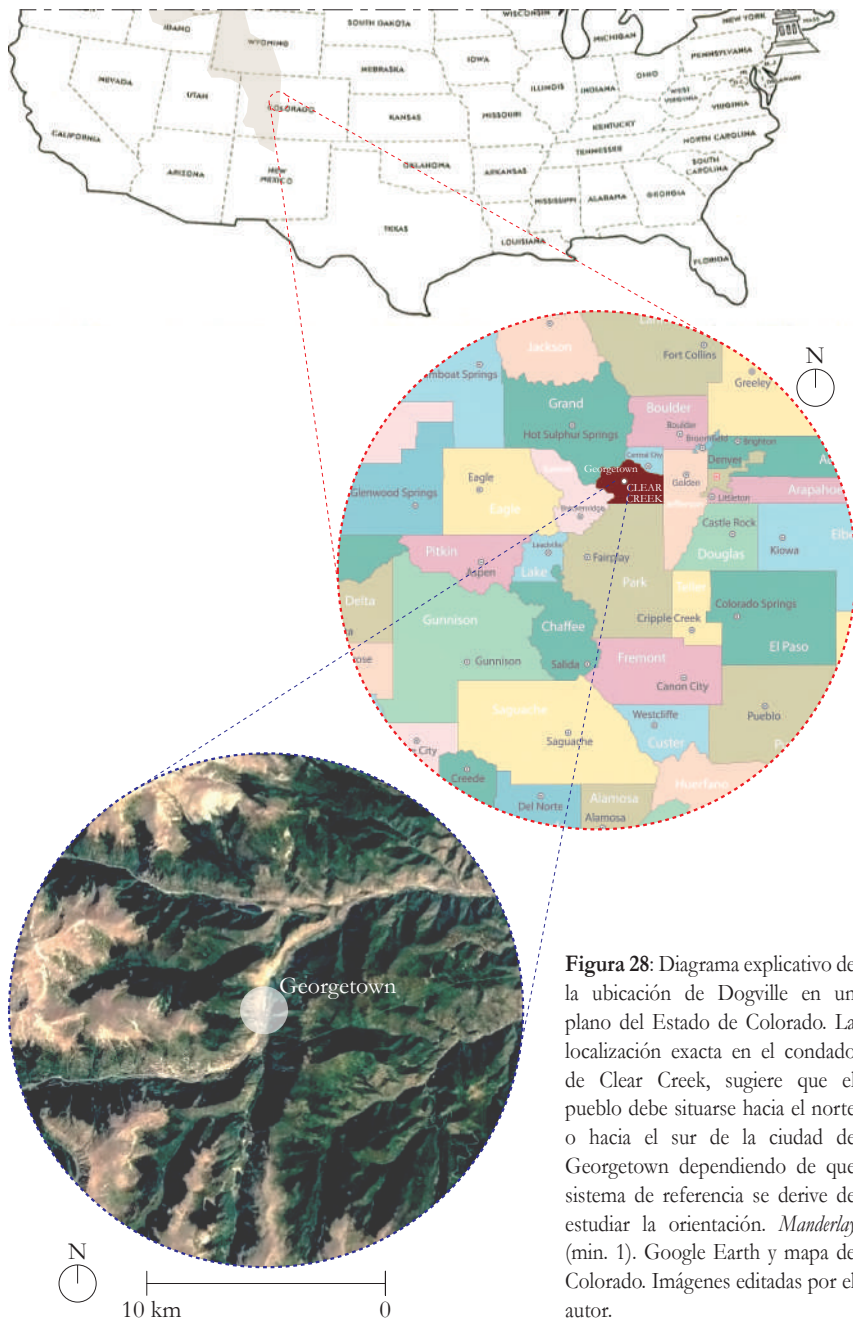


Figura 28: Diagrama explicativo de la ubicación de Dogville en un plano del Estado de Colorado. La localización exacta en el condado de Clear Creek, sugiere que el pueblo debe situarse hacia el norte o hacia el sur de la ciudad de Georgetown dependiendo de que sistema de referencia se derive de estudiar la orientación. *Manderlay* (min. 1). Google Earth y mapa de Colorado. Imágenes editadas por el autor.

Sobre cuándo se sitúa la película, solamente *Dogville*, por su vestuario y los vehículos que aparecen, ya nos indica que tiene lugar durante la época de la Gran Depresión -años 30 del s.XX-. Pero para confirmarlo, *Manderlay* directamente dice que su acción tiene lugar en 1933 (Narrador de *Manderlay*, min. 1). Así pues, como Grace pasa alrededor de un año en Dogville, podemos situar los hechos de la película hacia el año 1932.

En cuanto al dónde, por si había alguna duda, nuevamente en *Manderlay* se expone nítidamente el mapa de EEUU al comenzar la película. Y como también aceptamos como dato veraz el que esté en las Montañas Rocosas, podríamos aproximarnos a los estados que son recorridos por éstas: Utah, Montana, Idaho, Wyoming y Colorado.

Además, más adelante en la historia, se menciona una ciudad llamada Georgetown (min. 14) que es el punto de la civilización más cercano a Dogville, pero, en EEUU hay multitud de ciudades, e incluso barriadas, con ese nombre³⁰. En los estados antes nombrados hay una ciudad de Georgetown en al menos tres de ellos, así que para acotar más el emplazamiento es necesario volver a la película de *Manderlay*. En ella se cuenta al principio que Grace, su padre y los gánsteres de éste tuvieron que huir de Denver, lugar donde ejercían sus actividades delictivas (Narrador de *Manderlay*, min. 1).

De esta manera, como indico en la figura 28, se podría aventurar una ubicación aproximada de Dogville, cerca Georgetown, en el condado de Clear Creek, Colorado.

30: De nuevo la nomenclatura utilizada invita a pensar en una idea de globalidad de la historia que ocurre allí, como si Von Trier quisiera generalizar la moraleja que pretende narrar.



Figura 29: En la puerta del coche de policía se puede ver la inscripción “Police colo” que indica que el pueblo de Dogville está bajo la jurisdicción del Estado de Colorado. *Dogville* (min. 62).

También se podría sacar la conclusión del coche de policía que más tarde hará su entrada en la historia, el cual llega con una pista que nos sitúa los hechos de nuevo en Colorado (véase figura 29).

Como referencia visual, Georgetown queda hacia la derecha de la imagen que nos muestra la cámara en las plantas generales. Ahora bien, para ser aún más exacto, es indispensable establecer cuál es la orientación en Dogville.

5.2. Orientación

Partimos ahora desde el plano de planta que se nos presenta en numerosas ocasiones a lo largo de la película -un ejemplo podía verse anteriormente en la figura 25-. Desde los cuatro bordes del pueblo, según se ve en la figura 30, puede establecerse que fuera de campo quedan: a la derecha, el valle y el huerto de manzanos de Chuck; a la

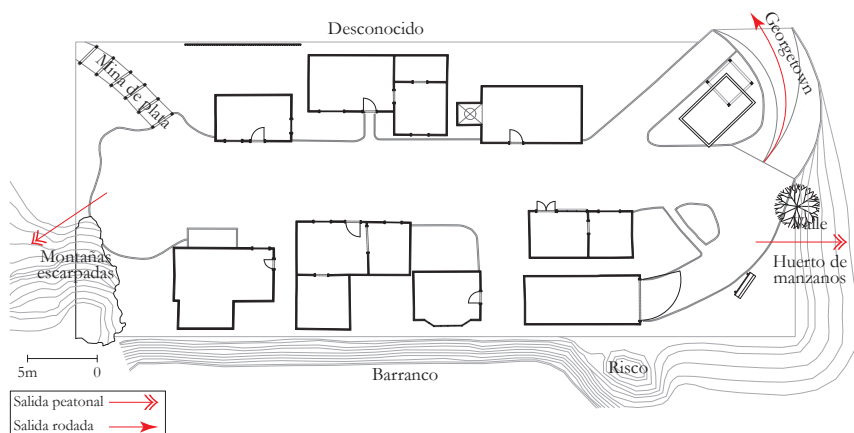


Figura 30: Los bordes de Dogville apenas establecen relaciones directas con los lugares de alrededor, quedando bloqueado el pueblo en las partes superior e inferior.

izquierda, las montañas escarpadas y la mina de plata; hacia abajo hay un barranco pronunciado y un risco; y en la esquina superior derecha está la entrada del pueblo por la carretera del cañón, sin conocer más datos del borde superior.

Entonces, una de las primeras preguntas que se haría cualquier arquitecto que ve un plano de situación: ¿Dónde se encuentra el norte?

En esto Von Trier se contradice, ya por descuido o a conciencia, porque, dependiendo de qué escena esté ocurriendo, la orientación varía de dirección. O incluso podría ser una orientación irreal y fantástica a modo de nueva contribución para azotar nuestra mente y que sigamos haciendo reflexiones sobre la película.

En consecuencia, voy exponer las deducciones efectuadas en el orden cronológico de la película para poder desgranar las posibles soluciones a este enigma y establecer un criterio en cuanto a la orientación.



Figura 31: Al descorder las cortinas entra una luz desde detrás del fondo que viene a simular la luz que refleja en las montañas al atardecer, por lo tanto viene del oeste. *Dogville* (min. 48).

A partir del minuto 45 tiene lugar la escena en la que Grace se permite un turbio gesto de provocación³¹. Durante esta escena la protagonista descorre las pesadas cortinas de Jack McKay (Ben Gazzarra) para poder ver el paisaje, sólo para llegar a desvelarse por qué un hombre que ama la luz cuelga cortinas tan pesadas (McKay, min. 49); y es que el anciano realmente es ciego. Entonces esa luz solar que viene del mundo exterior, desde detrás del fondo negro, (véase figura 31) nos indica una dirección: como la llaman en Suiza “Alpenglühén”, es la luz que refleja los picos más altos cuando el sol cae tras las montañas dice McKay hacia el minuto 50³². Por consiguiente, se deduce que hacia abajo en la imagen de planta queda el oeste; el norte se ubicaría hacia izquierda, hacia las montañas; y el huerto de manzanos, el valle y Georgetown quedarían hacia el sur.

31: -Capítulo tres: En el que Grace se permite un turbio gesto de provocación- (Narrador, min. 45).

32: En castellano significa “resplandor alpino” y aunque es más común durante el atardecer también puede ocurrir al amanecer.



Figura 32: Mapa de las montañas que Tom le da a Grace por si tiene que huir de Dogville, se entiende entonces que el norte queda en dirección a las montañas. *Dogville* (min. 53).

Apoyando esta teoría, durante el minuto 53 existen varias tomas de un mapa que Tom le da a Grace por si los vecinos no la aceptan en el pueblo y tiene que marcharse. En la figura 32 se puede ver una brújula cuidadosamente dibujada por Tom junto a un dibujo de la mina como representación del pueblo y la palabra “Elm” -Elm Street³³-. Aquí, si el dibujo es correcto, coincide con lo antes deducido, el sol saldría por arriba con respecto a la imagen de planta.

Pero avanzando la historia empiezan a aparecer algunas incongruencias. Así es como hacia el minuto 61 de la cinta el narrador cuenta que Grace al final de cada día de trabajo -por la tarde- también pudo comprobar que la sombra de la torre apuntaba a la tienda de Ma Ginger. Después en el minuto 78 se aprecia un plano con un “reloj de sol” que tiene por protagonista la torre de la misión. Por la sombra de la torre, como se puede comprobar en las figuras 33 y 34, el sur se

33: Se desconoce si es una referencia a la franquicia de películas *Pesadilla en Elm Street*, o es coincidencia, porque, como hace ver el narrador (min. 1), no hay ningún Olmo en la calle del Olmo (Elm: Olmo).

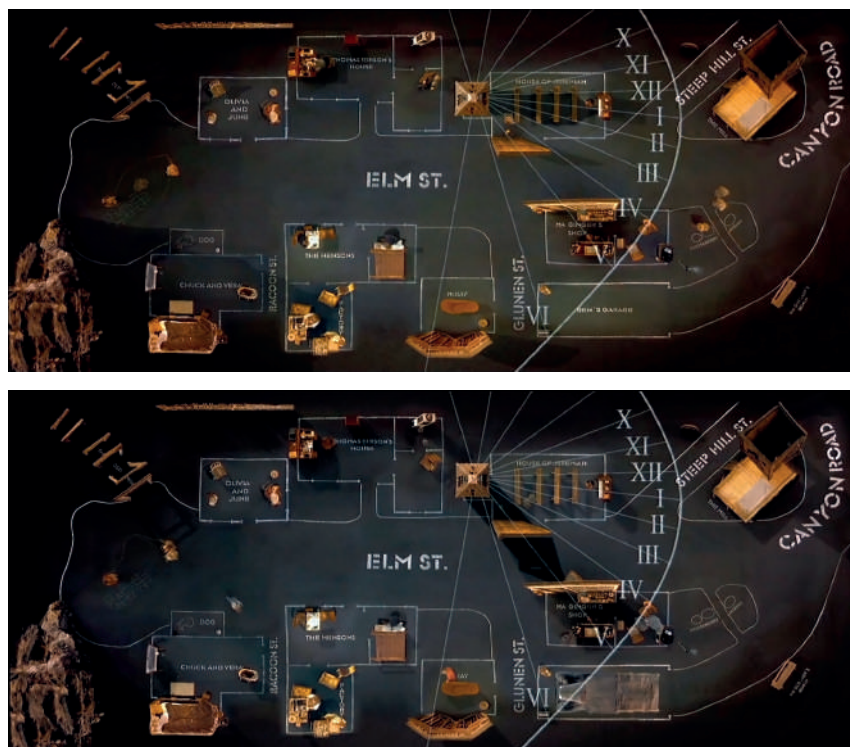


Figura 33: Planta de Dogville con el “reloj de sol” expresado de forma diagramática. Se entiende que, según esta imagen, el sur queda hacia la izquierda por lo que el este queda hacia abajo. (min. 78).

Figura 34 La sombra de la torre efectivamente incide sobre la tienda al ir avanzado el día, hacia las 17:00. Esto contradice que el “Alpenglühén” sea debido al sol del atardecer, sino que se debe al sol correspondiente al alba (min. 78).

Escena de *Dogville* que determina el paso del tiempo a lo largo de uno de los días de trabajo de Grace.

encontraría hacia la izquierda de la imagen de manera que, por esta referencia, el movimiento del sol discurre en la imagen desde el borde inferior hacia el superior. Así pues, la sombra de la torre efectivamente incide, como también se dice en la película, sobre la tienda hacia las horas de la tarde, por lo que el oeste se situaría hacia arriba en los planos de planta ofrecidos.

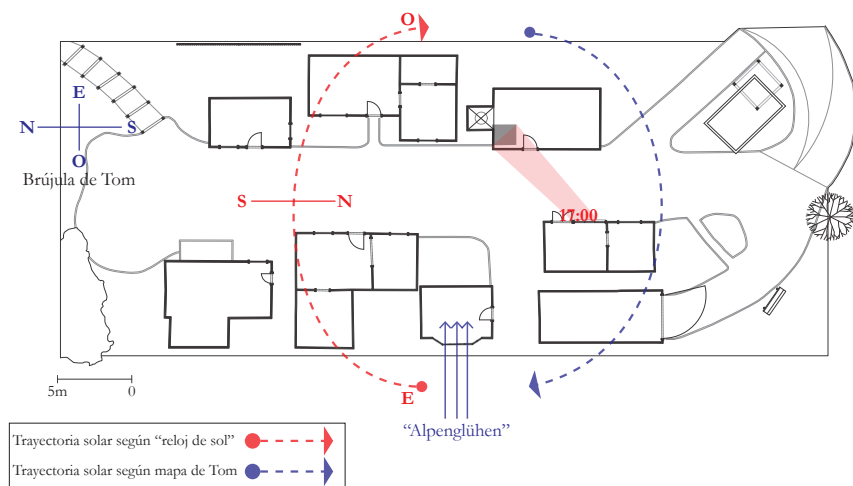


Figura 35: Diagrama de las posibles trayectorias solares en Dogville en función de a que datos se atiende. Se ha hecho incapié en las trayectorias plausibles con respecto al movimiento del sol.

Ahora bien, si atendemos a la orientación deducida del mapa de Tom y la puesta de sol que narra McKay (véanse figuras 31 y 32), la sombra de la torre debería desplegarse hacia el lado opuesto al visto en el “reloj de sol”, porque esta referencia deja el sur hacia la derecha de la imagen. Pero no es así y las sombras arrojadas por el “reloj de sol” sugieren que el sur se encuentra en la otra dirección, hacia la izquierda de la imagen. El motivo de este cambio puede significar varias cosas: o el mapa de Tom está mal y el “Alpenglühén” que vemos en realidad es al amanecer, o se pretende enfatizar lo irreal del pueblo y en Dogville el sol sale por el lado contrario, o sigue una trayectoria anormal (véase figura 35). O bien, por el contrario, la orientación en Dogville es irrelevante porque pretende ser universal. Quizá ni el mismo Von Trier lo haya advertido más allá de las exigencias de su propio guion y que sumado «a la desordenada cámara portátil y las imágenes sobre-

salientes o mal compuestas funcionan como significante de una realidad cuya continuidad temporal y geográfica escapa a los medios limitados y a la perspectiva inevitablemente restringida del cineasta» (Simons, 2019, p. 18). En cualquier caso, contribuye a enturbiar los acontecimientos que tienen lugar tras los límites de Dogville³⁴.

En definitiva, por establecer un criterio claro de aquí en adelante, atenderé a Von Trier como autoridad superior a la de sus propios personajes -aceptando que se equivocan en sus apreciaciones- y declaro que en Dogville el norte queda definitivamente hacia la derecha en los planos de planta.

5.3. Límites dentro y fuera de campo

La idiosincrasia de Dogville crea su propia “jaula” imaginaria, pues de sus habitantes solo Ben (Željko Ivanek) y Chuck -cuyo huerto queda fuera de los límites del pueblo- suelen salir del plano horizontal que lo representa. Dogville es uno, único e indivisible y no importa lo que haya más allá del horizonte, perdido tras el fondo blanco o negro.

Para esto se establecen dos tipos de límites. Uno que es más bien una referencia escenográfica para sus habitantes, es decir las líneas del suelo que delimitan las viviendas, las calles e incluso la caseta del perro y el jardín de las grosellas de Ma Ginger. «Los bordes fuertes no necesariamente son impenetrables. Muchos bordes son verdaderas

34: En la versión comercial de la cinta se cortan los fragmentos que advierten que el sol da por la tarde sobre la tienda y la explicación del “Alpengühen” de McKay. Podría significar que se trata de errores solucionados en el montaje comercial.



Figura 36: Plano superior de los habitantes de Dogville tras los límites delineados en el edificio de la misión, conformando el todo que se les atribuye como personaje. *Dogville* (min. 51).

suturas y unen, en vez de ser vallas que separan» (Lynch, 1960, p. 82). Se trata de bordes que para el espectador son más significativos por cómo sirven para simplificar los muros en aras de describir que paradójicamente no existen dichos límites dentro de Dogville (véase imagen 36). Solamente se construyen aquellos límites necesarios para la narración, estos son la fachada del edificio de la misión, donde se cuelgan los carteles de se busca (véase figura 37), y el escaparate de la tienda de Ma Ginger y Gloria (véase figura 38) porque es donde se exponen las figuritas que Grace va coleccionando.

Por otro lado, para reforzar la acción que ocupa el dentro de campo, se establecen una serie de pautas escenográficas rodeando el pueblo y que más que nada sirven como hitos que determinan esta o aquella salida o entrada del pueblo pero que mejor sería no cruzar tan a la ligera. Estos elementos, además de la carretera de la entrada al pueblo, son el único árbol vivo en el lado norte del pueblo y que da salida hacia el huerto de manzanos; en el límite sur se encuentran las



Figura 37: La pared de la misión es utilizada como tablón de anuncios por el policía por lo que es necesario que esté caracterizada físicamente. *Dogville* (min. 62).



Figura 38: El escaparate de la tienda de Ma Ginger y Gloria también es necesario que esté caracterizado porque es donde Grace ve las figuritas que irá coleccionando con su sueldo. *Dogville* (min. 26).

montañas y la mina de plata, esta última simplemente representadas por los maderos que conforman la estructura del túnel y que elegantemente van disminuyendo de tamaño a medida que la mina se adentra en la tierra. Por el lado oeste simplemente basta con desplegar una pequeña valla de madera desmejorada pero cuya cualidad lineal abarca todo este lateral del pueblo (véase figura 39).



Figura 39: Límites de Dogville formados por la roca que representa las montañas y la estructura de la mina de plata, hacia el sur; y la valla como límite hacia el oeste. *Dogville* (min. 21).

Por último, al este queda el risco y el barranco que da paso -muy lejos del campo cinematográfico- a un paisaje de montañas que es traído a escena como límite a través del gran ventanal de McKay. Ya establecida la orientación del pueblo, el límite este se refuerza por una luz externa que, como se veía en la figura 31, se introduce desde fuera del campo cinematográfico para describir una intensa salida de sol.

Ahora bien, en conexión con la realidad del espacio del espectador, podría también catalogarse como límite la cuarta pared inherente al concepto de ver una película. Von Trier convierte esta cuarta pared en un plano que sirve de ventana al espectador para poder implicarse de manera eficiente en los acontecimientos. Y para llevarlo a cabo se vale de su particular uso de la cámara y el montaje, encontrándose aquí el límite entre la ficción y la realidad.

Estos son los límites que conforman la jaula mortal que supone el pueblo de Dogville, tanto para la inocente visitante como para el espectador, y que guardarán el escenario del tortuoso viaje desde la

aparente libertad e idealismo del inicio de la película hasta la angustia final por tener que destruirlo.

5.4. La cámara define la percepción sobre el espacio

La dualidad de la cámara utilizada para capturar la historia de *Dogville* tiene mucho que ver con los dos tipos de visión que define el escultor Hildebrand en 1893 en su libro *El problema de la forma*. Esta referencia también la adquiere Gorostiza tanto para su tesis doctoral como para el título *Cine y Arquitectura*.

