

TEATRO ÉPICO Y SU INFLUENCIA EN *DOGVILLE* DE LARS VON TRIER

Agustín Zalazar
aguszalazar7@gmail.com

RESUMEN

El concepto de teatro épico o teatro político surge a comienzos del siglo XX y responde a un movimiento teatral creado en Alemania por Bertolt Brecht. Se caracteriza por la ilusión, el efecto de alienación del espectador, la preponderancia del *gestus* y la alerta continua de que lo que allí sucede es teatro. Es para Walter Benjamín una forma que se corresponde con el cine y la radio y que adquiere una dimensión de profundo cambio social. A partir del surgimiento del teatro épico, fue fuente de inspiración para la realización de distintas obras de un gran número de artistas modernos. Es el caso del filme *Dogville* del director danés Lars von Trier en la que se centra este trabajo. El objetivo de esta presentación es demostrar que dicho filme, a través de su narrativa y estilo, se convierte en un manifiesto evidente de la influencia que las teorías y técnicas del teatro épico ejercen en el mundo del cine. Este análisis sigue las teorías e ideas elaboradas por Benjamin, quién mantuvo una relación intelectual y personal con Brecht, unida en un primer momento por las críticas que ambos realizaron a las prácticas artísticas de la época.

Palabras-clave:

Teatro épico. Imagen. Cine. Lars von Trier. Benjamin.

TEATRO ÉPICO Y SU INFLUENCIA EN *DOGVILLE* DE LARS VON TRIER

“Una película nunca es realmente buena a menos que la cámara sea un ojo en la cabeza de un poeta”
Orson Welles

Desde el momento cero de su creación, el cine ha sido concebido como un espectáculo capaz de mostrar