Estos tipos son: la visión pura o “Gesichtsvorstellung” y la visión cinética, visión en movimiento o “Bewegungsvorstellung”. La primera «existe cuando los ojos están en paralelo y el cuerpo se encuentra a una cierta distancia del objeto [...] ofreciendo al espectador una imagen plana, unificada y bidimensional» (Gorostiza, 1990, p. 77). La segunda tiene lugar después de la primera y atendiendo al detalle, es decir, «cuando los ojos del espectador convergen y se acomodan estando su cuerpo en movimiento, de forma que tome diferentes puntos de observación, en ese momento ya la imagen no se percibirá como un todo» (Gorostiza, 1990, p. 77).

De esta manera, se desvela la dualidad de la cámara pues, en primer lugar, Von Trier se vale de la visión pura para embolsar la acción en su contexto global y la lleva a cabo utilizando los planos de planta superiores que ya hemos visto. Estos planos de planta que, al igual que en un proyecto arquitectónico, son de lo más irreal para el ojo humano porque ofrecen una imagen despersonalizada, plana y



Figura 40: Grace llora desconsoladamente tras recibir la visita de Vera, Martha (Siobhan Fallon) y Liz (Chloë Sevigny) que la amedrentan por “haber seducido a Chuck”. *Dogville* (min. 107).

bidimensional, aunque unificada, del total de la obra. No se trata de una vista natural del ojo humano que se haga factible a la hora de implicarse física y psicológicamente en el espacio. Pero, como dice Le Corbusier (1998):

Hacer un plano, es precisar, fijar ideas. Es haber tenido ideas. Es ordenar esas ideas para que se hagan inteligibles, posibles y transmisibles. Un plano es, en cierto aspecto, un resumen [...], contiene una cantidad enorme de ideas y una intención motriz. (p. 145)

Así es como, al igual que un plano arquitectónico, las plantas en *Dogville* ayudan de forma programática a ubicar las ideas en el espacio; y, además, eso se refuerza porque estos planos siempre vienen acompañados de los datos adicionales que aporta el narrador.

De manera complementaria, Von Trier implementa una visión cinética basada en su cámara en mano, que sigue los movimientos de los personajes de forma sincera (véase figura 40). Una cámara, que se acerca y se aleja de la acción, pero siempre manteniendo planos



Figura 41: Grace intenta huir de Dogville en el camión de Ben, pero éste la engaña. Es la única vez que se sale del pueblo pero sólo se muestra el interior del camión. *Dogville* (min. 114).

y secuencias que siguen al personaje como si de un itinerario por la historia se tratase. Y así es como el prólogo se centra en la relación entre Dogville y un Tom -denominado a sí mismo líder intelectual del pueblo-, para pasar después a centrarse en Grace y sus vivencias en el pueblo.

Entonces es aquí cuando surge esa dualidad en el uso de la cámara, partiendo de «un plano general, explicando el lugar, para luego pasar a una serie de planos más cercanos que detallan el objeto, yendo de lo general a lo particular» (Gorostiza, 1990, p. 78). Así la acción se va acercando para centrarse en el personaje, incluso si con ello, en el zoom se pierden matices, que van quedando relegados fuera del campo visual. Entonces, para no perder la referencia de lo que se está observando, el espectador obtiene como ancla el guion de la historia; pues, si durante la acción se está hablando de Grace, la cámara -muy bien ayudada por la falta de intimidad de la escenografía mínima- se va acercando a ella porque es de ella de quien se está hablando.

Son estos planos cercanos (véase figura 41), en movimiento constante, en los que se percibe el amplio espectro de los rostros y los objetos en sus detalles. Bien fue dicho que «Dios está en los detalles»³⁵ y Von Trier propone al espectador como un Dios omnipresente; una dudosa suerte de demiurgo atado de pies y manos que, ayudado por la escenografía mínima, todo lo percibe a través de los etéreos límites haciendo efectiva la frase «menos es más»³⁶. Los rostros de los personajes enmarcan la acción, haciendo que el nivel de intimidad para con lo visto sea máximo y que el espectador se centre en las reflexiones. Sin embargo, no solo estamos oyendo la película, sino que la estamos viendo también, por eso la mente del espectador obtiene información de lo que el resto de personajes hacen, en sus quehaceres diarios. Incluso, yendo más allá, el espectador tiende, de una manera subliminal, a completar esos elementos del escenario que no se muestran por completo, porque también es verdad que, como dijo Robert Venturi en 1966 en su libro *Complejidad y contradicción en la arquitectura*: «menos es aburrido»; y, entonces es aquí cuando la ley de la compleción³⁷ entra a jugar su papel.

A medida que avanza la historia, el requerimiento imaginativo demandado al espectador, se va enfocando cada vez más hacia un espacio que se nutre de lo violento y tiránico del pueblo. Se busca la empatía para con la protagonista a medida que se descubre que lo

35: Se desconoce el verdadero origen de esta frase. Popularmente se le atribuye a Mies van der Rohe, aunque puede que él la tomara del historiador Aby Warburg.

36: «La expresión “menos es más” procede del poema *Andrea del Sarto* de Robert Browning, y Mies la utilizó en una entrevista en el *New York Herald Tribune* del 28 de junio de 1959» (Vittorio, 2016, p. 7).

37: «Si un contorno no está completamente cerrado, la mente tiende a cerrarlo, incorporando los elementos que son más fáciles de incluir. Es el principio por el que el ojo tiende a cerrar formas abiertas o incompletas, siempre y cuando tengan una buena estructura. A estas formas se les conoce como imágenes virtuales» (Del Portal, 2013, párr. 9).



Figura 42: Plano de situación final con el pueblo “borrado” del suelo y los cadáveres de sus habitantes a modo de referencia de cada vivienda. *Dogville* (min. 172).

bueno que parece el pueblo al principio se torna en egoísmo y maldad pura; porque «una de las peores cosas que le puede suceder a una comunidad es que le originen necesidades que antes no tenía» (Burke, 2012, párr. 11), aunque sea llegando como un regalo.

La escena final, con Grace ya rota del todo, describe el espacio siguiendo el movimiento inverso a los inicios de la cinta, es decir, se pasa del estado particular al general. Así que ahora el espectador demiurgo quiere ser el que empuñe la propia metralleta y, habiendo empatizado con la protagonista, gusta de ser su ángel vengador a través de inmiscuirse en primera persona en el tiroteo -puesto que se lo merecían-. El punto de vista de la cámara aquí pasa de lo cercano del asesinato de cada personaje hasta lo general del pueblo destruido (véase figura 42). Pueblo erradicado sin necesidad de incluir una representación real de fuego en lo profílmico.

Y de esta manera finaliza la película, con el espectador contemplando la obra de la que se le ha hecho partícipe en contra de su voluntad,

porque la atmósfera final generada en la historia solo dejó como única salida que Dogville fuese erradicado de la faz de la tierra.

5.5. Las atmósferas pretendidas

A la atmósfera vengativa y angustiosa del final se llega a través de varias atmósferas que nos van conduciendo a través de la historia.

Comienza como un pueblo apacible y hospitalario para lo que priman las escenas de día frente a las nocturnas. Estas segundas se hacen más numerosas a medida que la acción avanza hacia lo terrible, a medida que la moraleja se va tornando más oscura. La cualidad día-noche en la puesta en escena se caracteriza por la presencia del fondo, el paisaje, que aquí se ha obviado para descontextualizar la historia. Tal y como puede verse en la figura 43, el fondo blanco añade luminosidad a las escenas diurnas como si luces halógenas estuvieran encendida tras el fondo (véanse también figuras 32, 37 y 39). Por el contrario, puede verse en la figura 44 cómo las escenas nocturnas, con el característico fondo negro, se iluminan con luces profilmicas -por ejemplo la lámpara de la misión- (véanse también figuras 40 y 41) durante los capítulos intermedios. Al final se suman los focos superiores cuando la luz de la luna revela la verdad.

En este sentido conviene indicar que las atmósferas sucesivas que se van instaurando en Dogville evolucionan a lo largo del tiempo y contribuyen a ese inquietante ritmo que adquiere la historia a medida que tiende a una conclusión irremediamente violenta. Así mismo, también se van advirtiendo incongruencias espacio-temporales que



Figura 43: Ejemplo de escena diurna en *Dogville*. *Dogville* (min. 18).



Figura 44: Ejemplo de escena nocturna en *Dogville*, apoyada en la diegética luz de la pared de la misión. *Dogville* (min. 77).

refuerzan el descoloque que sufre el espectador a medida que se va inmiscuyendo en el devenir de la historia.

De este modo, se denota que las estaciones siguen un orden alienado en la narrativa: otoño, primavera, verano, invierno, otoño. Alterar el orden natural de las estaciones funciona como símil entre la estación en cuestión y lo que ocurre durante su transcurso (véase figura 50).

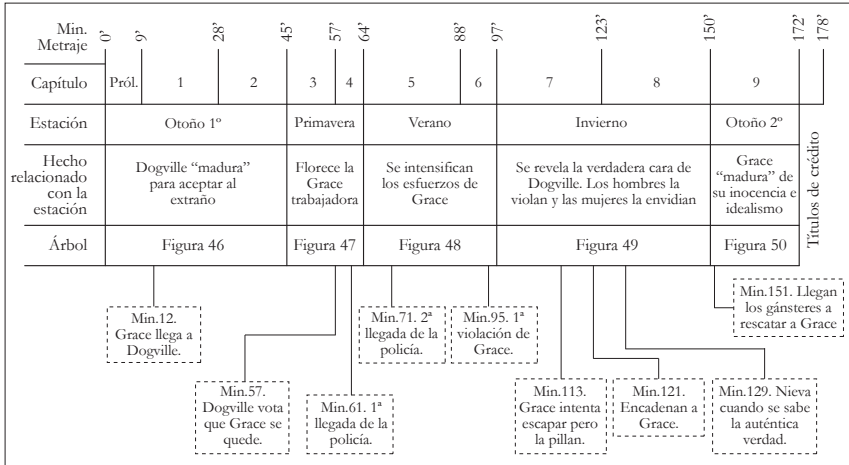


Figura 45: Cronograma de los acontecimientos que ocurren en Dogville, relacionando el significado de las estaciones del año con los eventos que tienen lugar a lo largo de la película.



Figura 46: El árbol del primer otoño simboliza la madurez de los habitantes de Dogville al aceptar -como quiere Tom- a una extraña en el pueblo. *Dogville* (min. 10).



Figura 47: El árbol de la primavera simboliza el florecer de Grace como persona útil en cuanto al trabajo físico, que nunca antes había realizado. *Dogville* (min. 59).



Figura 48: El árbol del verano simboliza que las relaciones entre Grace y los habitantes del pueblo, en particular Chuck, están empezando a tensarse debido a las llegadas de la policía. *Dogville* (min. 86).

El paso del tiempo queda determinado, no solo por las indicaciones que hace el narrador, sino por gestos sencillos pero efectivos.

El único árbol que hay en el pueblo, el único al menos necesario para la narración, se ubica en el borde del pueblo junto al “banco de la vieja Dama”. Este árbol significa mucho para la historia pues, no sólo



Figura 49: El árbol del invierno, y la propia estación, simbolizan lo verdaderamente fría que se ha vuelto la relación entre Grace y Dogville. *Dogville* (min. 138).

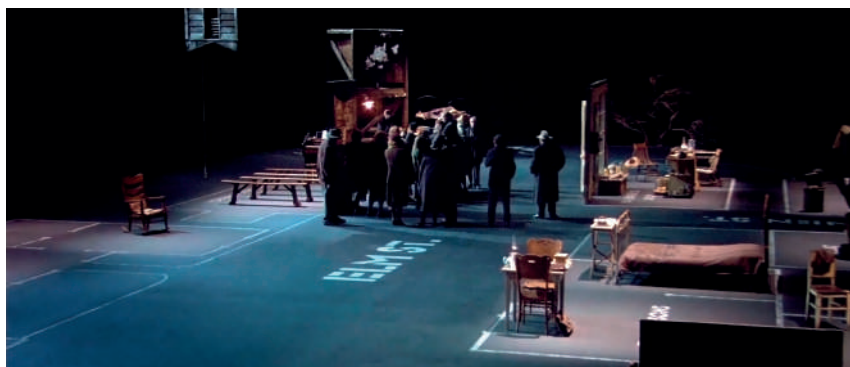


Figura 50: El árbol del segundo otoño simboliza, como el del primero, una madurez; pero esta vez de Grace en cuanto a su inocencia e idealismo, que Dogville ha pervertido. *Dogville* (min. 150).

marca el margen norte del pueblo que da al huerto donde Chuck recoge sus manzanas, sino que además acompaña el paso de las estaciones siendo el único elemento natural que cambia junto con ellas. Siempre se toma cuidado en que aparezca de fondo para tener un contexto temporal al que agarrarse.



Figura 51: Trabajando en la tienda de Ma Ginger y Gloria. (min. 78).

Figura 52: Martha toca la campana cuando Grace tiene que cambiar de actividad. (min. 78).

Figura 53: Trabajando en casa de Mckay. (min. 78).

Escena de *Dogville* en la que la cámara rápida se monta intercalando planos de planta de las actividades de Grace con los toques de campana que la llaman para cambiar de actividad. Escenifica así el apremio.



Figura 54: La niebla se levanta al principio del invierno para dejar claro lo enturbiado del trato que recibe Grace para ese momento. *Dogville* (min. 101).

De forma añadida, se atisba un guiño a la naturaleza del expresionismo alemán. Sin embargo, aquí la naturaleza se subroga también a la puesta en escena basada en el minimalismo, es decir, un solo árbol es hito suficiente para marcar el paso de las estaciones.

Al avanzar la historia hay otro ejemplo del paso del tiempo, pero no ya a lo largo del año, sino a lo largo del día y todas las horas que Grace tiene que trabajar para los habitantes de Dogville. Hablo de nuevo del “reloj de sol” que el director refuerza con una secuencia a cámara rápida desde una vista cenital (véanse figuras 51, 52 y 53). Esto genera una atmósfera de apremio y sobreesfuerzo y demuestra como Dogville ha traspasado el primer grado de intimidad de Grace para aprovecharse de ella.

Inexorablemente, los habitantes siguen su cruzada de violación hacia la protagonista que ve envuelta su desgracia, como se aprecia en la figura 54, en la niebla del invierno, utilizada por el director para expresar una atmósfera de moral enturbiada. Arrancando la acción



Figura 55: Se ve que la nieve respeta los límites de los edificios de Dogville y simboliza la verdad, fría y nívea. *Dogville* (min. 130).

bajo un nuevo plano en planta, pero esta vez sembrado de niebla, queda claro que la atmósfera de apremio anterior torna en malestar y en angustia en el ocaso del invierno e inicio del segundo otoño. La inclusión del suelo blanco recreando la nieve simboliza que la fría verdad ha quedado expuesta; ahora ya queda explícito que los hombres se aprovechan de ella sin piedad y que las mujeres vuelcan en ella sus frustraciones. En la figura 55 se puede ver con detalle que esta representación de lo nevado respeta los límites de las viviendas y presenta un impactante contraste con las escenas nocturnas representadas por el fondo negro.

Por último y como clímax de la historia entran a escena los gánsteres, que buscan a Grace, pero no para hacerle mal -como pudo ser sugerido al principio de la cinta- sino porque, curiosamente, son subordinados de su padre, el gran jefe de una mafia de ciudad -de Denver-. Al desvelarse este secreto la luz volvió a cambiar en Dogville, apareciendo al fondo una gran luna llena que enciende un foco por vivienda



Figura 56: La “luna del lobo” se combina con un foco cenital que ilumina y pone en relieve a cada habitante del pueblo. Simboliza la desnudez final de la verdadera cara de Dogville. *Dogville* (min. 161).

queriendo demostrar que la verdadera cara de Dogville ya no está oculta. La luna simboliza aquella famosa frase del *El Leviatán* de Thomas Hobbes (1651) «el hombre es un lobo para el hombre» y tanto Dogville ha sido un lobo para Grace como los gánsteres serán un lobo para el pueblo.

Y de esta manera se revela el ambiente final, o en las propias palabras de Tarkovski (2002):

Cuanto más claramente se haya formulado [...] el sentido de lo que se va a mostrar, tanto más claramente aparecerá también el ambiente. [...]. Todo se halla encadenado [...] y así surge el ambiente como un resultado, una consecuencia, de esa concentración en lo esencial. (pp. 219-220)

Y lo esencial, que se tiene que desvelar porque es “lo feo” pero auténtico, es una irremediable atmósfera fatalista, que se nutre de la angustia vivida. Entonces Grace y el espectador se transforman al igual que la luna del lobo se torna en luna de sangre, para escenificar el incen-



Figura 57: Matan a los lugareños en primera persona para acercar la masacre al espectador. (min. 167).

Figura 58: Grace y su padre (James Caan) discuten sobre la escena. (min. 168).

Figura 59: La “luna del lobo” se vuelve roja con la masacre. (min. 170).

Escena de *Dogville* en la que el fondo rojo simboliza el incendio y combina escenas en primera persona de la masacre con planos generales de la luna, que significa la muerte sangrienta del pueblo.



Figura 60: Moses es el único que sobrevive en Dogville porque en opinión de Grace es sabio, tanto en cuanto que ladra sólo cuando se le quita el hueso y no por maldad. *Dogville* (min. 172).

dio final del pueblo y la masacre de sus habitantes en sus -tus- manos. El rojo de la luna de sangre simboliza la cúspide de la atmósfera de angustia que sólo se ve superada por la venganza que despliega al final Grace, como ya hiciera la Jenny de Brecht. De este modo se extiende el color rojo de la luna al fondo -anteriormente, blanco o negro- y significa un doble pesar, fuego y sangre en Dogville.

Así es como el pueblo de Dogville resulta finalmente borrado (véase figura 42) y se atiende a una reflexión final. Se trata, como puede verse en la figura 60, que la marca que siempre había correspondido a Moses, el perro encadenado, cobra vida y te lanza un feroz ladrido espetándote que la angustia sufrida se siente muy real.

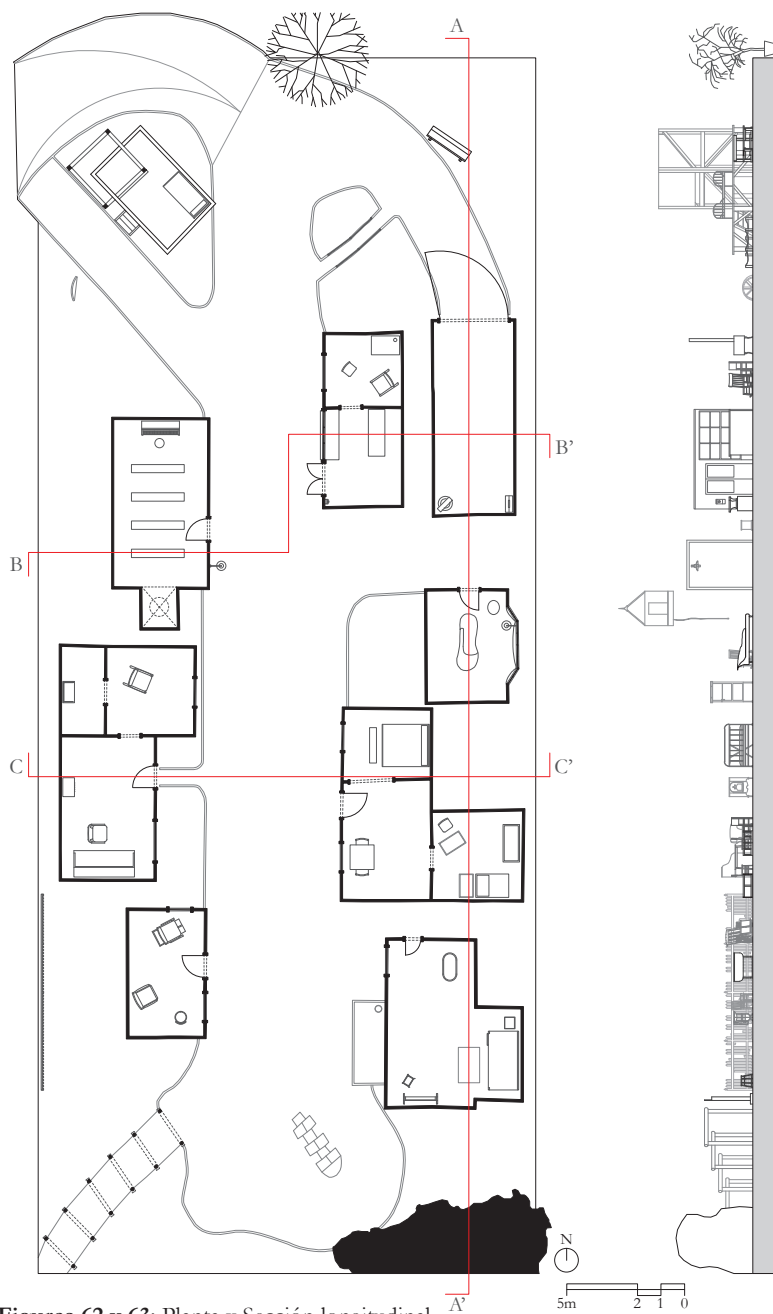
Como puntilla final -y pulla hacia EEUU- Von Trier, durante los títulos de créditos, despliega la serie de fotografías *American Pictures* de 1977 del fotógrafo danés Jacob Holdt, al ritmo de la canción de David Bowie *Young Americans* de 1975. «Las fotos finales suponen [...] una ruptura con la estilización visual y musical que acabamos de ver



Figura 61: Una de las fotografías de Jacob Holdt, titulada *Woman Eddy St SF* de *American Pictures capítulo 22 Our trashing of poor whites and their trashing of others*. Créditos de *Dogville* (min. 173).

durante la película [...] suponen, de nuevo, la mirada del extranjero que escarba en las apariencias» (Salguero, 2005, párr. 52).

En conclusión, el pueblo de Dogville se percibe desnudo en su composición de manera que pueda quedar claro cómo aflora la maldad en una sociedad siempre que sea por un bien común en el que ninguno de sus miembros sientan que son culpables. A modo de ejemplo he dibujado la planimetría del pueblo, en la que puede observarse la transparencia del mismo en las secciones (véanse figuras 63, 64 y 65). La planimetría completa se detallará convenientemente en el Anejo: Planimetría de Dogville.



Figuras 62 y 63: Planta y Sección longitudinal

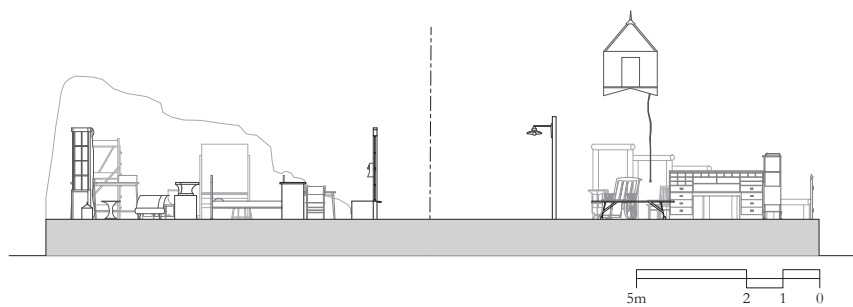


Figura 64: Sección transversal BB'.

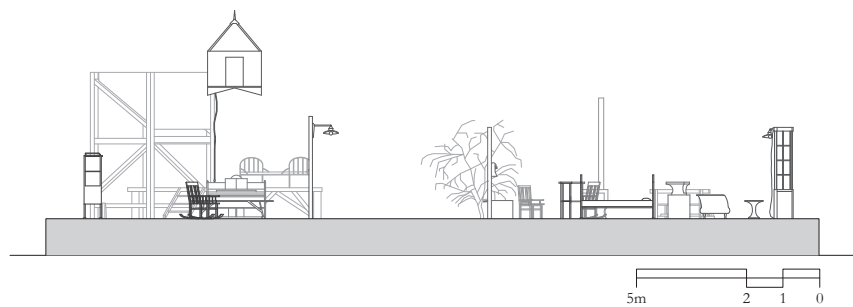


Figura 65: Sección transversal CC'.

6. ¿CÓMO SE CONSTRUYEN LOS ESPACIOS REALES DE DOGVILLE?



(Min. 69)

Bien, señor Von Trier, usted ha conseguido que la arquitectura de la angustia que envuelve su historia logre calar en mi imaginación. Pero, ¿cómo lo ha hecho realmente? ¿Cuál es la magia de lo real que ha hecho posible esta arquitectura en la ficción?

6.1. Recreación del set de rodaje

Para saber cómo se hizo he seguido precisamente el documental *Lars von Trier & the Visual Effects of DOGVILLE* que expone los artificios llevados a cabo por Von Trier para erigir esta narración. Y al igual que en la ficción, Dogville se construye a partir de una jaula, pero esta vez tangible en el mundo real. Un contenedor-substancia³⁸ que contiene todo lo filmado (véase figura 66). En realidad, se trata de un contenedor, el estudio propiamente dicho, dentro de otro, el construido como escenario, que sirve para dotar a la historia de independencia y universalidad en la moraleja que pretende narrar (véase figura 67).

Al rodarse enteramente dentro de un estudio, las imágenes de planta hacen honor a su artificio en cuanto a que, como decía antes, son planos arquitectónicos muy poco reales para el ojo humano a la hora de habitar el espacio. Por este motivo, «la imagen [...] fue generada digitalmente ya que no fue posible conseguir un estudio suficientemente alto para lograr la toma» (Portilla, 2011, párr. 1). Aquí es donde entra en juego aquello que se adivina de los planos de planta capturados, el sistema “automavisión”.

38: «En el sentido de la filosofía del quiasmo de Merleau-Ponty que defiende que la espacialidad es ontológica, y la profundidad no es puro espacio, es tiempo» (Martínez, 2015, p. 10).



Figura 66: Set de rodaje de *Dogville*. Escenario totalmente envuelto por un telón de fondo para aislar la diégesis. Imagen del documental: *Lars von Trier & the Visual Effects of DOGVILLE* (min. 2).

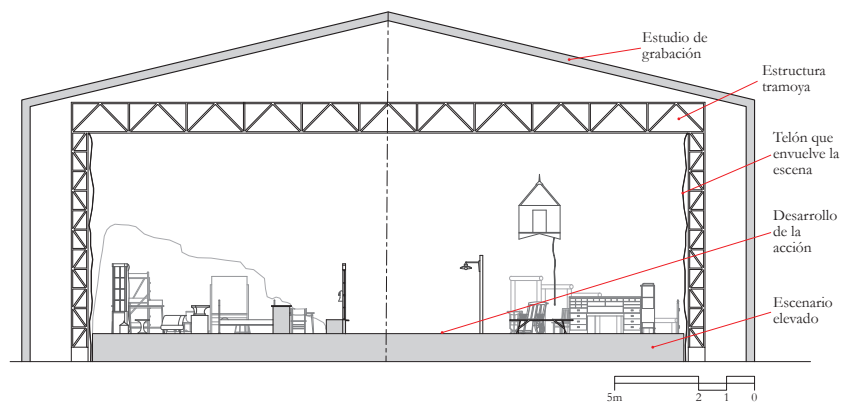


Figura 67: Recreación del set de rodaje. Sección transversal del escenario, la estructura de la tramoya y el estudio de grabación. Como se veía también en la figura 70, el telón envuelve el escenario.



Figura 68: Escena de la reunión de los habitantes para el 4 de julio, desde una vista en planta cercana. *Dogville* (min. 64).



Figura 69: Escena de la reunión del 4 de julio. Se compone montando las imágenes extraídas de cada una de las cámaras. Imagen del documental: *Lars von Trier & the Visual Effects of DOGVILLE* (min. 4).

De hecho, Von Trier genera todo un entramado cenital de cámaras con movimientos predeterminados por ordenador para, mediante el montaje de imágenes, generar las vistas en planta como si de un puzzle se tratase (véanse figuras 68 y 69). Es por esto que, si analizamos detenidamente cada una de las plantas, los puntos de fuga de los obje-



Figura 70: Vista en detalle de las cámaras en el plano del techo. Imagen del documental: *Lars von Trier & the Visual Effects of DOGVILLE* (min. 1).

tos en perspectiva acaban en horizontes diferentes. Y, sin que ello suponga un error o desmejora de la obra, contribuye a descolocar la mente del espectador que redobladamente se afana en hacer una buena «extrusión mental de lo físico» (En Películas y arquitectura: “Dogville”, s.f., párr. 1), que tiene delante de sus ojos.

Este sistema de grabación se implementa en la película de manera bastante complicada (véase figura 70), así que, para llevarlo a cabo, Von Trier combina las técnicas de encuadre de la cámara con la modulación. Y bien resulta este desempeño porque «el módulo mide y unifica; un trazado regulador construye y satisface» (Le Corbusier, 1998, p. 55). Así pues, se despliega un trazado regulador en el plano del techo basándose en un módulo básico de 13 cámaras que se

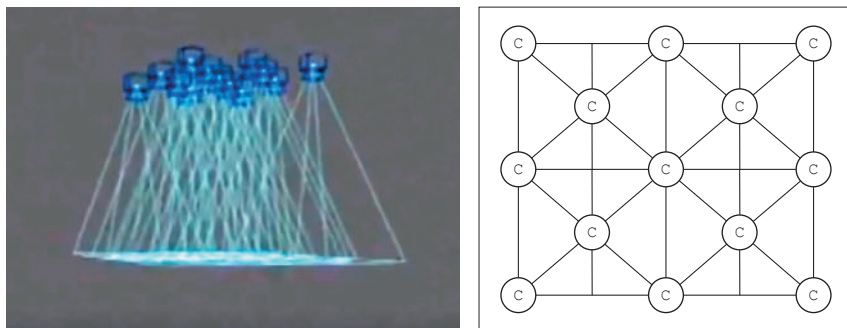


Figura 71 (izq): Módulo básico de cámaras, 13 cámaras al tresbolillos que cubren 1/12 del escenario. Imagen del documental: *Lars von Trier & the Visual Effects of DOGVILLE* (min. 1).

Figura 72 (dcha): Diagrama en planta del módulo básico.

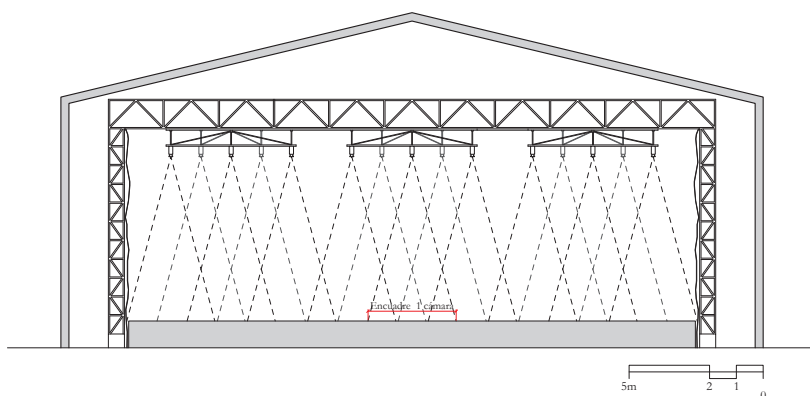


Figura 73: Recreación del sistema de cámaras. El encuadre de las cámaras se superpone para capturar todo el escenario. Sección transversal del escenario, la tramoya y el estudio de grabación.

despliegan en un cuadrado (véanse figuras 71 y 72). Luego este módulo se repite 12 veces conformando la superficie superior del contenedor. Esta configuración conlleva que haya un montante de 156 cámaras fijas sólo en este componente del complejo set de rodaje implementado para la obra (véanse figuras 73 y 74).

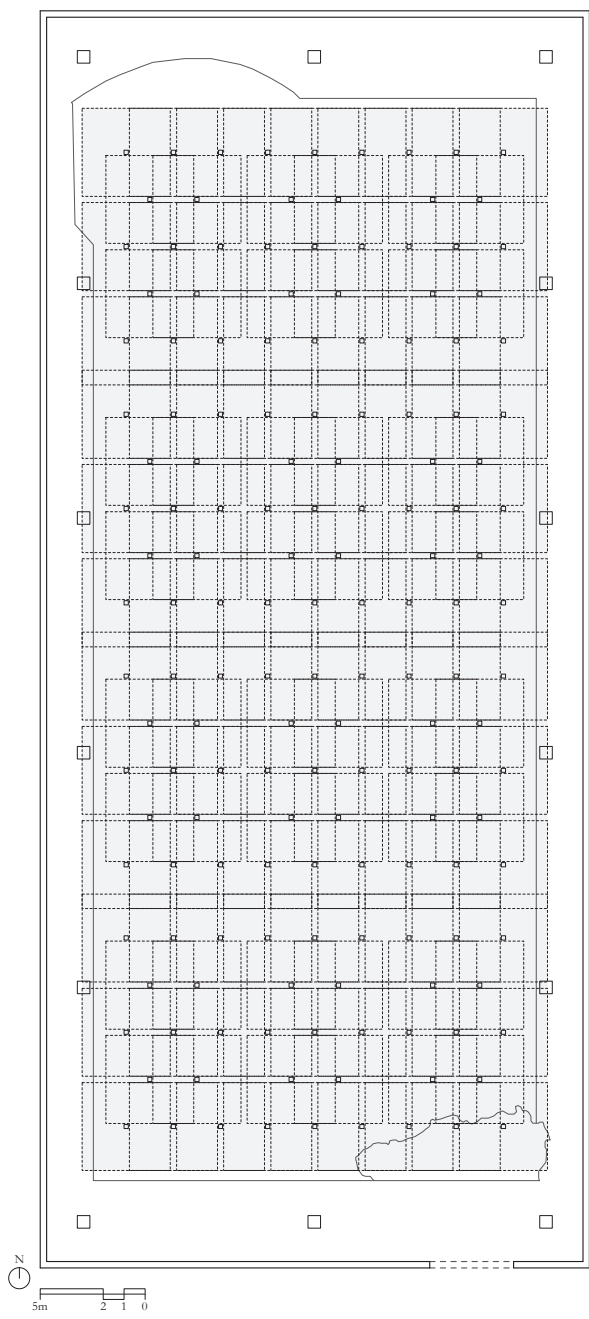


Figura 74: Recreación del sistema de cámaras. El encuadre de las cámaras se superpone para capturar todo el escenario antes del montaje. Planta de techo del set de rodaje y el estudio de grabación.

Al seguir escarbando en cómo se construye *Dogville*, me encuentro con que Von Trier apuñala el Dogma 95 en todo su corazón y se vale del artificio del croma verde para, por ordenador y mediante el montaje, hacer realidad en la ficción aquello imposible en la realidad (véase figura 66). Esto no hace más que sumar razones a entender la arquitectura fuera del plano de la realidad que nos rodea y a aceptar que existe la arquitectura virtual y que puede emocionarnos con su autenticidad mientras tengamos sentidos suficientes para captarla con nuestra mente. Pero las técnicas cinematográficas empleadas no pueden llevarse a cabo -todavía- enteramente desde lo virtual, sino que hay que partir de lo real.

Así pues, volviendo al estudio que alberga el set de rodaje, formalmente se construye como cualquier estudio cinematográfico, es decir, una nave de grandes luces con la estructura en los bordes. Esto no tiene mucho interés desde el punto de vista constructivo con respecto a lo llevado a cabo en la estructura del contenedor interior que delimita el escenario; bien podrían construirse ambos contenedores con los mismos materiales. Por explicarlo mejor, la nave que sería el estudio contiene propiamente un estudio cinematográfico y, por lo tanto, en este caso la función define la forma.

Al contrario, ocurre con el contenedor del escenario, que podría funcionar como un subnivel de una muñeca Matrioska. En este caso, hace independiente forma de función porque pretende servir de puerta a lo virtual disponiendo múltiples posibilidades. Se trata de una puerta a lo virtual que, a su vez, será completamente definido ya en la mente del espectador al percibirlo con los sentidos y procesarlo en su mente. Aquí, particularmente se envuelve el escenario en un

telón circundante que embolsa la acción y delimita el mundo real del mundo ficticio, construido con las técnicas cinematográficas desde una perspectiva arquitectónica. Y, en concreto ¿esto anterior a que me ha recordado viendo el set de rodaje de *Dogville*?

6.2. El “Palacio divertido” que puede ser *Dogville*

Esta forma de hacer arquitectura trae similitudes con el arquitecto Cedric Price y a su socia dramaturga Joan Littlewood, brevemente mencionados antes.

En 1964, ellos concibieron la idea del *Fun Palace* a partir del teatro de Littlewood y los conocimientos de sistemas cibernéticos de Price -que a su vez adquirió de su amigo Gordon Pask-. Sin embargo, aunque este proyecto nunca llegó a ser construido en la realidad como tal, las ideas del *Fun Palace* (véase figura 75) refuerzan el concepto de Diseño Centrado en el Usuario, pues éste «más que un visitante, sería un actor más que participaría activamente en las actividades del edificio» (Baraona, 2009, párr. 3). Más tarde, en 1972, llegarían a plasmar estas ideas en el efímero *Inter.Action Centre* de Londres (véanse figuras 76 y 77), que estaría en pie hasta 2003.

Juntos idearon un sistema basado en un contenedor que constructivamente podría confundirse incluso con un estudio cinematográfico. Estaba destinado a permitir el máximo número de posibilidades al máximo número de usuarios de manera que todos y cada uno pudieran personalizar su experiencia y aportar sus particularidades para enriquecer el propio sistema. Un contenedor-substancia en el que «el

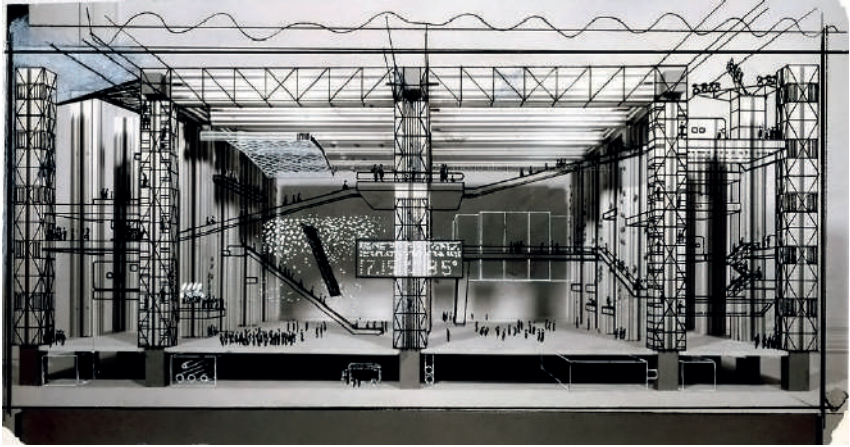


Figura 75: Dibujo en perspectiva sobre el *Fun Palace* de Cedric Price y Joan Littlewood. Su concepción constructiva se asemeja a los estudios de cine modernos, que atienden a la incertidumbre desde el punto de vista de la realidad virtual.



Figura 76: Vista aérea del *InterAction Center* de Cedric Price en Londres, 1972.



Figura 77: Vista interior del *InterAction Center* de Cedric Price en Londres, 1972.

arquitecto debe ser capaz [...] de desarrollar una capacidad de anticipación que asuma la inevitabilidad del cambio [...] la incertidumbre» (Jerez, 2010, p. 348).

De manera parecida hace Von Trier para idear el pueblo de Dogville, que asume la incertidumbre de trabajar junto con la imaginación y empatía del espectador para introducirle en su arquitectura de la angustia. Si bien se basa en la concepción de realidades virtuales que el cine aporta a la arquitectura para llevar a la pantalla y a la mente del espectador los espacios que concibe, necesita implementar un sistema complejo en su explicación y construcción. Sin embargo, todo ello es justificable tanto en cuanto sea concebido y construido para suscitar la reflexión y con el objetivo de llegar a adquirir su auténtico significado subjetivo en la mente del espectador. Si ya lo dijo certeramente Tarkovski (2002):

El único camino por el que el artista alza al espectador dentro del proceso de recepción a un mismo nivel consiste en dejar que él mismo componga la unidad de la película partiendo de sus partes, pudiendo añadir en sus pensamientos elementos propios. (p. 39)

Pero se le puede -y se le debe- guiar en este proceso. Así pues, como vengo indicando en pretéritos apartados, la arquitectura debe ser «una cobertura y un trasfondo de la vida que junto a ella transcurre, un receptáculo sensible para el ritmo de los pasos en el suelo, para la concentración del trabajo, para el sosiego de los sueños» (Zumthor 2004, p. 12).

7. ANÁLISIS COMPARATIVO CON OTRAS CIUDADES DEL CINE



(Min. 96)

7.1. Dogville no es un pueblo típico ni tópico

Como hemos visto, en capítulos anteriores el pueblo de Dogville puede ser una especie de laboratorio social que simboliza a pequeña escala los males del ser humano como ser social. Pero, por otro lado, si atendemos a su concepción formal, Dogville no es ni un pueblo típico ni un pueblo tópico.

Haciendo una breve retrospectiva sobre el nacimiento y evolución de las ciudades, vemos cómo este pueblo no atiende en su origen a ningún modelo establecido anteriormente.

De todos es sabido que el origen de las actuales ciudades europeas viene de la época clásica con el precepto del trazado hipodámico apoyado en los grandes edificios públicos como ágoras, acrópolis, teatros y anfiteatros, etc.; y más tarde, con los romanos, se sumaron los coliseos, los foros y las termas.

Al avanzar en el tiempo, durante la edad media disminuyeron las cualidades socio-sanitarias y disminuyó la calidad de vida en base al sistema feudal post-romano. Pero, aun así, la ciudad, ahora con una estructura mucho más desordenada, seguía apoyándose en los espacios públicos para su crecimiento y aúne de la vida social. Tal es el caso de las plazas de mercado, por ejemplo. En la península en concreto, la siguiente fase incluye la conquista islámica, que sentó su modo de hacer ciudad en ella durante casi un milenio.

Brevemente comenté anteriormente la cualidad dinámica de la arquitectura islámica, bien representada en la Alhambra. La ciudad islámi-

ca se fundamentaba en partir desde la célula de vivienda, partiendo desde los adarves hacia los lugares públicos como la medina, con la madraza, la mezquita, la alcaicería y el zoco.

El renacimiento y el barroco volvió a los antiguos preceptos clásicos a la hora de hacer ciudad, pero siempre apoyándose en los lugares públicos cómo la reconocida plaza del rey, característica del barroco.

Huelga decir que no es hasta la época de la ciudad industrial que las ciudades europeas necesitaban las murallas como método de defensa, un elemento de límite que determinaba su morfología y crecimiento. Con la llegada de la industria y la tecnología supuso el derribo de murallas y la incesante expansión de la ciudad extramuros, creándose los barrios obreros por el gran éxodo rural acontecido.

El modernismo, apoyado en tratados como la Carta de Atenas de Le Corbusier (1933) se tradujo en propuestas para mejorar la calidad de vida de la ciudad, generar una disociación en áreas por tipología y en fundamentar la ciudad desde la perspectiva del ser humano como individuo. Pero de nuevo es necesario destacar cómo se tenían en cuenta los lugares públicos como básicos para el trazado de la ciudad, tal es el caso de las zonas verdes, por ejemplo.

De esta manera las ciudades europeas, por su larguísima historia y complicadísima evolución podríamos decir que tienen, cada una de ellas una imagen actual que viene de los sucesivos cambios a lo largo de los siglos. Entonces está claro que Dogville no sigue en ningún caso una evolución tan alargada en el tiempo, como la mayoría de ciudades estadounidenses, que son bastante más jóvenes que las europeas. ¿Es entonces Dogville una típica ciudad estadounidense?

Como deduje en el capítulo quinto, Dogville se sitúa en el medio oeste de EEUU, en el Estado de Colorado y más concretamente en el condado de Clear Creek -fundado en 1861-. Se podría aventurar un origen del pueblo basado en los modos de conquista del lejano oeste por parte de los estados orientales.

De manera breve, la conquista del lejano oeste se basó en esencia en erradicar los pueblos nómadas amerindios que habitaban el lugar y por ello la reflexión anterior de su juventud con respecto a las europeas, que en muchos casos tuvieron en cuenta las culturas anteriores -como durante el renacimiento-. Así pues, las ciudades del medio oeste estadounidense nacieron con la expansión del ferrocarril, que sumó el esfuerzo del transporte de mercancías y fundamentó la creación de asentamientos, pueblos y ciudades en base a tres conceptos.

En primer lugar, la cualidad defensiva de los fuertes, en torno a los cuales se generaron asentamientos por la protección ofrecida por el contingente de soldados asignados allí. Esto ocurrió durante la parte más bélica de la expansión y se fundamentaban por intentar tratados con los amerindios. Este es el caso de Dodge City, que nació en torno al fuerte Dodge; o Laramie, que nació a partir de un fuerte en las cercanías del río Laramie.

En segundo lugar, nacieron ciudades a lo largo de las rutas ganaderas tan características del oeste, como la ruta Chisholm que iba desde Texas hasta Abilene³⁹ para llevar las reses hasta las incipientes líneas del ferrocarril transcontinental. Supusieron un gran crecimiento tras

39: La ciudad de Aranere representada en *La última película*, de Bogdanovich en 1971, es una abstracción de Abilene. Y cuenta el declive de una ciudad del medio oeste estadounidense hacia los años 50.

la Guerra de Secesión -de 1861 a 1865- y asentaron la imagen tan característica que los westerns han dado de los vaqueros.

Por último, la fiebre del oro y la plata generó la creación de asentamientos mineros que, más tarde propiciaron el levantamiento de pueblos en torno a tan preciados metales. Muchos de ellos fueron abandonados tras agotar las minas, pero algunos lograron pervivir como el pueblo Auraria -ahora parte de Denver-. ¿Y, quizá, Dogville que está junto a una antigua mina de plata?

Lo que sí es inherente a la concepción de los pueblos y ciudades es la aparición de una serie de espacios públicos que sustentan las distintas actividades sociales.

Y así, sea como sea su origen, los pueblos del oeste americano se apoyaban en los lugares y edificios públicos para generar actividad social. Y ahí es donde Dogville se aleja de las características de estos pueblos. Los edificios públicos más característicos de los pueblos del lejano oeste eran: el Saloon, lugar de ocio y bebidas; el burdel o prostíbulo, evolucionado posteriormente a barrio rojo; la misión o iglesia cristiana⁴⁰ con tanta importancia para los colonos; en algunos casos los bancos del estado; el cuartel u oficina de las autoridades locales -el sheriff-; y en las zonas de las grandes llanuras, eran característicos los ranchos como grandes superficies de trabajo.

Más adelante en el tiempo se suman a estos lugares sociales otros edificios como el teatro o el cine, así como los lugares recreativos, como los billares. En la película de Peter Bogdanovich de 1971 titula-

40: El puritanismo de los colonos estadounidenses en contrapartida al libertinaje de sus ancestros europeos suele ser un tópico muy arraigado en el cine norteamericano.



Figura 78: El cine Royal es el catalizador del cambio generacional que venía a suponer la televisión con respecto del cine. En él tiene lugar como última proyección la película de Howard Hawks de 1948 *Red River. La última película* (min. 118).

da *La última película* se simboliza el declive del pueblo y el cambio de los tiempos a través del cine local (véase figura 78). En ella, se fundamenta este hecho en la última película que echa el cine porque la televisión le está comiendo toda la atención de los ciudadanos.

Sin embargo, con el paso de los años el cine no ha perdido tanto protagonismo como pensaban los habitantes de Aranere -el pueblo representado en la película de Bogdanovich- de lo que se puede extraer la inequívoca conclusión de que los espacios sociales son vitales para la ciudad.

Volviendo a Dogville, del origen del pueblo sólo se sabe que un señor proveniente de la costa este fue el que nombró la calle principal como “Calle del Olmo” y, también, se menciona su origen junto a una mina de planta. Pero, no se atisban elementos de la minería más allá de los

maderos usados como estructura de contención. Así mismo, en Dogville no hay Saloon, prostíbulo⁴¹ ni banco; no hay autoridad local más allá de la proveniente de Georgetown y que no había pisado nunca el pueblo hasta la llegada de Grace; y no cuenta con grandes superficies para el ganado.

Lo que sí hay es una misión, la “Casa de Jeremiah”, pero para nada se trata de una misión en su sentido más habitual pues no tiene altar ni autoridad religiosa que la regente. Es más bien un lugar de reunión de los habitantes para determinar cuestiones del pueblo y cuya campana dista mucho de ser usada para llamar al oficio religioso, sino que se usa a modo de aviso para los lugareños o cuando reside Grace en el pueblo, para llamarla al cambio de actividad laboral.

La cualidad de Dogville en su conjunto como personaje de la historia es su propio espacio público, es decir un colectivo que rema unido y agrupa sus viviendas en torno a una calle mayor como las uvas se forman agarradas a un racimo. Como le dice Ma Ginger a Grace, los habitantes del pueblo pueden pasar por el camino de las grosellas porque llevan viviendo ahí toda la vida (min. 80) y ella es una extraña.

De esta manera, no se puede considerar Dogville una ciudad típica ni tónica del medio oeste estadounidense pues no cuenta nada más que con sus habitantes y los edificios son más bien sus “jaulas”. Es decir, se trata de contenedores para albergar cada uno de los pecados y defectos de la sociedad que vienen encarnados por los habitantes. Por

41: Tal es así que el personaje que encarna la gula y el vicio sexual debe visitar un burdel de fuera del pueblo para satisfacer sus necesidades y, además, les dice al resto de habitantes que va una vez al mes cuando en realidad va una vez a la semana, destacándose así la importancia de estos lugares en las ciudades del momento.

ello la casa buena es del médico acomodado y su contemplativo hijo, la tienda del pueblo es de las avaras comerciantes y el garaje es del transportista que peca de vicioso.

Al tratarse de un particular pueblo generado por la ficción del cine -aunque fuese necesario el set de rodaje como componente real de su materialización- considero necesario poner *Dogville* en comparación con otras poblaciones estadounidenses representadas en el cine.

7.2. La población de su secuela, Manderlay

Manderlay es una película que tiene lugar en 1933, como indiqué anteriormente, y trata la historia de una plantación de Alabama en la que aún está vigente el sistema de esclavitud de blancos sobre negros, aunque éste ya había sido abolido hacía 70 años.

Una referencia reconocida de esta película es el libro de 1954 de Pauline Réage, *La historia de O*, cuyo prefacio tiene por título *Felicidad en la esclavitud* y fue escrito por Jean Paulhan. En dicho prefacio se cuenta cómo una población negra de Barbados en 1838 pidió a su antiguo amo que volvieran al sistema de esclavitud que estuvieron viviendo porque no sabían vivir bajo su nueva condición de libertad y cuando éste se negó lo mataron a él y a su familia (*"Press Book"* de *Manderlay*, pp. 24-25).

Como obra también de Von Trier, *Manderlay* al igual que *Dogville* se hace bajo los preceptos cinematográficos del director danés. Está llena de referencias como, por ejemplo, mismamente el nombre de la población, *Manderlay*, es el nombre que Rebecca de Winter le da a su



Figura 79: Al contrario que el pueblo de Dogville, la plantación de algodón conocida como Manderlay se presenta a sí misma con un mojón junto a un árbol en la entrada. *Manderlay* (min. 2).

mansión en la película de 1940 de Alfred Hitchcock, *Rebecca*. Igualmente, es una historia estructurada en capítulos y guiada por el mismo narrador (de nuevo John Hurt). Esto sólo por citar los ejemplos más inmediatos.

De igual manera, Von Trier se basa de nuevo en su característica manera de llevar la cámara y de nuevo se afana en capturar de cerca los rostros y los detalles de igual manera que hiciera con *Dogville*. Aunque aquí el director vuelve a un formato más académico, el de 35 mm, más característico de sus primeras películas.

Entonces voy primeramente a lo obvio, Manderlay es una plantación de algodón que se sitúa en el estado de Alabama mientras que Dogville se define como un pueblo en un saliente escarpado de las Montañas Rocosas; y que sólo sabemos donde está realmente por las pistas que va dejando el director.

En esta continuación de la historia de Grace (ahora Bryce Dallas Howard) se modifica el concepto de llegada del extraño y no sólo ella es la que se queda en el lugar nuevo, sino que lo hace acompañada de varios de los hombres de su padre (ahora Willem Dafoe).

Es una secuela donde la acción se caracteriza por la representación de tres bandos bien diferenciados, a saber: los blancos, ahora obligados a trabajar para ganarse la vida con el sudor de su frente; los negros, liberados de la esclavitud y que ahora tienen que aprender a sobrevivir sin la necesidad de servir a nadie más que a ellos mismos; y Grace y sus secuaces que encarnan el papel de mediadores entre los anteriores grupos. No ocurre igual en *Dogville* puesto que en ésta cada personaje representa un estamento de la sociedad y encarna un pecado o defecto; y Grace es el elemento discordante que hace variar el *statu quo*, por lo que acaba viviendo en sus carnes todas esas maldades representativas del pueblo.

Y como no en vano es una secuela directa, la escenografía de *Manderlay* parte de una misma base minimalista. Sin embargo, Von Trier introduce una serie de cambios que la modifican en función de las necesidades de lo narrado. Por ejemplo, ya no es un pueblo en torno a una calle mayor sino una plantación que dispone las edificaciones alrededor de los campos de algodón.

En primer lugar, invierte los colores y ahora las líneas del suelo y los rótulos informativos se pintan de negro y el suelo se pinta de blanco, lo que viene a ser un símbolo del algodón que define la plantación (véase figura 80). Esta permuta anterior se extiende a los rótulos de cada capítulo, que ahora son de letras negras sobre fondo blanco.



Figura 80: Puesta en escena de *Manderlay* en la que se distingue claramente el suelo blanco simbolizando el algodón y los rótulos informativos en negro. *Manderlay* (min. 37).



Figura 81: Los habitantes de Manderlay junto al pozo con la mansión neoclásica de fondo. Se pueden advertir las columnas tan características de este estilo. *Manderlay* (min. 77).



Figura 82: La sala común de los esclavos se caracteriza por los maderos que definen su perímetro volumétrico y la mesa en la que suelen reunirse. *Manderlay* (min. 53).

En segundo lugar, *Manderlay* implementa una puesta en escena mucho más exhaustiva puesto que necesita representar una típica mansión sureña de la época de la esclavitud norteamericana. Para ello Von Trier, como se ve en la figura 81, construye -de manera mínima- una mansión de dos plantas con columnas y frontón, aparentemente de piedra, de estilo neoclásico siendo típicas de este estilo implantado en EEUU tras la presidencia de Thomas Jefferson.

De la mansión son destacables el salón con el reloj que da las horas del día, en la primera planta, y el cuarto del ama en la segunda. De forma adyacente están el almacén y el garaje que es donde Grace realoja a los herederos blancos del ama (Lauren Bacall) cuando es asesinada al principio de la cinta.

En contrapartida están las dependencias de los esclavos que se erigen en madera y de forma destartalada. Como vemos en la figura 82, al



Figura 83: Escenificación de la puesta en servicio del nuevo canal de agua, para lo cual sólo se necesitan los diques y el sonido del agua. *Manderlay* (min. 77).

igual que en *Dogville*, se caracterizan aquellos elementos necesarios para la historia, tales como las dependencias donde duermen hacina-dos los esclavos o la sala grande donde suelen reunirse. También se caracterizan la cama y la ventana desde donde la pequeña y enferma Claire (Wendy Juel) ve el mundo; los baños donde Grace contempla lujuriosa las duchas de Timothy (Isaach De Benkolé); el gallinero; y la rueda de un pozo arreada por el burro, llamado Lucifer.

Hay una diferencia notable entre *Dogville* y *Manderlay* y es que en esta segunda se llegan a construir más elementos de los que se dan al inicio de la historia. Tal es el ejemplo de la canalización de agua para regar los campos (véase figura 83), que Grace sugiere construir; un elemento nuevo que se introduce por los designios de la historia, cosa que no ocurría en *Dogville* que ya daba de antemano todos los elemen-tos. Cabe destacar que, siguiendo la estética de la escenografía de



Figura 84: Burt colgado del árbol a la entrada de Manderlay. Esta es la referencia que Von Trier hace al expresionismo alemán como única referencia de naturaleza, como ya hiciera con el manzano de Dogville. *Manderlay* (min. 127).

ambas películas, el nuevo canal construido sólo necesita de los sucesivos diques y el sonido de fluir de agua para ser caracterizado.

Al contrario que en *Dogville*, se caracterizan también elementos de fuera de los límites de la plantación, como el camino, el pedrusco que señala el nombre del lugar (véase figura 79) y un árbol del que termina ahorcado Burt (Maud Sey), por ser proclive al acercamiento hacia los blancos (véase figura 84). En este sentido se caracterizan elementos de fuera del pueblo, cosa que no ocurría en *Dogville*.

En cuanto a los límites establecidos, ya que se caracterizan elementos fuera de ellos, los fondos no encarnar la cualidad infinita que sugerían los límites de *Dogville*. Hablo de la verja de la plantación (véase figura 85), la cual se define muy convenientemente porque en un trozo de esta valla es donde se castigaba a los insurgentes y es por donde



Figura 85: La valla de Manderlay la cual encuentran Grace, su padre y sus secuaces abierta al camino porque en el trozo extraído es donde atan a los negros para administrarles castigo cuando hacen algo malo. *Manderlay* (min. 3).

Grace entra la primera vez. Esta valla, como límite trata más bien de proteger y aislar a los del interior que impedir que éstos escapen, puesto que como se revela al final los esclavos están ahí de buena voluntad -cosa que Grace no entiende-. Adicionalmente, este límite plantea una diferenciación entre interior y exterior que se representa con un foco que se enciende en función de quien se acerque a la valla; es decir, se ilumina para los de dentro sin que se vea lo de fuera y viceversa. Una cualidad de este límite que no es vista en *Dogville* puesto que no hay ninguna interacción con lo que hay fuera del pueblo.

Al lado opuesto de la valla, se determina otro tipo de límite, el “Jardín de la Vieja Dama”⁴² -nombre semejante al “Banco de la vieja Dama”

42: Esta “vieja dama” recorrida por Von Trier en ambas películas es una clara referencia a la obra *La visita de la anciana dama* de Friedrich Dürrenmatt de 1956.

de Dogville-, y supone una bella barrera natural contra las sacudidas de las tormentas de arena. Como Grace no es oriunda tampoco de Manderlay y no conoce el significado de lo que allí ocurre, sugiere talar dicho jardín para mejorar las casas de los esclavos. Sin embargo, este acto conlleva como consecuencia el azote de la plantación por una de esas tormentas de arena, derivando en una época de penurias tales que hasta sus secuaces terminan abandonándola a su suerte.

Pero quizá la mayor diferencia, puede que, en un principio imperceptible, pero, sin embargo, muy importante a mi parecer es el cambio que se advierte en lo que en *Dogville* era tan característico: los planos de planta. Como ya apunté en el capítulo quinto, y en el sexto revelé su construcción en la realidad del set de rodaje, los planos de planta en *Dogville* sirven de programa de usos de la acción e iban de lo general a lo particular.

Pero, ocurre totalmente al contrario en *Manderlay*. Ahora los planos de planta parten normalmente del detalle -el libro llamado la “ley del ama” o la rueda con el burro- para elevarse a lo general de la acción y hacerlo brevemente; eso sí, igualmente estos “zooms outs” siguen siendo acompañados por la inestimable voz del narrador (véanse figuras 86 y 87). En muchos casos se sustituye esta vista en planta por planos hechos desde grúas o postes altos -como ya hiciera Von Trier por ejemplo en *Bailar en la oscuridad*-. Se intuye esta variación porque implementar el sistema de cámaras en este escenario bastante más grande quizá supondría un aumento considerable del presupuesto. Los planos de planta son utilizados en contadas ocasiones y montados de la misma manera que para *Dogville*, es decir, grabando trozos y montándolos después.



Figura 86: Grace leyendo el libro escondido llamado la “ley del ama”. (min. 33).

Figura 87: Mientras efectúa la lectura, los esclavos se disponen formando el característico desfile del mediodía bajo el banco de la mansión del ama. (min. 33).

Escena de *Manderlay* que efectúa un “zoom out” del detalle a lo general.

Al igual que en su antecesora, en *Manderlay* se llega el clímax de la historia con la revelación de la verdad final, aunque con matices ligeramente diferentes.

Para escenificar que la verdad ha sido revelada, en *Dogville*, Von Trier se valía de aquella luz de luna, una serie de focos apuntando a cada una de las viviendas y por ende a cada uno de los residentes del pueblo. Por el contrario, en la secuela la revelación del final radica en el descubrimiento de Grace del libro conocido como la “ley del ama”, que fue escrito por el esclavo jefe, Wilhelm (Danny Glover).

Esta “ley del ama” es un escrito que clasifica a los residentes negros de Manderlay en categorías atendiendo a sus personalidades. Este manifiesto se basa en el sometimiento de los negros en base a la psicología, asegura techo y comida, da el privilegio de quejarse de sus amos en lugar de culparse a sí mismos, los clasifica de forma sistémica en sus posiciones durante las horas más calurosas del día -el desfile del mediodía- para que tomen la sombra (véase figura 87) y establece una serie de categorías de acuerdo a los patrones de conducta a los que recurren los seres humanos cuando tienen que sobrevivir en comunidad opresiva (Narrador de *Manderlay*, min. 117). Se registran 7 tipos -de nuevo el número de los pecados capitales- de personas: orgullosos, comunicativos, llorones, violentos, payasos, complaciente y lobo o camaleónico. En conclusión, la “ley del ama” se formuló por el motivo que relata Wilhelm:

- El ama y yo eramos muy jóvenes cuando la guerra acabó y aquella nueva constitución nos aterraba [...] Intentamos imaginar en qué clase de mundo iban a ser aceptados los esclavos, ¿estaban listos para él? o [...] ¿estaba él listo para ellos? - (min. 115).

Así pues, la relevación final en *Manderlay* establece de nuevo una moraleja de dudosa interpretación, al igual que hacia el final de *Dogvi-*

lle. Y a diferencia de en la primera cinta, en la que el pueblo en cuestión no tiene escapatoria de su sino; en la segunda, son los propios habitantes de la plantación los que tendrán la última palabra. Y como Grace les enseñó lo que era la democracia para votar sus decisiones en grupo, así termina el pueblo haciendo dos votaciones. A saber: en primer lugar, ¿sigue siendo necesaria la ley del ama? Sí, y deciden reinstaurar la “ley del ama”. En segundo lugar, como perdieron al ama y han ahuyentado a los descendientes de ésta, necesitan una nueva ama, por lo que votan a Grace como su ama, en contra de su voluntad -aunque fuese a la fuerza-.

Así que para escapar, Grace plantea una última jugada e idea una estratagema para salir. Se basa en el concepto que tienen en Manderlay del límite que supone la valla a la hora de aplicar castigo, por lo que se dispone a castigar a Timothy para “abrir la valla”. Sin embargo, su padre la ve tras la valla azotarle y decide abandonarla allí para que gobierne Manderlay. Entonces, al contrario que en *Dogville*, Grace decide huir de sus perseguidores-siervos y termina la película con un nuevo “zoom out” desde Grace hasta el plano que se veía al comienzo de la cinta, con una reflexión final de si EEUU estuvo alguna vez preparado para aceptar a los negros como iguales.

Nuevamente se acercan posturas entre las dos películas al terminar con más imágenes de Jacob Holdt y la misma canción de David Bowie.

En conclusión, Manderlay y Dogville son poblaciones que encarnan dilemas morales. Sin embargo, la universalidad que adquiere *Dogville* como historia, además de tener la primicia en cuanto a la escenografía



Figura 88: Esta es la única planta completa que nos ofrece Von Trier para establecer el programa de los personajes y los edificios en la acción. Además -junto con las imágenes del mapa de EEUU- esta vista está montada en el mismo formato que *Dogville*, no así el resto de imágenes. *Manderlay* (min. 33).

mínima desplegada, le confieren más calidad. Esto es deducible, porque su maestría se debe a que

el director pone los elementos, las premisas, las reglas del juego, pero son éstas las que dictan, hasta el final de la obra, el trabajo del director. Estas reglas a las que son sometidos los personajes de la obra son las que también afectan al espectador, convirtiendo la película en una re-flexión del mismo cine. (Salguero, 2005, p. 51).

Manderlay, sin embargo, no va tan lejos a la hora de requerirle ese esfuerzo mental al espectador. Si bien su constitución fundamental deriva de la misma puesta en escena que *Dogville*, no juega de manera tan profunda con el usuario que percibe el espacio en su mente. Sin ir más lejos, aquí Von Trier sí que tiene a bien regalarnos un plano con el norte establecido (véase figura 88).

7.3. Dogville y Ebbing

Ebbing un pueblo ficticio del Estado de Missouri que coprotagoniza la película de Martín McDonagh de 2017, *Tres anuncios en las afueras*, *Three Billboards Outside Ebbing, Missouri* -en su idioma original-.

Se trata de un pueblo que se representa a través de la historia de Mildred Hayes (Frances McDormand) la cual pierde a su hija a manos de un violador y asesino y decide contratar tres vallas publicitarias a las afueras del pueblo para mandar un mensaje a la policía local porque no consiguieron encontrar al culpable.

Al igual que Dogville, Ebbing es un pueblo que presenta esa moral gris en el que ni el bueno es tan bueno ni el malo es tan malo. Además, pone de manifiesto esa sociedad del EEUU profundo en la que aún hay gente racista, por lo que en ese sentido también pretende hacer ver uno de los males aún persistentes. McDonagh representa esto en la policía rural, más concretamente en el policía coprotagonista, Jason Dixon (Sam Rockwell).

Como vemos en las figuras 89, 90, 91 y 92 los tres carteles que dan nombre al título se emplazan en una de las carreteras menos transitadas a la salida del pueblo. Pero, el gesto que hace Hayes de dotarlas de la desgarradora historia de la pérdida de su hija les confiere un aumento de popularidad e incluso cambia el tránsito del tráfico incrementándolo hacia esa zona.

De una manera quizá algo semejante a cómo Grace hace en *Dogville*, que llega a un pueblo dejado de la mano de Dios y con su presencia, con su historia, logra cambiar el sino de este lugar; los mensajes escri-



Figura 89: Mildred Hayes pasando junto a los tres carteles de las afueras de Ebbing mientras está teniendo la idea que da pie a su transformación en lugares con una entidad considerable. *Tres anuncios en las afueras* (min. 3).



Figura 90: El primer cartel expone un hecho abominable, un daño infringido: “VIOLADA MIENTRAS MUERE?”. *Tres anuncios en las afueras* (min. 8).

tos en las vallas, por la historia que se les ha conferido, cambian la definición de ese no lugar y lo elevan a la categoría de lugar. Así pues, de la siguiente manera los define certeramente Augé (2000): «El lugar y el no lugar son más bien polaridades falsas: el primero no queda nunca completamente borrado y el segundo no se cumple nunca



Figura 91: El segundo cartel expone el problema de la venganza: ¿Y AÚN NO HAY ARRESTOS? *Tres anuncios en las afueras* (min. 68).



Figura 92: El tercer cartel busca a alguien que se haga responsable de esa venganza: ¿POR QUÉ, JEFE WILLOUGHBY? *Tres anuncios en las afueras* (min. 104).

totalmente: son palimpsestos donde se reinscribe sin cesar el juego intrincado de la identidad» (p. 84).

Esto anterior lo apoya en un paisaje de fondo de montes y bosques, que al menos McDonagh, a diferencia de Von Trier, tiene la amabilidad de ofrecernos para embellecer un poco la historia.

Esto último lo resalto porque en Ebbing se entrelazan la historia de la protagonista con la del policía anteriormente mencionado y su jefe Bill Willoughby (Woody Harrelson), que sufre de cáncer terminal a la vez que Hayes le culpa de manera nominal en los carteles de las afueras. Además, el primer policía que encarna el colectivo de policías racistas, por desgracia aun visibles en las policías estadounidenses, debe sufrir la muerte de su mentor y la desfiguración por quemaduras para sufrir una epifanía y convertirse en un policía de verdad ayudando a Hayes a definitivamente resolver el asesinato de su hija.

Todo esto, es decir “lo feo”, Von Trier nunca trató de ocultárnoslos y por ello es que emplea esa escenografía tan característica en *Dogville* acompañada de su inquieta cámara manual. Sin embargo, McDonagh nos quiere mostrar Ebbing desde un punto de vista más pausado y relajado (véanse figuras 93 y 94), quizá más edulcorado, pero que también podría vanagloriarse de ser una abstracción de un pueblo que perfectamente podría ser cualquier otro del centro-sur de EEUU.

En Ebbing no se especula demasiado con la historia, tres son las historias entrelazadas, tres las cartas que deja Willoughby al suicidarse debido al cáncer -una a su esposa, otra su descarriado discípulo Dixon y una tercera a Hayes- y tres son los carteles a las afueras.

El director sólo se permite un único juego y es ya al final, cuando un reubicado Dixon, que investiga de paisano a un sospecho del crimen que da origen a la cinta, y una siempre vengativa Hayes se disponen a ir tras el culpable buscando venganza. Se deja entrever en una última escena atravesando este lugar caracterizado por los tres carteles, que sí que están yendo a por “lo feo”, el asesino, pero no se sabe si llegan



Figura 93: Vista aérea tranquila de la calle principal de Ebbing, donde se sitúan tanto la comisaría de policía como la agencia de publicidad que regenta la propiedad de los anuncios de las afueras. *Tres anuncios en las afueras* (min. 9).



Figura 94: El momento en el que deciden ir a por el supuesto asesino capturado en un plano con los tres carteles al fondo, simbolizando el éxito de su cometido. *Tres anuncios en las afueras* (min. 108).

a hacer efectiva su venganza. Eso McDonagh lo deja al libre albedrío del espectador para que lo decida él mismo.

Totalmente al contrario que en *Dogville*, que es un pueblo “feo” por lo que encarna y por ello debe ser erradicado. Sin embargo, mientras la historia te dirige al sangriento e irremediable final, deja que sea el

espectador el que decida cómo completa en su mente aquella escenografía que está viendo y no tanto el final de la historia, que se antoja imposible de detener.

En definitiva, *Tres anuncios en las afueras* convierten un lugar en un no lugar mientras que, *Dogville* completa su definición física en la mente del espectador requiriendo de su propio esfuerzo.

7.4. Dogville y Columbus

La película de Kogonada de 2017, *Columbus*, tiene a bien representar una ciudad con una referencia más que palpable en el mundo real, al contrario que las poblaciones anteriores que tomaban su existencia enteramente a partir de la ficción del cine. Se trata de la ciudad de Columbus en Indiana, que en 1991 fue valorada por el Instituto Americano de Arquitectos como la sexta ciudad de EEUU en calidad e innovación arquitectónica.

Este estatus se debe sobre todo a la labor filantrópica del ingeniero y mecenas de la arquitectura, Irwin Miller, el cual dirigió la empresa Cummins Engine Corporation y propuso para su ciudad, a través de su fundación, el *Architecture Program*. Este programa, que inició sus andanzas en 1954, busca elevar la excelencia arquitectónica de la ciudad contratando a los mejores arquitectos del momento -incluso Miller se propuso pagar una parte de sus honorarios- para que diseñaran toda clase de edificios por la ciudad.

En la cinta de Kogonada se representan y adquieren la categoría de escenario de renombre, los siguientes edificios -en orden de apari-



Figura 95: Interior de A. Girard de la *Casa Miller* de Eero Saarinen. *Columbus* (min. 1).

ción-: *la Casa Miller* de Eero Saarinen (1953), con el jardín de Dan Kiley y los interiores de Alexander Girard (véase figura 95); la *Primera Iglesia Cristiana* de Eliel Saarinen (1942) (véase figura 96); la *Biblioteca Cleo Rogers Memorial* de I.M. Pei (1966) (véase figura 97); el puente atirantado *Robert N. Stewart* de Jean Muller (1991) (véase figura 98); el *Irvin Union Bank* de Deborah Berke & Partners (2006) (véase figura 99); el actualmente hotel *The Inn at Irwin Gardens*, casa victoriana de la familia Miller remodelada en 1910 por Henry A. Philips (véase figura 100); el *Irvin Conference Center* -anteriormente *Irvin Union Bank*- de Eero Saarinen (1954), con jardines circundantes de Dan Kiley (véase figura 101); el *Columbus Regional Hospital Mental Health Center* de James Stewart Polshek (1972) (véase figura 102); el monumento *Bartholomew County Veterans Memorial* de Thompson & Rose (1997) (véase figura 103); la *Iglesia Cristiana del Norte* de Eero Saarinen (1964) (véase figura 108); el *Parque Mill Race* de Michael Van Valkenburgh (1992)



Figura 96: *Primera Iglesia Cristiana* de Eero Saarinen vista desde la plaza con la escultura de 1971 de Henry Moore, *Large Arch*. Columbus (min. 3).



Figura 97: *Biblioteca Cleo Rogers Memorial* de I.M. Pei. Columbus (min. 3).



Figura 98: *Puente atirantado Robert N. Stewart* de Jean Muller. *Columbus* (min. 6).



Figura 99: *Irwin Union Bank* de Deborah Berke & Partners. *Columbus* (min. 6).



Figura 100: Hotel *Inn At Irwin Gardens* de H. Philips. *Columbus* (min. 8).



Figura 101: Casey y Jin ante el *Irwin Conference Center* de Eero Saarinen. *Columbus* (min. 32).



Figura 102: *Columbus Regional Hospital Mental Health Center* de James Stewart Polshek. *Columbus* (min. 67).



Figura 103: *Bartholomew County Veterans Memorial* de Thompson & Rose. *Columbus* (min. 55).

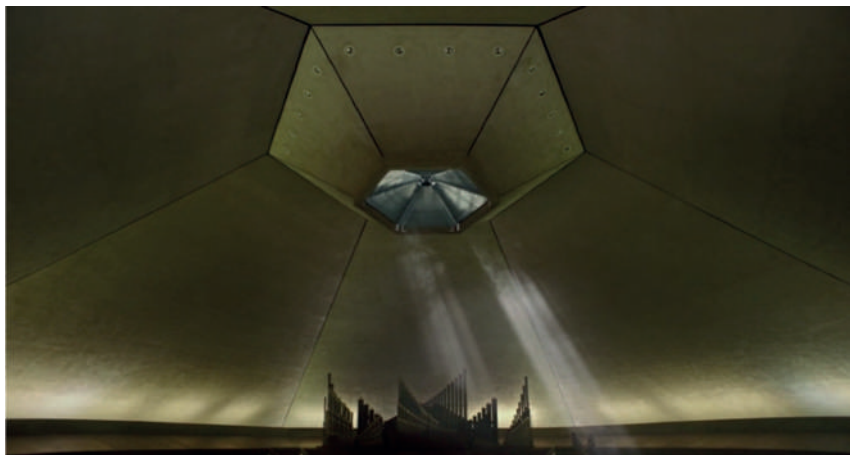


Figura 104: Vista del órgano y la cúpula, interior de la *Iglesia Cristiana del Norte* de Eero Saarinen. *Columbus* (min. 58).



Figura 105: Casey y Jin en el *Parque Mill Race* de Michael Van Valkenburgh. *Columbus* (min. 61).



Figura 106: Casey y Jin charlando ante el *Columbus City Hall* de Edward Charles Bassett. *Columbus* (min. 86).

(véase figura 105); y el *Columbus City Hall* de Edward Charles Bassett (1981) (véase figura 106). Entre otros edificios representativos.

Columbus cuenta la historia de Casey (Haley Lu Richardson) y Jin (John Cho) que, siendo personas en principio de caracteres y orígenes muy opuestos, se conocen y «hablan de vida, de sueños rotos y promesas delante de estas obras de arte arquitectónicas que también están llenas de vida, sueño rotos y promesas, que sirven de espejo a sus emociones» (Crespo, 2018, párr. 6).

De esta manera, Kogonada pretende, sobre todo a través del personaje de Casey, conectar emocionalmente con la arquitectura de la ciudad. Al contrario que la cámara de Von Trier, la cámara de Kogonada se vale de numerosos e inamovibles planos en los que suceden estas largas conversaciones teniendo de fondo tan maravillosas obras de la arquitectura local.

La película logra conectar a los dos personajes en la ficción y a éstos con el espectador en la realidad porque los largos planos quietos, con las obras antes mencionadas de fondo permiten detenerse a contemplar los detalles. Además, se afana en conectarlos y buscar la empatía del espectador mostrando como intersticios los lugares de tránsito que definen a cada uno de los dos protagonistas. De esta manera, los define por los corredores públicos que suelen frecuentar y los pasillos y estancias de sus respectivas viviendas.

En contraposición al constante movimiento de *Dogville*, la Columbus captada en la película del mismo nombre transmite como auténtico esa sensación de paz adquirida al contemplar la belleza de sus edificios. Es clara y sincera en su intención y no pretende jugar con la mente del espectador. Se trata simplemente de una oda a la disertación sobre los dilemas cotidianos de la vida a la que se le añade aquello que cada uno pueda encontrar de emotivo en los sucesivos edificios, de la misma manera que Casey le va mostrando a Jin.

Aunque también Jin logra instruir a Casey en un alarde de conocimiento sobre arquitectura que casualmente adquiere al llegar a Columbus de un libro de su padre. Habla sobre el hospital de salud mental de Polshek:

- Él concibió la idea de una arquitectura donde el arte de curar pudiera ser ejecutado eficazmente haciendo a los arquitectos responsables de ello. Así que para todos los detalles de esta construcción fue consciente de su responsabilidad, especialmente porque era una institución para la salud mental. Este edificio literalmente uniría ambos mundos con este metafórico puente -.



Figura 107: Casey explica lo que siente al ver el *Irvin Conference Center*. Para el espectador solo son apreciables sus gestos en aras de establecer cada uno su propia emoción. *Columbus* (min. 34).

Jin demuestra la emotividad incipiente que Casey le está inculcando al contemplar la arquitectura. Esta es la similitud que hay con *Dogville*, y es que se fundamenta en la sensación emocional subjetiva que cada uno de los edificios transmite al observador. Así, la protagonista clasifica sus cinco edificios favoritos en función de la carga emocional que le supo transmitir; una lista basada en sus propias experiencias.

Tal es la idea de subjetividad sugerida que Casey no logra transmitir al espectador qué es aquello que le conmueve del *Irvin Conference Center*, el segundo edificio de su lista -la *Casa Miller* es el primero-. Sólo Jin es el receptor de este mensaje. Así es porque Kogonada, no queriendo influir en el espectador captura sólo los gestos de la chica tras los vidrios del edificio (véase figura 107), generando una escena sorda que sugiere al espectador que se implique y busque su propia emoción al contemplar el antiguo banco modernista de Saarinen.

8. ¿QUÉ APRENDEMOS CUANDO VEMOS DOGVILLE?



(Min. 101)

8.1. Dogville como herramienta docente para la arquitectura

Ahora dentro del marco académico, ¿cómo nos ayuda la película de *Dogville* a enseñar acerca del espacio arquitectónico? Para afrontar esta pregunta, me parece idónea la siguiente reflexión de Vera (2017):

Si desde un inicio de la carrera de un estudiante de arquitectura la espacialidad arquitectónica se concibiera (también) desde un punto de vista cinematográfico, se lograrían mejores resultados, pues la percepción espacial de dicha profesión logra establecer ciertas percepciones emocionales en el espectador, para lo cual la profesión arquitectónica [...] también debe tomar en cuenta representaciones subjetivas. (p. 2)

Entonces educar la percepción espacial del alumno es fundamental para enriquecer su futuro hacer como arquitecto, sabiendo crear espacios emotivos que influyan en el usuario el cual, a su vez, «debe ubicarse en el centro de toda decisión de diseño» (Hassan-Montero y Ortega-Santamaría, 2009, citado por Vera, 2017, pp. 5-6) porque los arquitectos «no solo diseñamos productos, diseñamos experiencias de usuario» (Vera, 2017, p. 6) ya que no es posible entender la buena arquitectura desvinculada de su uso, su contexto, o de las motivaciones del usuario.

Como he ido indicando en varias ocasiones a lo largo de este trabajo, con *Dogville* se activa el arma más poderosa del arquitecto, que es la imaginación. Ya no solo para implicarse y empatizar con la historia narrada, sino para rellenar aquellos huecos espaciales que el director deja a nuestro libre albedrío por considerarlos irrelevantes para contar la historia.

De esta manera, sabemos el contexto espacio-temporal porque el narrador y los detalles -que muchos vienen de la secuela- así nos lo indican, ese ese su cometido. Si, por el contrario, no existiera el narrador o no hubiéramos analizado los detalles narrativos de *Dogville* y *Manderlay*, se tendría que hacer un esfuerzo imaginativo superior, porque la descontextualización espacial del pueblo hace que sin referencias pueda estar ubicado en cualquier otro lugar o contexto.

La descripción que el narrador da de las viviendas, indica que la mayoría de los edificios estaba en un estado lamentable y casi parecían chamizos (Narrador, min. 2). Sin esa información las viviendas podrían terminar de erigirse en la mente del espectador siguiendo cualquier otro estilo que no fuese la arquitectura vernácula del medio oeste de EEUU durante la época de la Gran Depresión (véanse figuras 108 y 109). Por ejemplo, se podrían concebir bajo algunas directrices del movimiento moderno, como ciertos edificios de la película *Columbus* que vimos antes (véanse figura 110 y 111).

A esto hay que añadirle las persistentes incongruencias que derivan de la orientación bajo la que se concibe el pueblo de Dogville. Si se escogiese, aisladamente, una de las imágenes de planta de la cinta y sin conocer un norte de forma clara, se podrían plasmar edificios de muy diversos resultados en función de la orientación que se le fije previamente a ese plano.

De todos es sabido, que la orientación en arquitectura es fundamental para determinar este o aquel modo de construirla, por consiguiente, se podrían efectuar varias propuestas docentes asociadas sólo a este factor tan determinante.



Figura 108: Recreación tridimensional de Dogville a partir de los datos narrativos ofrecidos en la película. Vista hacia el sur.



Figura 109: Recreación tridimensional de Dogville a partir de los datos narrativos ofrecidos en la película. Vista hacia el noroeste.

Además, como *Dogville* se fundamenta en el Diseño de Experiencias Centrado en el Usuario, puede ayudar al alumno, desde sus primeros momentos a entablar relaciones emocionales con el habitante de su arquitectura. Ya no sólo vale con diseñar una casa para un músico ¿Qué músico? ¿un arpista, un flautista? ¿una persona se define única-

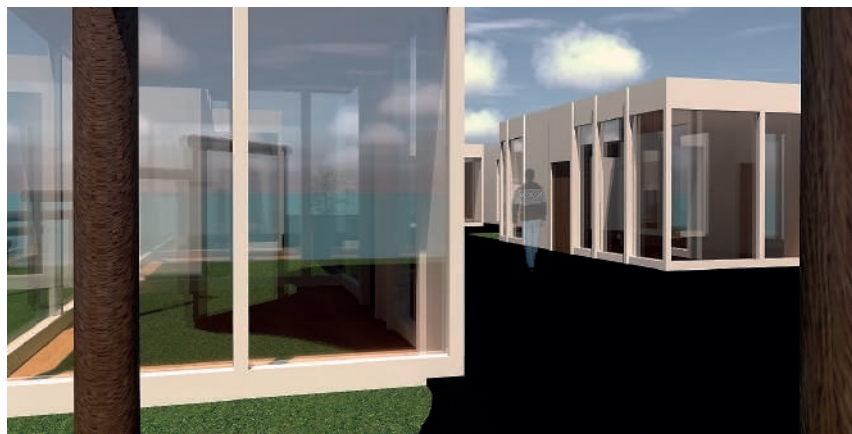


Figura 110: Recreación tridimensional de Dogville sin atender a los datos narrativos ofrecidos en la película. Vista hacia el noroeste.

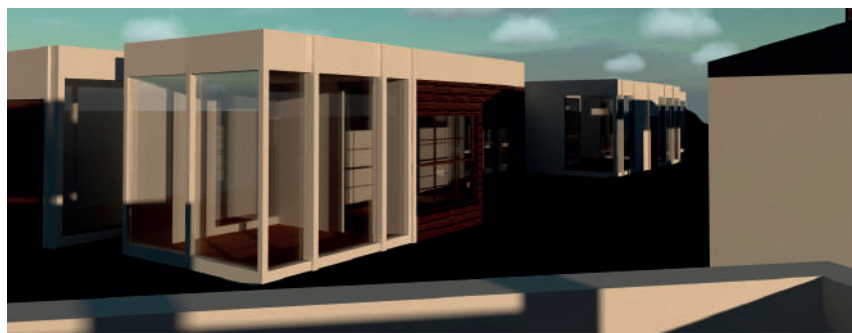


Figura 111: Recreación tridimensional de Dogville sin atender a los datos narrativos ofrecidos en la película. Vista hacia el sureste.

mente por su trabajo? Innumerables preguntas de carácter subjetivo que un arquitecto debe tener en cuenta a la hora de personalizar su arquitectura para emocionar al futuro habitante.

Incluso si, por circunstancias particulares, no se puede tener contacto directo con el usuario -por ejemplo, al hacer algún edificio público-,

el diseño proyectual pensando en el usuario ayuda a establecer secuencias con un carácter más emotivo, que sigan una narrativa espacio-temporal atractiva y sugerente para convertirse en un verdadero gesto arquitectónico.

Y no solo por la incertidumbre de lo visto en pantalla. *Dogville* también es tremendamente útil como vehículo docente para aprender a esculpir en el tiempo⁴³, a trabajar con secuencias espaciales, a imprimir una narrativa a cada proyecto arquitectónico. En numerosas ocasiones he presenciado correcciones en las que el alumno se trabajo pude ser un perfecto ejemplo de ello en su día- al explicar su proyecto porque no le ha impreso una narrativa atrayente, envolvente, que le emocione y que haga emocionante su arquitectura. Y, por consiguiente, que su aprender arquitectura también sea una experiencia multidimensional que logre capturar lo auténtico.

8.2. Cuando lo dibujado se hace realidad

Sin duda, *Dogville* puede servir como ejercicio de expresión gráfica -así ha sido en alguna ocasión- y mi experiencia descrita al inicio de esta investigación así lo demuestra. Además, también me constan ejercicios propuestos para dibujar y definir los elementos que componen tal o cual vivienda de este pueblo. Quizá, de forma minimalista, esos elementos puedan ser un escritorio para la casa de un escritor o un escaparate para definir una tienda; pero, no únicamente a un

43: En el libro *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine* Andrei Tarkovski define el cine como el arte de esculpir en el tiempo.

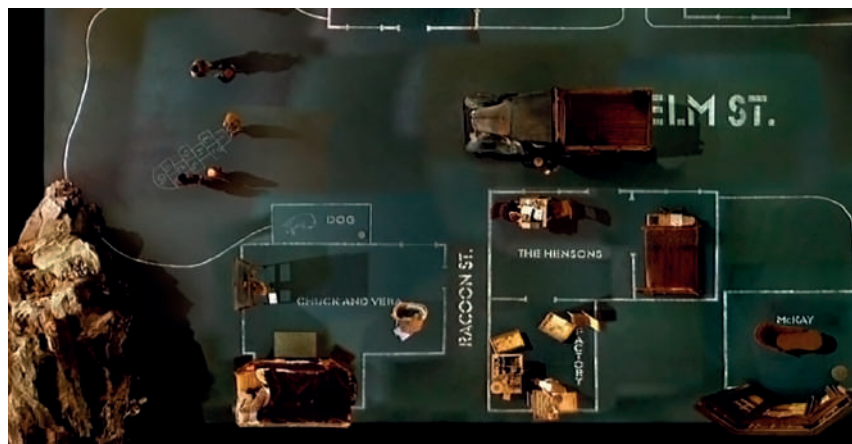


Figura 112: En esta planta, a la izquierda, se pueden situar las hijas de Chuck y Vera jugando a la rayuela. *Dogville* (min. 140). Imagen editada por el autor.

objeto se le puede dejar definir un espacio, también pueden generarse arquitecturas en su trazado líneas debidamente.

Igualmente, esta película nos evoca el juego infantil conocido como rayuela, que tiene multitud de variaciones a lo ancho del mundo y a lo largo de la historia. De hecho, podemos comprobar que hay una rayuela mismamente dibujada en el pueblo y que utilizan las hijas de Chuck y Vera para pasar el rato (véase figura 112). Un juego que el escritor Phileas del Montesexto (2018) cree que podría tener relación con la Tetraktys pitagórica, el dios griego Hermes, el árbol de la vida de la Kabbalah o, incluso con los pasajes del infierno de *La Divina Comedia*. Con lo que sin duda está relacionado -evidentemente- es con la segunda novela del escritor Julio Cortázar, *Rayuela* de 1963, que muy convenientemente quiero mencionar porque también solicita un esfuerzo por parte del lector fomentando reflexiones subjetivas para cada uno. En definitiva, *Dogville* podría determinarse como una rayue-

la, en un doble sentido, como generador de reflexiones subjetivas en el espectador y como juego expresado gráficamente en el suelo que gusta de ser recorrido por ese mismo espectador.

De nuevo, se trata de expresar gráficamente en el suelo; aunque esta vez sea una metáfora de los espacios que recorre el alma necesitando como ingredientes una piedra y el zapato (Cortázar, 1963).

En un sentido más cercano a la arquitectura, es imposible no traer al caso los dibujos de Montea tan característicos del arte de la cantería en la construcción de catedrales. Estos dibujos servían para el replanteo de los diversos componentes de las catedrales de una manera semejante a *Dognille*, en la se delinean los lugares para sugerir un replanteo de la acción.

También me parece instructivo destacar la intervención de la artista Maider López con la propuesta *Intermedio* para la delegación de cultura del ayuntamiento de Córdoba. La obra, llevada a cabo desde el 29 de octubre de 2008 hasta la primavera de 2009, estaba ubicada en la calle María Auxiliadora de Córdoba, frente al Teatro Avanti. Se trata de un replanteo de una vivienda efectuado directamente sobre el solar a escala 1:1 como si fuese un proyecto de vivienda (véase figura 113). Según López (2008), el nuevo espacio delineado en el solar tiene por objetivo remitir al futuro del lugar para poder compararlo con las posibles viviendas que vendrán.

De forma complementaria quiero concluir que indudablemente hay ejemplos arquitectónicos en los que se definen los espacios -o son traídos desde el pasado- delineándolos en las tres dimensiones. De tal manera hacen Robert Venturi y Denise Scott Brown en el *Museo de*



Figura 113: Vista aérea de la obra de Maider López de 2008, *Intermedio*. Nótese el replanteo teórico que la artista hace del solar como anticipo de una arquitectura futura.

Franklin Court al sugestionarnos con delicados trazos para que rememoremos, de manera fantasmal, la *Casa de Benjamin Franklin* (véase figura 114). En esta obra se «evoca una pérdida, pero, al mismo tiempo, le devuelve algo esencial: su forma pura» (Ghost House, 2014, párr. 3). Se ejecuta una vista espacial a partir de las aristas para que, nuevamente, sea el usuario el que perciba en su mente aquello que solo se le dejó de forma sugerente.

Debido a su capacidad de suscitar percepciones emocionales en el usuario y basándose en su cualidad gráfica para presentarse como un replanteo arquitectónico, cuando vemos *Dogville* llegamos a la conclusión de que puede ser un ejercicio docente muy eficiente para enseñar arquitectura.



Figura 114: *Ghost House* en el Museo de Franklin Court de Robert Venturi y Denise Scott Brown. Se puede percibir la sugerente líneas con las que los autores pretenden evocar un espacio del pasado.

9. CONCLUSIONES



(Min. 118)

Al igual que en una película, se debe llegar a la reflexión final para concluir la historia, es decir, la narrativa debe terminar para dejar paso al estímulo generado en la mente.

Y siendo así procederé a indicar las conclusiones a las que el estudio de la película *Dogville* me ha llevado con respecto a las posibilidades arquitectónicas que se advierten en ella.

Yendo a lo más sentimental, la primera conclusión que saco de la investigación es que la filmografía de Von Trier supone una puerta abierta a la crudeza del mundo, sin ningún tipo de filtro ni comedimiento. Ésto al menos implica una sensibilización ante lo realmente cruel que puede ser el mundo. Entonces, los arquitectos como encargados de dar hogar a la gente, podemos -y debemos- generar arquitecturas desde una perspectiva más emotiva para enriquecer un poco el día a día de sus habitantes.

La segunda conclusión deriva del cómo podemos hacer arquitectura y cómo es transmitida finalmente de cara al público. Para ello queda enteramente demostrado que se pueden importar técnicas y modos de actuar propios del campo cinematográfico. Se deben incluir en el pensamiento arquitectónico conceptos hermanados con éste, como son trayectoria, encuadre, punto de vista, zoom, narrativa, etc. Todo ello con el objetivo de generar secuencias espacio-temporales más emotivas e impactantes que sean capaces de sorprender al recorrer la arquitectura. Sin olvidar tampoco que la arquitectura aún tiene mucho que decir a la hora de proyectar los espacios donde tengan lugar las innumerables historias de la ficción, porque el arquitecto también tiene potestad sobre estos espacios imaginarios.

En el usuario/espectador se centra la tercera conclusión, pues ver las obras de Von Trier no sólo le genera esa empática angustia tan característica, sino que suele requerirle un gran esfuerzo mental al consumir este estilo de cine. En concreto, el objeto de estudio de este trabajo, *Dogville*, pues se trata de una película desplegada bajo un continuo juego audiovisual que demanda incesantemente esa atención para ser comprendido en todo su sentido. Esto anterior deja en evidencia que, si se le permite -y quiere-, este usuario/espectador puede participar en el hecho narrativo del que bebe la arquitectura y contribuir a una plétora de posibles resultados finales. Entonces es también menester del arquitecto contar con las impresiones y sensaciones del habitante de su arquitectura a la hora de proyectar para que, cuando haya que poner en servicio este espacio, sea debidamente completado el hecho arquitectónico. Así pues, es perfectamente posible definir *Dogville* como un ejemplo del Diseño de Experiencias Centrado en el Usuario porque establece una actividad dialéctica con respecto a aquellos espacios que se van percibiendo a través de la cuarta pared.

En el plano de la ficción tiene lugar la cuarta conclusión. A pesar de definirse en principio como un pueblo ubicado en las Montañas Rocosas, *Dogville* dicta mucho de ser tal cosa porque no comparte el modo de hacer ciudad que se ha venido observando a lo largo de la historia. Y es que, al no configurarse a partir de los típicos espacios públicos y sociales que caracterizan a la mayoría de poblaciones, se trata más bien de una “jaula” demostrativa que refleja y pone de manifiesto lo malo de la sociedad encarnando los pecados capitales en cada uno de los habitantes. De igual manera, a través del personaje de Grace, se pone encima de la mesa esa xenofobia aún palpable en

algunas sociedades cerradas para con las personas extrañas a ellas. Así pues, el pueblo de Dogville no es una población tópica porque es, más bien, un instrumento de Von Trier para denunciar estos defectos del ser humano.

Todo lo anterior, sumado al hecho innegable que supone el avance tecnológico en todos los campos de la realidad, me llevan a mi última conclusión. La película *Dogville* es un excelente vehículo para instruir al alumnado novel de la carrera de arquitectura en los conceptos básicos del espacio. Este hecho se sustenta en que esta obra de Von Trier se basa en una escenografía peculiarmente inconclusa que solamente puede ser completada mediante la imaginación. Supone, pues, un idóneo ejercicio docente porque sirve como herramienta para entrenar esta inestimable cualidad del futuro arquitecto. Por consiguiente, se trata de un pueblo de ficción que puede ser planteado desde innumerables puntos de vista y, en consecuencia, acarrear un sinfín de posibilidades constitutivas cuando se le da al alumno para que complemente aquello que está observando en la cinta. De este modo, resulta cuanto menos curioso que, en el vasto mundo que supone lo virtual, sea precisamente su composición minimalista y caracterizadora de los espacios la encargada de reflejar que éstos siempre deben ir de la mano del tiempo. Pero, el espacio sin una narrativa que lo sustente puede devenir en múltiples resultados. Y es entonces, al descontextualizar el espacio de la narrativa, cuando el profesor podría utilizarlo para su docencia convirtiéndose en “el narrador”; es decir, ser el encargado de aportar los datos básicos -ya cualesquiera que requiera- para, a través del replanteo observado en pantalla, suscitar como solución una de esas muchas posibilidades.

Así mismo, tampoco puedo ignorar las interesantes cualidades gráficas que derivan de la escenografía, porque se trata de un hacer muy cercano al característico dibujo de replanteo que se lleva a cabo cada vez que se empieza una obra arquitectónica.

A modo de ejemplo, se podría sugerir un ejercicio en el que el personal docente establezca una orientación determinada en el plano de Dogville y le pida a este alumno de primer curso que imagine, a través del dibujo, la compleción del pueblo siguiendo los preceptos arquitectónicos de tal o cual arquitecto -o movimiento arquitectónico- digno de ser estudiado.

En definitiva, la película *Dogville* representa un espacio inconcluso que sirve como punto de partida para ir abriendo horizontes en las nuevas formas de entender la arquitectura en los tiempos actuales y con vistas a un futuro, en ocasiones, solo imaginado en la ficción.

BIBLIOGRAFÍA

Sistema de bibliografía y referencias: APA 6° edición.

Sobre Dogville

Análisis de la película “Dogville”. (2013, junio 11). [Entrada blog]. Recuperado de <http:// analisis-de-peliculas.blogspot.com/2013/06/ analisis-pelicula-Dogville.html>

Bernal, E. (2020, mayo 25). La arquitectura de Dogville: las capas del ser. [Entrada blog]. Recuperado de <https://medium.com/cinestesia/la-arquitectura-de-dogville-2bb191651be5>

Breviatti, J. (2016). Grace en Dogville de Lars von Trier. El personaje frente a los modelos de la tragedia clásica. *Revista Estudios Humanísticos, Filología, n° 38*, pp.129-143. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5757658>

Burke, J. (s.f.). Filmoterapia. Los límites del ser humano, Dogville (Lars von Trier, 2003). [Entrada blog]. Recuperado de <https://jaimeburque.com/blog/dogville/>

Confessions from Dogville by Lars von Trier, Nicole Kidman, Paul Bettany, James Caan, etc. (2018, octubre 23). [Video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=m5mKoMfTxUU&t=550s&ab_channel=CloserTV-ABehindtheScenesChannel

Dogville una película sobre una planta arquitectónica. (2020, abril 5). Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=4d2TIEketaU&ab_channel=CAPBATV

- González Felgueras, M. (s.f.). *Arquitecturas sugeridas El ejemplo cinematográfico de "Dogville"*. Manuscrito no publicado, Departamento de Técnicas Expresivas y Sistemas de Representación analítica, Universidad Europea de Madrid (Laureate, International Universities), Valencia. Recuperado de <https://abacus.universidadeuropea.es/-bitstream/handle/11268/2672/101p.pdf?sequence=1>
- Lars von Trier & the Visual Effects of DOGVILLE. (2018). [Video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=5FD4-V9gjwaY&ab_channel=CloserTV-ABehindtheScenesChannel
- Ortiz-Villeta, Á. (2014). Si hay cuerpos y rostros, ¿para qué quiero decorados? Sobre Dogville. *L'Atalante Revista de estudios cinematográficos*, nº17, pp.30-36. Recuperado de <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=179&path%5B%5D=146>
- Películas y arquitectura: "Dogville". (s.f.). [Entrada blog]. Recuperado de <https://spa.architecturaldesignschool.com/films-architecture-46875>
- Portilla, D. (2011). *Cine y Arquitectura: "Dogville"*. Recuperado de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-83050/cine-y-arquitectura-dogville>
- Prieto Arciniega, A. (2007, julio 17). La esclavitud norteamericana vista por Lars von Trier. *Studia histórica. Historia antigua*, nº37, pp.595-608. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2531529>

- Salguero, R. (2005). Dogville o los sueños de la razón. *El Catoblepas, revista crítica del presente, n°43*, p.14. Recuperado de <http://www.nodulo.org/ec/2005/n043p14.htm>
- Una cuestión de mínimos. (2017, enero 23). [Entrada blog]. Recuperado de <http://www.ficarq.es/blogficarq/>
- Ureña, J. (2016, marzo 27). Dogville se escribe con “r”. *La nación*. Recuperado, 30 abril 2020, de <https://www.nacion.com/viva/cultura/-dogville-se-escribe-con-r/V5C6MTWYKFFHFRFVUKOVZFJJPQ3E/story/>
- Zalazar, A. (2017, diciembre). Teatro épico y su influencia en Dogville de Lars von Trier. *Lingüística y Literatura*, 12 (2), pp.90-94. Recuperado de <http://editorial.unca.edu.ar/Publicacione%20on%20line/Aporte%2012-13%20Online/PDF/N%2012%20Vol%20II/9%20Zalazar%20Agustin.pdf>

Sobre Lars von Trier

- Abel, M. (2003). Review: Trier on von Trier by Stig Björkman, ed. London: Faber and Faber. *Quarterly Review of Film and Video n° 25*, pp.81-86. Recuperado de DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/10509200500541215>
- Cheung, L. (2015, abril 20). Lars von Trier: I've started drinking again, so i can work. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/film/2015/apr/20/lars-von-trier-interview>

- Devesa, D., Potes, A. (2002). Filmografía. *Nosferatu Revista de cine (Donostia Kultura)*, nº 39, pp.85-89. DOI: <http://hdl.handle.net/10251/41274>
- Díaz Lucena, A. (2015). La Diosa en Lars von Trier. La liberación de la cárcel siembre lo trágico moderno. *Revista Trama y Fondo: revista de cultura*, nº 39, pp.159-172. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5681971>
- Döbler, H. (2001). El niño terrible del cine alemán. *Chasqui, Revista Latinoamericana de Comunicación*, nº 75, pp.28-31. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5791582>
- Fernández-Santos, Á. (2002). El enigma de la luz oscura. *Nosferatu Revista de cine (Donostia Kultura)* nº 39, 78-80. DOI: <http://hdl.handle.net/10251/41272>
- Fresneda, I. (2013). La Medea de Lars von Trier. *Fotocinema: revista científica de cine y fotografía*, nº6, pp.55-75. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4218855>
- Gallego, A. (2019, enero 25). *7 claves para entender el cine de Lars von Trier*. Recuperado de <https://elpalomitron.com/7-claves-para-entender-el-cine-de-lars-von-trier/>
- Lars von Trier. Biografía*. (s.f.). Recuperado de <https://catalogo.artium.eus/-dossieres/directores/lars-von-trier/biografia#:~:text=Lars%20von%20Trier%20naci%C3%B3en,por%20sus%20m%C3%A9todos%20de%20filmaci%C3%B3n>

- Lars von Trier. ¿Genialidad o locura? (2008, julio 3). [Entrada blog] [Inmafun]. Recuperado de <http://www.vadecine.es/vadecine2/-dossier/artlos-mainmenu-29/128-lars-von-trier-igenialidad-o-locura>
- Luna, J. (2015, junio 5). *Dogma 95, la corriente que intentó romper con el cine de Hollywood*. Recuperado de <https://hipertextual.com/2015/06/-dogma-95>
- Llavedot, L. (2007). El individuo singular: el cine de Lars von Trier a la luz de Kierkegaard. *Thémata, Revista de filosofía n° 39*, pp.435-441. Recuperado de <https://idus.us.es/handle/11441/46759>
- Mas, R. (2013). Melancholia de Lars von Trier y el conocimiento del límite. *Disturbis n°14*, pp.1-12. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/Disturbis/article/view/295837>
- Moral, J. (2011, diciembre). *Y el verbo se hizo carne, y habitó entre nosotros*. Recuperado de <http://www.elespectadorimaginario.com/pages/-diciembre-2011/dossier-lars-von-trier.php>
- Mullor, M. (2020, abril 30). *Lars von Trier para principiantes*. Recuperado de <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a18776763/lars-von-trier-para-principiantes/>
- Nicodemus, K. (2005, noviembre 17). “*I am an American woman*”. Recuperado de <http://www.signandsight.com/features/465.html>
- Quintana, Á. (2002). Bibliografía comentada. El fetichismo de un cineasta de culto. *Nosferatu Revista de cine (Donostia Kultura)*, n° 39, pp.82-84. DOI: <http://hdl.handle.net/10251/41273>

- Rodríguez, C. (2018, noviembre 12). *Arquitectura macabra*. Recuperado de <https://www.latempestad.mx/von-trier-arquitectura/>
- Romney, J. (2000, agosto 23). Ants misbehavin. *The Guardian*. Recuperado, 2 septiembre 2020, de <https://www.theguardian.com/culture/2000/aug/23/artsfeatures.edinburghfestival20003>
- Santamaría, A. (2002). De tú a tú. Retrato del artista danés. *Nosferatu Revista de cine (Donostia Kultura)*, n° 39, pp.12-23. DOI: <http://hdl.handle.net/10251/41263>
- Simons, J. (2019). Jugando las olas. El juego cinematográfico de Lars von Trier. *Imagofagia, Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, n° 19, pp.316-355. [traducción de Lencina, V.]. Recuperado de <http://www.asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/view/1715>
- Skaaning, O. (1994). Entrevista con Lars von Trier. *Revista Atlántica, Internacional Revista de las Artes*, n°7, pp.1-6. Recuperado de <https://mdc.ulpgc.es/utills/getfile/collection/atlantica/id/131/filename/132.pdf>
- Vidal, N. (2002). No es dogma todo lo que parece. *Nosferatu Revista de cine (Donostia Kultura)* n° 39, pp.4-11. DOI: <http://hdl.handle.net/10251/41262>
- Viramontes, S. (2019, abril 30). Las reglas de Lars von Trier. [Entrada blog]. Recuperado de <https://gatopardo.com/perfil/lars-von-trier-director-de-cine/>
- Von Trier, L.; Vinterberg, T. (1995 marzo 13). *The vow of chastity*. Recuperado de <http://www.dogme95.dk/-the-vow-of-chastity/>

Sobre relaciones entre arquitectura y cine

- Barrón, M. (2014). *Luis Barragán bajo la cámara. Conversaciones con Tufic Makblouf Akl y Enrique R. Mirabal*. Recuperado de <https://www.arquine.com/luis-barragan-bajo-la-camara/>
- Benton, T. (1987). Le Corbusier y la promenade architecturale. *Revista Arquitectura n° 265*, pp.38-47. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7494867>
- Devesa, R. (2011). El cine como pretexto para la arquitectura. *DC PAPERS Revista de crítica y teoría de la arquitectura, n° 21-22*, pp.9-10. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3910803>
- Echezarreta, P. (2014, mayo 8). *Rojo no es un color, Tschumi*. Recuperado de <https://www.arquine.com/rojo-no-es-un-color-tschumi/>
- Eisenstein, montaje y arquitectura. (2019, diciembre 6). [Entrada blog]. Recuperado de <https://www.bloc.tecnne.com/eisenstein-montaje-y-arquitectura/>
- Gentile, A. (2015, mayo 18). El montaje. Génesis arquitectónico-cinematográfica. [Entrada blog]. Recuperado de <http://www.fadu.edu.uy/viaje2015/columnas/el-montaje-genesis-arquitectonico-cinematografica/>
- González Cubero, J. (2015). Mirada objetiva y dimensión subjetiva del cine en Le Corbusier. En *Le Corbusier, 50 years later. International Congress* (pp.1-18). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/LC2015.2015.803>

- Gorostiza, J. (1990). *Cine y Arquitectura*. Comisión de cultura ETS de Arquitectura. Las Palmas de Gran Canarias: Filmoteca canaria.
- Gorostiza, J. (1997). *La imagen supuesta, arquitectos en el cine, Colección Arquithemas n°2*. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos.
- Gorostiza, J. (2015). *La construcción de la ficción espacio arquitectónico – espacio cinematográfico* (Tesis doctoral no publicada). Universidad Politécnica de Madrid, Madrid.
- Gorostiza, J. (s.f.). *Espacios de la ausencia*. Recuperado de <http://www.lafuriaumana.it/index.php/67-archive/l-fu-34/789-jorge-gorostiza-espacios-de-la-ausencia>
- Grass, D., Jadue, J. (2010). Juhani Pallasmaa. Entrevista. *Ediciones ARQ Día y noche, n°76*, pp.82-84. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-69962010000300015
- Hernández Gálvez, A. (2014). *El espacio existencial. Conversación con Juhani Pallasmaa*. Recuperado de. <https://www.arquine.com/el-espacio-existencial/>
- Hernández Montoliu, S. (2017). *La arquitectura de Alfred Hitchcock* (TFG no publicado). Universidad Politécnica de Valencia, Valencia.
- Kale, Gül. (2005, mayo 14). *La interacción entre cine y arquitectura: mirando a través de la primera mitad del siglo XX*. Recuperado de <http://www.bifurcaciones.cl/003/Kale.htm>
- Martínez Millana, E. (2015). Le Corbusier versus Sergei Eisenstein, la construcción de un sueño. En *Le Corbusier, 50 years later. International Congress* (pp.1393-1415). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/LC2015.2015.824>

- Mejía, V. (2012). Las dimensiones del espacio audiovisual. *Revista de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Pontificia Universidad Católica del Perú*, n°6, pp.94-99. Recuperado de https://issuu.com/revista-a-pucp/docs/revista_a6-arq-pucp
- Obrero, R. (2016, marzo 7). Escenografía y arquitectura. [Entrada blog]. Recuperado de <https://rafaelobrero.wordpress.com/2016/03/07/escenografia-y-arquitectura/>
- Palacios Díaz, M. (2014). El pabellón Philips. Le Corbusier. Iannis Xenakis. Bruselas. 1958. *AXA, Una Revista de Arte y Arquitectura*, pp.1-11. Recuperado de <https://revistas.uax.es/index.php/axa/article/view/1087>
- Palacios Lázaro, R. (2015, octubre 6). Dibujo, Cine y Arquitectura | la interconexión que existe entre las tres disciplinas. [Entrada blog]. Recuperado de <https://ecosistemaurbano.org/tag/alvar-aalto/>
- Prieto López, J. (2013). *Teatro Total: la arquitectura teatral de la vanguardia europea en el período de entreguerras*, (Tesis doctoral no publicada). Escola Técnica Superior de Arquitectura, Universidade da Coruña, A Coruña.
- Prieto López, J. (2016). Electromecánico, Ilimitado, Universal. Friedrich Kiesler: escenografía, arquitectura y diseño, 1923-1926. *Boletín Académico. Revista de investigación y arquitectura contemporánea*, n°6, pp.34-48. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5674129>

- Prieto López, J. (2016). Sistema REconstructivo cinético. La reconstrucción virtual del proyecto utópico de Lázsló Moholy-Nagy y Stefan Sebök. *EGA: revista de expresión gráfica arquitectónica*, nº27 (21), pp.114-121. DOI: <https://doi.org/10.4995/ega.2016.4734>
- Ramírez, J., Benet, V., Martí, C., Fernández, G., Sánchez-Biosca, V. (2008). *Los espacios de la ficción La arquitectura en el cine*, Colección *Los Libros de Lars*. Madrid: ISeeBooks.
- Documental Luis Barragán*. (2015, julio 17). [Video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ZU76DVOYVgY&ab_channel=Rizoma
- Salgado de la Rosa, M. (2006). El espacio imaginario antes y después de la vivienda cinematográfica. *Revista Arquitectura nº 345*, pp.98-103. Recuperado de <https://www.coam.org/es/fundacion/biblioteca/revista-arquitectura-100-anios/etapa-1987-1990/revista-arquitectura-n345-Tercer%20trimestre-2006>
- Salgado de la Rosa, M. (2006). La evolución del dibujo de arquitectura en el cine actual. En *Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica* (pp.467-479). Sevilla: Universidad de Sevilla, Departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica. Recuperado de <http://oa.upm.es/9669/>
- Vera, M. (2017). Arquitectura emocional a través de la narrativa cinematográfica. Sinergias entre arquitectura y cine. *Memorias Trienal de Investigación FAU 2017, TPA-08*. Caracas: Universidad Carlos Raúl Villanueva.

- Vera, M. (s.f). Érase una vez...De arquitectura y Narrativa. [Entrada blog]. Recuperado de <https://vainascooltas.com/arquitectura-y-narrativa/>
- Villarreal, L. (2010). *La casa de Luis Barragán, una lectura cinematográfica*. Manuscrito no publicado, Universidad de Navarra, Pamplona.
- Villarreal, L. (2011). Las relaciones compositivas entre cine y arquitectura. *Revista Dearq, nº8*, pp.62-71. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3739235>

Sobre arquitectura

- Baraona, E. (2009, agosto 27). *Fun Palace, un proyecto no realizado*. Recuperado de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-25863/-fun-palace-un-proyecto-no-realizado>
- Concepto, contexto, contenido*. (2017, agosto 9). Recuperado de <https://www.arquine.com/concepto-contexto-contenido/>
- Delgado, P. (2015, junio 10). Le Corbusier paisajista. *ABC Blogs*. Recuperado, 21 agosto 2020, de <https://abcblogs.abc.es/fahrenheit-451/otros-temas/le-corbusier-paisajista.html?ref=https://www.google.com/>
- Díaz, F. (2014, marzo 22). Sobre el vacío y su relación profunda con el quehacer arquitectónico. [Entrada blog]. Recuperado de <https://nexosarquisu.wordpress.com/2014/03/22/sobre-el-vacio-y-su-relacion-profunda-con-el-quehacer-arquitectonico/>

- Duque, K. (2011, agosto 9). *Clásicos de Arquitectura: Casa-Estudio Luis Barragán / Luis Barragán*. Recuperado de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-101641/clasicos-de-arquitectura-casa-estudio-luis-barragan-luis-barragan>
- Ghost House (Casa fantasmagórica. Robert Venturi (1925): Franklin Court, Filadelfia, 1976 (restaurado entre 2010 y 2013). (2014, abril 28). [Entrada blog]. Recuperado de <http://tochoocho.blogspot.com/2014/04/ghost-house-casa-fantasmagorica-robert.html>
- InterAction Centre*. (2017, mayo 2). Recuperado de <http://hiddenarchitecture.net/interaction-centre/>
- Jerez, F. (2011). El dibujo de la indeterminación. Programa, acontecimiento y tiempo en Cedric Price y Rem Koolhaas. *EGA: revista de expresión gráfica arquitectónica*, n°18, pp.242-251, Recuperado de <https://polipapers.upv.es/index.php/EGA/article/view/1109>
- Jerez, F., Pérez de Juan, B. (2015). Días de Futuro Pasado: El Sueño arquitectónico de los cibernéticos. *EGA: revista de expresión gráfica arquitectónica*, n°26, pp.120-131. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5675895>
- Lacasta, M. (2014, noviembre 3). La irrupción digital de la arquitectura. [Entrada de blog]. Recuperado de <https://axonométrica.blog/2014/11/03/la-irrupcion-digital-de-la-arquitectura/>
- Le Corbusier. (1998). *Hacia una arquitectura*, Colección Poseidón (2ªed, 1ªreimpresión). Barcelona: Ediciones Apóstrofe.

- Loos, A. (1980). *Ornamento y delito y otros escritos*, (2ªed). Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.L.
- Lynch, K. (2008). *La imagen de la ciudad*, (1ªed, 8ªtirada). Barcelona: Editorial Gustavo Gili. S.L.
- Murphy, D. (2018, enero 5). *Cedric Price (1934-2003)*. Recuperado de <https://www.architectural-review.com/essays/reputations/cedric-price-1934-2003>
- Pallasmaa, J. (2016). *Habitar*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.L.
- Sánchez Blasco, L. (2011, noviembre 3). *Casa Gilardi (1976) de Luis Barragán*. Recuperado de <https://www.cosasdearquitectos.com/2011/11/casa-gilardi-de-luis-barragan/>
- Uribe, B. (2015, julio 19). *La arquitectura de Rem Koolhaas, Bernard Tschumi y Giovanni Battista Piranesi en una entrevista a José Juan Barba*. Recuperado de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/770392/entrevista>
- Uribe, B. (2016, junio 25). *En perspectiva: Robert Venturi*. Recuperado de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/768904/en-perspectiva-robert-venturi>
- Zumthor, Peter. (2004). *Pensar la arquitectura, Colección Arquitectura ConTextos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.L.
- Zumthor, Peter. (2006). *Atmósferas, entornos arquitectónicos, las cosas de mi alrededor*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.L.

Sobre escenografía teatral y cinematográfica

- Bazin, A. (1956). Montaje prohibido. *Cuadernos de Cine Documental*, n°5, pp.49-52. [Publicado en Revista Cahiers du Cinéma, n°65]. DOI: <https://doi.org/10.14409/ccd.v1i5>
- Collado, A. (2004). Brecht: ¿Un clásico? *Revista Laberinto*, n°15, pp.62-72. Recuperado de http://laberinto.uma.es/index.php?option=com_content&view=article&id=198:brecht-iun-clasico&catid=49:lab15&Itemid=54
- Deangelis, S. (2014). Oskar Schlemmer, el Ballet Triádico y el vestuario de la Bauhaus. *Telondefondo Revista de Teoría y Crítica Teatral*, n°20, pp.116-148. Recuperado de <https://www.telondefondo.org/numeros-antiores/numero20/articulo/537/oskar-schlemmer-el-ballet-triadico-y-el-vestuario-en-la-bauhaus.html>
- Del Valle, N. (2016). *El teatro de Brecht: la palabra como herramienta en el proceso de desalienación del hombre*. Manuscrito no publicado, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México. Recuperado de <https://www.rua.unam.mx/portal/recursos/ficha/84891/el-teatro-de-brecht-la-palabra-como-herramienta-en-el-proceso-de-desalienacion-del-hombre>
- Dickens, E. (2017, septiembre 7). *An introduction to Joan Littlewood's theatre practice*. Recuperado de <https://www.bl.uk/20th-century-literature/articles/an-introduction-to-joan-littlewoods-theatre-practice>

- Eisenstein, S. (1995). Dickens, Griffith y el cine actual. J. Leyda (Coord.), *La forma del cine*, (3ªed), pp.181-235. Madrid: Siglo Veintiuno España editores S.A.
- Fayad, L. (2013). La creación de Brecht a cien años de su nacimiento. *Cuadernos De Literatura*, n°3(6), pp.97-105. Recuperado de <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cualit/article/view/6776>
- Le Corbusier. (2006). *El teatro espontáneo. Le Corbusier. Traducido por Maurici Pla*. Manuscrito no publicado, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona. Barcelona. Recuperado de <http://cargocollective.com/observatoriespaisescenics/El-teatro-espontaneo-Le-Corbusier>
- Loiseleux, J. (2005). *La luz en el cine. Cómo se ilumina con palabras. Cómo se escribe con la luz*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- Paz-Agras, L. (2017). Las exposiciones de El Lissitzky a través del Cine-ojo. *VLC arquitectura*, vol.4, issue1, pp.151-174. Recuperado de <https://doi.org/10.4995/vlc.2016.6987>
- Tarkovski, A. (2002). *Esculpir el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*, (6ªed). Madrid: Ediciones Rialp S.A.
- Tovar, A. (2017, agosto 17). *El teatro dialéctico de Bertolt Brecht*. Recuperado de <https://www.cambio16.com/teatro-dialectico-bertold-brecht/>

Complementaria

- Augé, M. (2000). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología sobre la modernidad*, (5ª reimpresión). Barcelona: Editorial Gedisa S.A.
- Aureli, P. (2016). Introducción. En M. Gili y G. Gili (Coord.), *Menos es suficiente*, 1-9. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.L.
- Cherniavsky, A. (2006). La concepción del tiempo de Henri Bergson: El alcance de sus críticas a la tradición y los límites de su originalidad. *Revista de Filosofía y Teoría Política*, n°37, pp.45-68. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/12535>
- Crespo, I. (2018, enero 18). *Columbus, la película y la ciudad para los amantes de la arquitectura*. Recuperado de <https://www.revistaad.es/arquitectura/articulos/columbus-oda-arquitectura/19893>
- De la Fuente, A. (2015, julio 20). *Columbus, Eero Saarinen e Irwin Miller. Origen y desarrollo del Architecture Program*. Recuperado de <https://www.cosasdearquitectos.com/2015/07/columbus-eero-saarinen-e-irwin-miller-origen-y-desarrollo-del-architecture-program/>
- Del Montesexto, P. (2018, febrero 24). *Simbolismo Iniciático de la Rayuela*. Recuperado de <https://phileasdelmontesexto.com/simbolismo-iniciatico-la-rayuela/>
- Del Portal, P. (2013, marzo 18). Percepción: Leyes de la Gestalt. [Entrada blog]. Recuperado de <http://esquisse-artesvisuales.blogspot.com/2013/03/percepcion-leyes-de-la-gestalt.html>

- García Libero, J. (2018, enero 10). *Columbus, la ópera prima de Kogonada rinde homenaje a una ciudad joya de la arquitectura*. Recuperado de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/886683/columbus-la-opera-prima-de-kogonada-rinde-homenaje-a-una-ciudad-joya-de-la-arquitectura>
- González, J. (2015, octubre 22). *En Anarene empieza y termina el mundo: La última película, de Peter Bogdanovich*. Recuperado de <https://www.tiempodecine.co/web/en-anarene-empieza-y-termina-el-mundo-la-ultima-pelicula-de-peter-bogdanovich/>
- Hassan, Y., Ortega, S. (2009). Diseño centrado en el usuario (DCU). *Informe APEI sobre usabilidad, n°3*, pp.39-64. Recuperado de <http://www.nosolousabilidad.com/manual/3.htm>
- Heidegger, M. (2014). Construir, habitar, pensar. *Colección Fotocopioteca, n° 39*. 1-8. Recuperado de <http://www.lugaradudas.org/archivo/fotocopioteca.html>
- Londoño, M. (2014). *Psicología en la arquitectura. Una forma de proyectar una experiencia*, (IFC no publicado). Facultad de Arquitectura y Diseño, Carrera de Arquitectura, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá D.C.
- Lotito, F. (2009). Arquitectura, psicología, espacio e individuo. *Revistas Electrónicas UACH, n°6*, pp.12-17. DOI: <https://doi.org/10.4206/aus.2009.n6-03>
- Mahaffey, M. (2016). *Beyond the limit. Indeterminate Experience in the Work of Walter De Maria*. Recuperado de <https://maxmahaffey.com/Beyond-the-Limit>

- Márquez, L. (2018, febrero 16). *Instrucciones para poner tres anuncios en las afueras*. Recuperado de <https://valenciaplaza.com/instrucciones-para-poner-tres-anuncios-en-las-afueras>
- Wade, S. (s.f.). Walter De Maria, *The Visionary Artist Responsible For The Rise In Minimalist Art*. Recuperado de <https://www.ignant.com/2019/02/26/walter-de-maria-the-visionary-artist-responsible-for-the-rise-in-minimalist-art/>
- Walter De Maria*. (s.f.) Recuperado de <https://gagosian.com/artists/walter-de-maria/>
- Walter De Maria, The Broken Kilometer, 393 West Broadway New York City*. Recuperado de <https://www.diaart.org/visit/visit-our-locations-sites/walter-de-maria-the-broken-kilometer-new-york-united-states/>
- Walter De Maria, The New York Earth Room, 141 Wooster Street New York City*. Recuperado de <https://diaart.org/visit/visit-our-locations-sites/walter-de-maria-the-new-york-earth-room-new-york-united-states>
- Walter De Maria, The Vertical Earth Kilometer, Friedrichsplatz Park Kassel, Germany*. Recuperado de <https://www.diaart.org/visit/visit-our-locations-sites/walter-de-maria-the-vertical-earth-kilometer-kassel-germany>

FILMOGRAFÍA CONSULTADA

Sistema de referencias: APA 6° edición.

De Lars von Trier

Holst, P. (Prod.). Von Trier, L. (Dir.). (1984). *Forbrydelsens element (The Element of Crime)*. [Cinta cinematográfica]. Dinamarca: Det Danske Filminstitut, Per Holst Filmproduktion.

Eriksen, J. (Prod.). Von Trier, L. (Dir.). (1987). *Epidemic*. [Largometraje DVD]. Dinamarca: Det Danske Filminstitut, Elementfilm A/S.

Von Trier, L. (Dir.). (1988). *Medea*. [Cinta cinematográfica TV]. Dinamarca: Radio (DR).

Aalbaek P., Christensen, B. (Prod.). Von Trier, L. (Dir.). (1991). *Europa*. [Cinta cinematográfica]. (Coproducción) Dinamarca-España-Suecia-Francia-Suiza-Alemania: Zentropa Productions.

Aalbaek, P., Abrahamsen, S., Reim, O. (Prod.). Von Trier, L., Morten, A. (Dir.). (1994). *Riget (The Kingdom)*, [Miniserie TV]. (Coproducción) Dinamarca-Suecia-Francia-Alemania-Noruega: Zentropa.

Aalbaek. P., Windelow, V. (Prod.). Von Trier, L. (Dir.). (1996). *Breaking the Waves*. [Cinta cinematográfica]. Dinamarca: Zentropa Productions.

Aalbaek, P., Abrahamsen, S., Reim, O. (Prod.). Von Trier, L., Morten, A. (Dir.). (1997). *Riget II (The Kingdom II)*. [Miniserie TV]. (Coproducción) Dinamarca-Suecia-Francia-Alemania: Zentropa Productions.

- Abrahamsen, S., Windelov, V. (Prod.). Von Trier, L. (Dir.). (1998). *Idioterne* (*The Idiots*). [Cinta cinematográfica]. Dinamarca: Zentropa Productions, VPRO Television, Arte, La Sept Cinéma, Argos Film Produktie, Liberator Production.
- Windelov, V. (Prod.). Von Trier, L. (Dir.). (2000). *Dancer in the Dark*. [Cinta cinematográfica]. Dinamarca: Zentropa Productions, VPRO Television, Arte, La Sept Cinéma, Argos Film Produktie, Liberator Production.
- Windelov, V. (Prod.). Von Trier, L. (Dir.). (2003). *Dogville*. [Cinta cinematográfica]. Dinamarca: Zentropa Productions.
- Holst, C. (Prod.). Von Trier, L. (Dir.). (2003). *De fem benspaend* (*The Five Obstructions*). [Cinta documental]. (Cooproducción) Dinamarca-Suiza-Bélgica-Francia: Zentropa Productions.
- Windelov, V. (Prod.). Von Trier, L. (Dir.). (2005). *Manderlay*. [Cinta cinematográfica]. Dinamarca: Zentropa Productions, Isabella Films B.V.
- Foldager, M., Windelov, V. (Prod.). Von Trier, L. (Dir.). (2006). *Direktoren for dete hele* (*The Boss of it All*). [Cinta cinematográfica]. (Cooproducción) Dinamarca-Suecia-Francia: Zentropa Productions, Isabella Films B.V.
- Foldager, M. (Prod.). Von Trier, L. (Dir.). (2009). *Antichrist*. [Cinta cinematográfica]. (Cooproducción) Dinamarca-Alemania-Francia-Polonia-Suecia-Italia: Zentropa Productions.

- Foldager, M., Vesth, L. (Prod.). Von Trier, L. (Dir.). (2011). *Melancholia*. [Cinta cinematográfica]. (Coproducción) Dinamarca-Alemania-Francia- Suecia: Zentropa Productions, Memfis Film, Slot Machine, Zentropa International Sweden, BIM Distribuzione, Eurimages, arte France Cinéma, Liberator Production, Film I Väst, Radio (DR).
- Vesth, L. (Prod.). Von Trier, L. (Dir.). (2013). *Nymphomaniac VolII*. [Cinta cinematográfica]. (Coproducción) Dinamarca-Alemania-Francia-Bélgica: Zentropa Productions.
- Vesth, L. (Prod.). Von Trier, L. (Dir.). (2013). *Nymphomaniac VolIII*. [Cinta cinematográfica]. (Coproducción) Dinamarca-Alemania-Francia-Bélgica: Zentropa Productions.
- Vesth, L. (Prod.). Von Trier, L. (Dir.). (2018). *The House That Jack Built*. [Cinta cinematográfica]. (Coproducción) Dinamarca-Alemania-Francia- Suecia: Zentropa Productions, Radio (DR), Film I Väst.

Complementaria

- Pommer, E. (Prod.). Lang, F. (Dir.). (1927). *Metropolis*. [Cinta cinematográfica]. Alemania: U.F.A.
- Friedman, S., Rafelson, B. (Prod.). Bogdanovich, P. (Dir.). (1971). *The Last Picture Show*. [Cinta cinematográfica]. EEUU: BBS.
- Deeley, M. (Prod.). Scott, R. (Dir.). (1982). *Blade Runner*. [Cinta cinematográfica]. EEUU: Warner Bros., Ladd Company, Shaw Brothers.

Broadbent, G., Czernin, P., McDonagh, M. (Prod.). McDonagh, M. (Dir.). (2017). *Three Billboards Outside Ebbing, Missouri*. [Cinta cinematográfica]. (Coproducción) Reino Unido-EEUU: Blueprint Pictures.

Boyd, A., Caruso, G., Kim, K., Miano, A., Renfrew, D., Weitz, C. (Prod.). Kogonada (Dir.). (2017). *Columbus*. [Cinta cinematográfica]. EEUU: Depth of Field, Nonetheless Productions, Superlative Films.

CRÉDITOS DE LAS ILUSTRACIONES

Figura 1: *Certificado otorgado cuando un filme cumplía las reglas del Dogma 95.*

Luna, J. (2015). [Imagen digital]. Recuperada, el 20 de agosto 2020, de <https://hipertextual.com/2015/06/dogma-95>

Figura 2: *The House that Jack Builts*, Rodríguez C. (2018, septiembre 20).

[Imagen digital]. Recuperado, el 20 de agosto 2020, de <https://www.latempestad.mx/von-trier-arquitectura/>

Figura 3: Carvajal, S. (2008, noviembre). [Fotografía]. Recuperada, el 1 de

septiembre 2020, de <http://santiagocarvajalarquitectura.blogspot.com/2010/07/construccion-en-la-residencia-butanta.html>

Figuras 4, 5 y 6: Von Trier, L. (2011). Fotogramas de la película *Melancholia*.

[Imágenes digitales].

Figura 7 y 21: “Storyboards” escenas 25 y 34 de *Dogville*. (2018). [Imágenes

digitales editadas]. Recuperada de https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=5FD4V9gjwaY&ab_channel=CloserTV-ABehindtheScenesChannel

Figura 8: Von Trier, L. (2007). Fotograma de la película *El jefe de todo esto*.

[Imagen digital].

Figura 9: Von Trier, L. (1991). Fotograma de la película *Europa*. [Imagen

digital].

Figura 10: Von Trier, L. (1984). Fotograma de la película *El elemento del*

crimen. [Imagen digital].

Figuras 11, 12 y 13: Von Trier, L. (2013). Fotogramas de la película *Nymphomaniac vol. 1*. [Imágenes digitales].

Figuras 14, 15 y 16: Von Trier, L. (2018). Fotogramas de la película *La casa de Jack*. [Imágenes digitales].

Figura 17: *Kinetisch-Konstruktives System - László Moholy-Nagy*. (s.f.). [Imagen digital]. Recuperada, el 21 de octubre 2020, de <https://www.re-prodart.com/a/moholy-nagy-laszlo/kinetisch-konstruktivessystem.html>

Figura 18: *110520_casa_barragan_02_dachterasse_01_post*. (2011). [Fotografía digital]. Usuario LrBlN, Flickr. Recuperada de <https://www.flickr.com/photos/59991321@N02/5750227477/in/photostream/>

Figura 19: *ArcDog Film: Villa Le Lac I Le Corbusier*. (2017). [Imagen digital]. Usuario ArcDog, Flickr. Recuperada de <https://www.flickr.com/photos/arcdog/38636395701/in/photo-list-21SaCnt-22fuzmw-D2tU9k-24ZjkYg-2djRYts-22tLcMg-F5MBnA-WWGDcF-CZQJhB-2cwbQNK-23sUSW2-27tAorW-2dHbRnL-213eyjP-2gVqivN-27FmE5f-2crjfnM-2ejtq5F-23y7ds2-262Gdcf-25dheX1-JMFtjK-ETWiwo-214gbnh-XfF8cP-DtKbns-Czco6d-LubG4A-22jnXv9-2e89dfM-25kTW6W-2899jiv-P5Zvs1-QBsdYM-ZMLCQG-29fPLoq-WZUs4m-22xZcPm-2dDc8j-f-27y5UQS-2dVHd5r-K46LLu-28u8FG7-24CUpp-WUWFdu-EMZWNN-21Pat1K-23cL1oq-2cca3BH-KibMw4>

Figuras 20, 22, 23, 25, 29, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 68, portadas de capítulos y portada del trabajo: Von Trier, L. (2003). Fotogramas de la película *Dogville*. [Imágenes digitales].

Figura 24: *Walter De Maria, The Broken Kilometer, 393 West Broadway New York*. (s.f). [Fotografía digital]. Recuperada de <https://www.diaart.org/visit/visit-our-locations-sites/walter-de-maria-the-broken-kilometer-new-york-united-states/>

Figuras 26, 30, 35, 45, 62, 63, 64, 65, 67, 72, 73, 74, 108, 109, 110 y 111: Elaboración propia.

Figura 27: Elaboración propia. A partir de: Von Trier, L. (2005). Fotograma de la película *Manderlay*. [Imagen digital editada].

Figura 28: Elaboración propia. A partir de:

Figura 28a: Von Trier, L. (2005). Fotograma de la película *Manderlay*. [Imagen digital editada];

Figura 32b: *Mapa político de Colorado con nombres de condados y sus capitales*. (s.f). [Imagen digital editada]. Recuperada de <https://-mapamundi.online/america/del-norte-norteamerica/estados-unidos-eeuu/colorado/>;

Figura 28c: Google. (s.f). [Mapa de Georgetown, Colorado en Google Earth, editada]. Obtenido el 21 de noviembre de 2020.

Figuras 66, 69, 70 y 71: Imágenes de cómo se hizo la puesta en escena de *Dogville*. (2018). [Imágenes digitales]. Recuperadas de https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=5FD4V9-gjwaY&ab_channel=CloserTV-ABehindtheScenesChannel

Figura 75: *Fun Palace de Cedric Price, 1972*. (2009). [Imagen digital]. Recuperado de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-25863/-fun-palace-un-proyecto-no-realizado>

Figuras 76 y 77: *InterAction Center*. (2017). [Fotografías digitales]. Recuperadas de <http://hiddenarchitecture.net/interaction-centre/>

Figura 78: Bogdanovich, P. (1971). Fotograma de la película *La última película*. [Imagen digital].

Figuras 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87 y 88: Von Trier, L. (2005). Fotogramas de la película *Manderlay*. [Imágenes digitales].

Figuras 89, 90, 91, 92, 93 y 94: McDonagh, M. (2017). Fotogramas de la película *Tres anuncios en las afueras*. [Imágenes digitales].

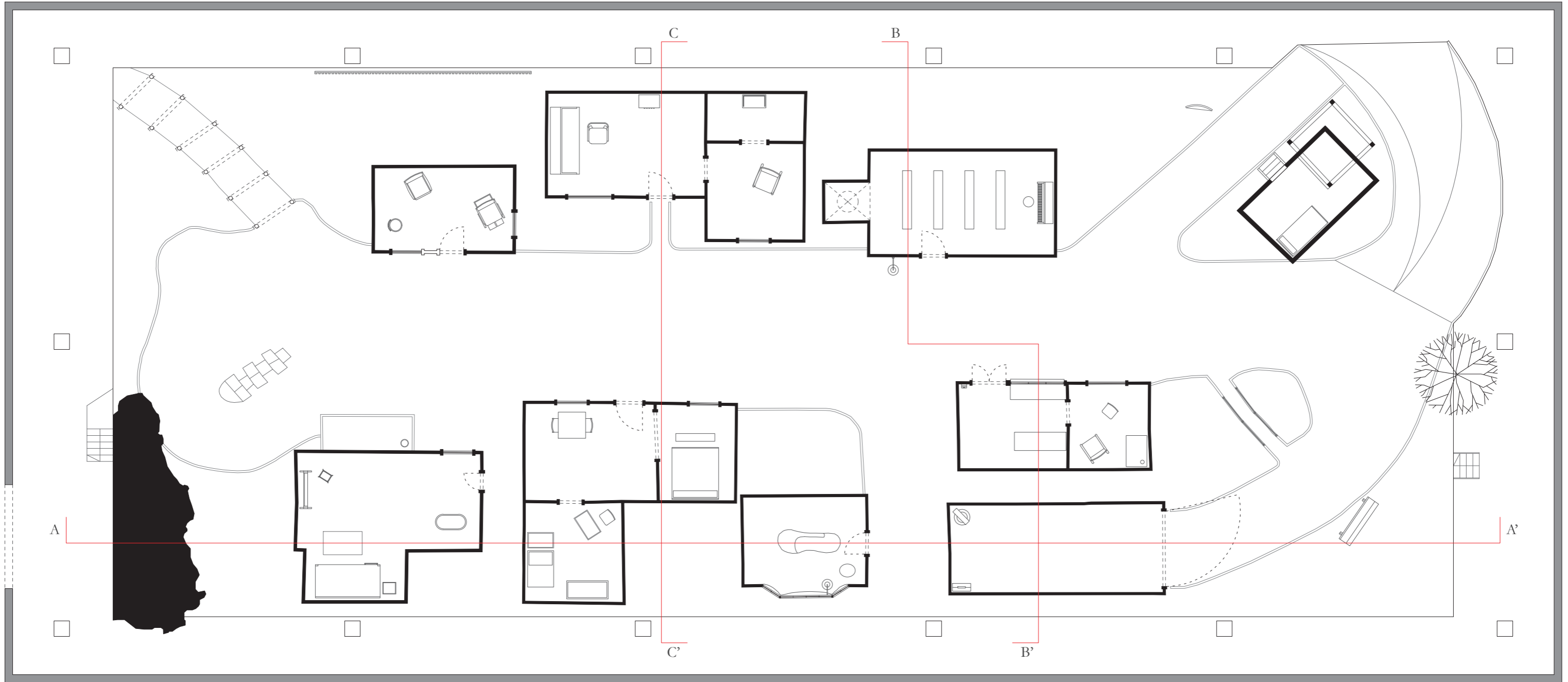
Figuras 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106 y 107: Kogonada, (2017). Fotogramas de la película *Columbus*. [Imágenes digitales].

Figura 112: Von Trier, L. (2003). Fotogramas de la película *Dogville*. [Imagen digital editada].

Figura 113: *Maidor López - Intermedio*. (s.f.). [Fotografía digital]. Recuperada de <http://arisumisa.blogspot.com/2013/07/maider-lopez-intermedio.html>

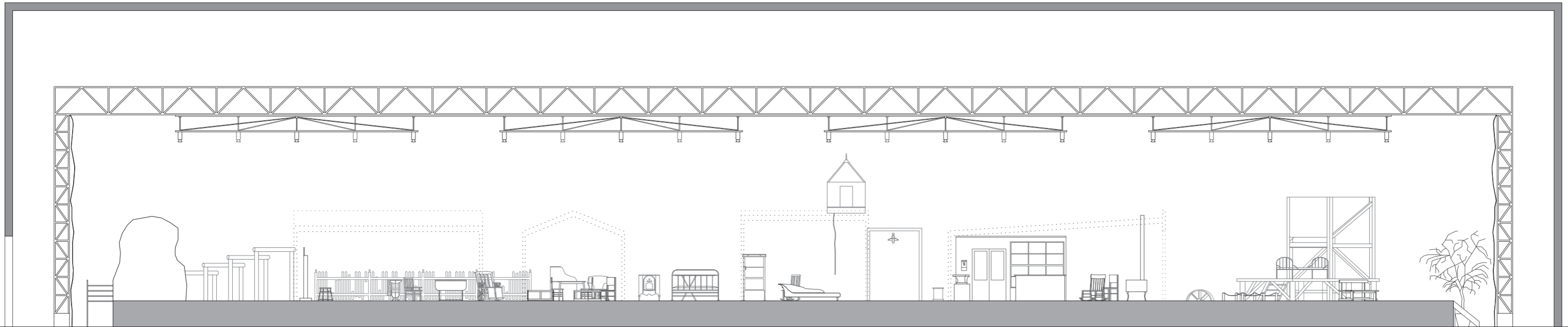
Figura 114: *Ghost House (Casa fantasmagórica. Robert Venturi (1925): Franklin Court, Filadelfia, 1976 (restaurado entre 2010 y 2013)*. (2014). [Fotografía digital]. Recuperada de <http://tochoocho.blogspot.com/2014/04/ghost-house-casa-fantasmagorica-robert.html>

ANEJO: PLANIMETRÍA DE DOGVILLE

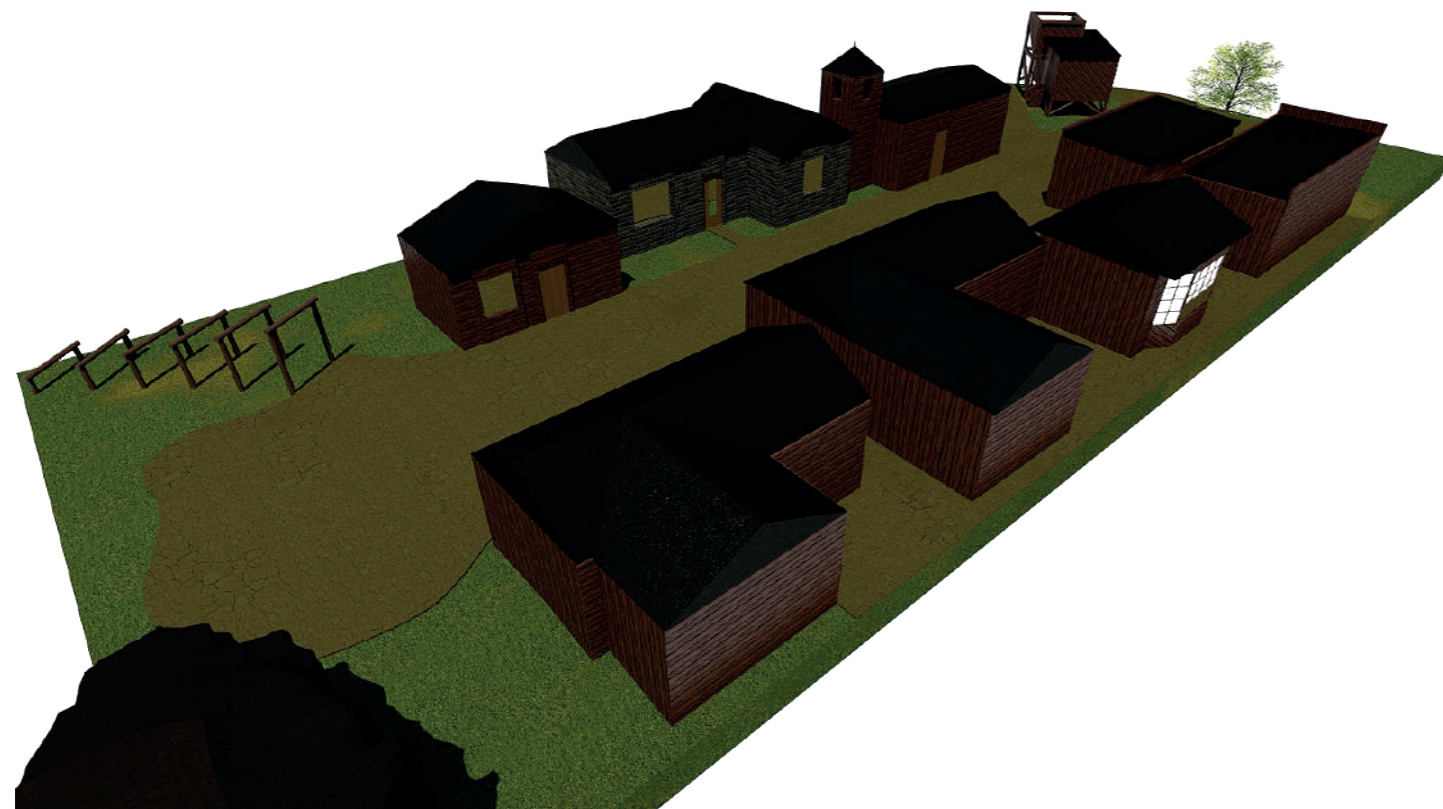


PLANTA DEL PUEBLO DE DOGVILLE EN EL SET DE RODAJE

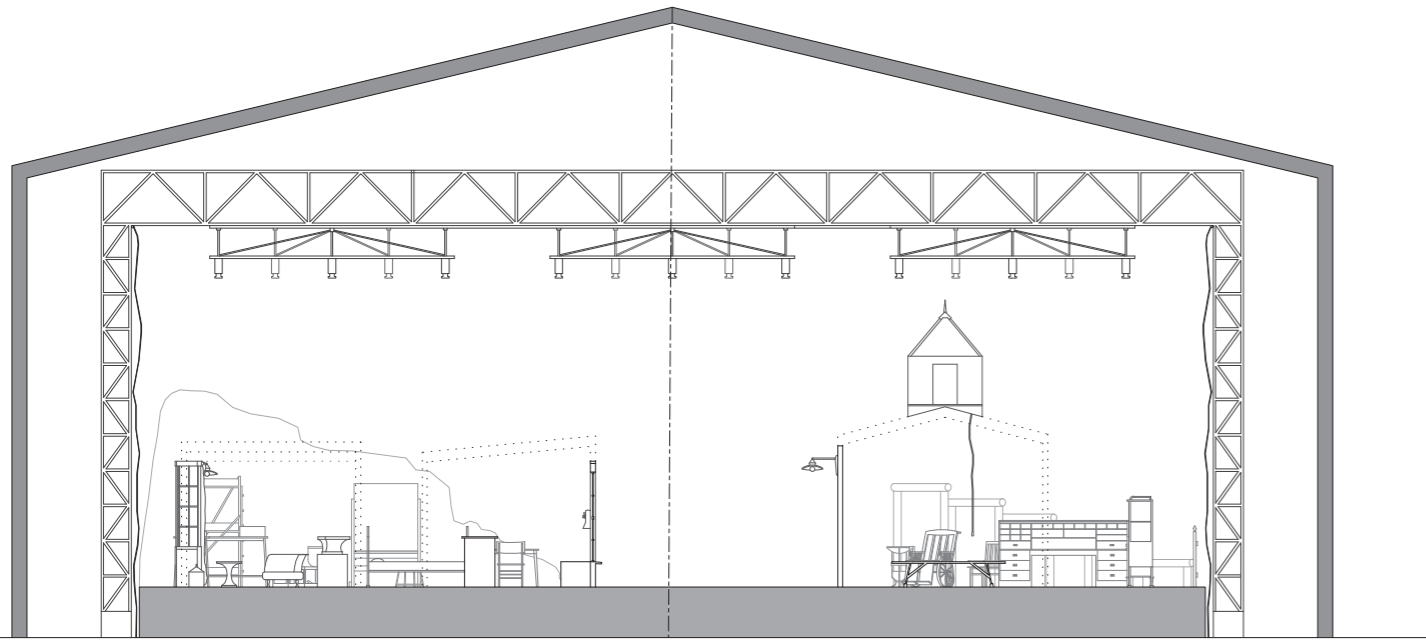




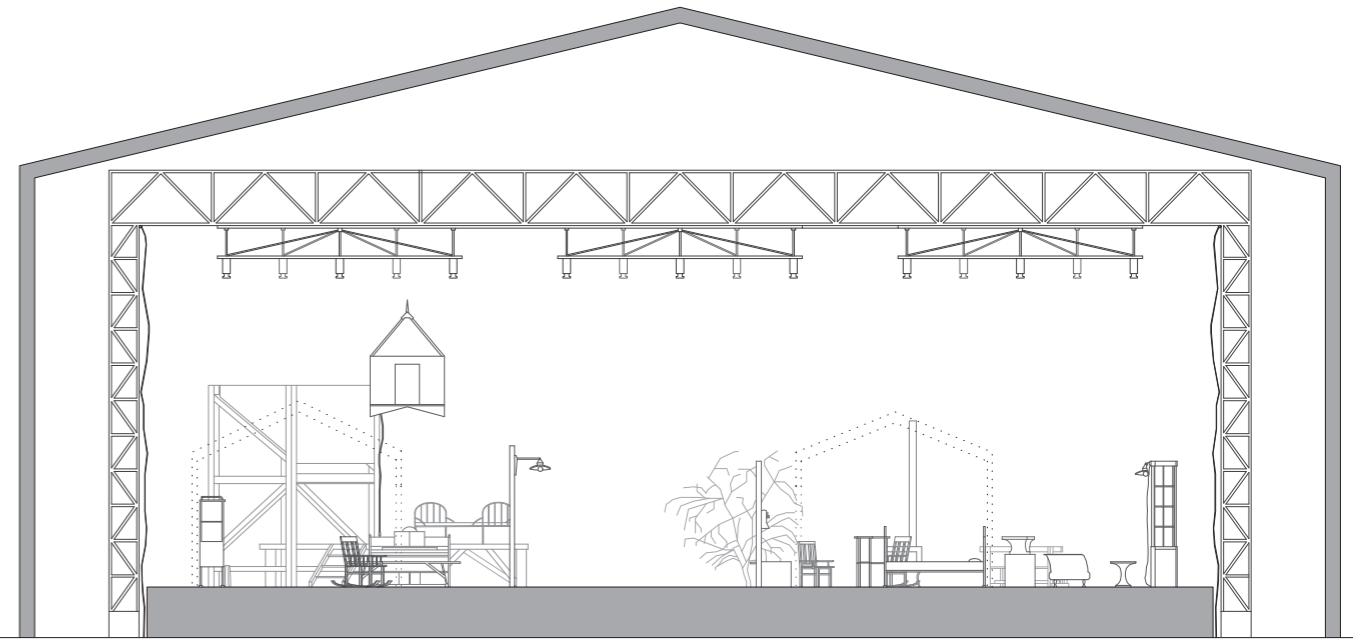
SECCIÓN LONGITUDINAL AA' EN EL SET DE RODAJE



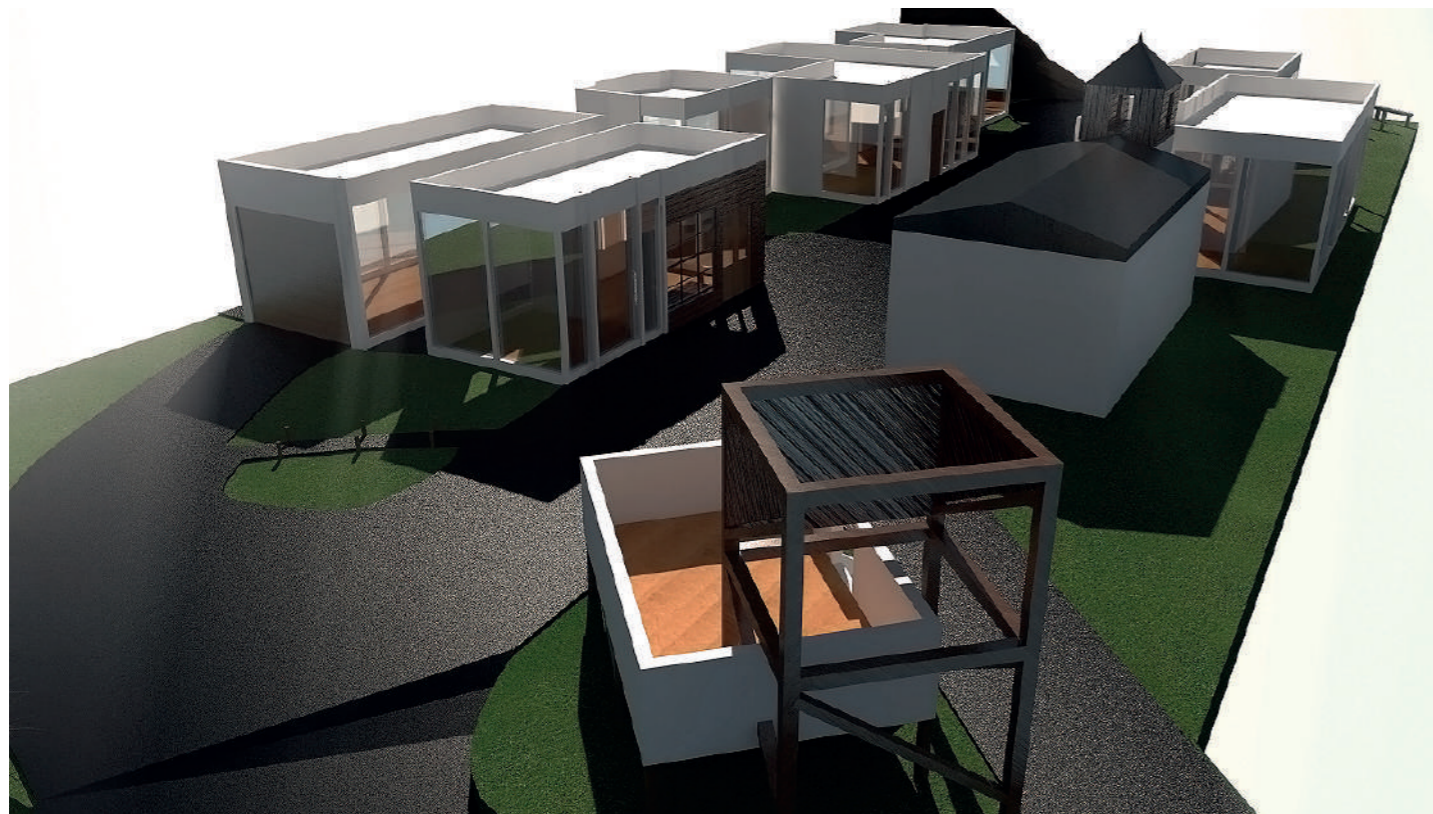
RECREACIÓN TRIDIMENSIONAL DE DOGVILLE SEGÚN LOS DETALLES NARRATIVOS



SECCIÓN TRANSVERSAL BB' EN EL SET DE RODAJE



SECCIÓN TRANSVERSAL CC' EN EL SET DE RODAJE



RECREACIÓN TRIDIMENSIONAL DE DOGVILLE ATENDIENDO A OTRAS CLAVES DIFERENTES A LAS PERCIBIDAS POR LA NARRATIVA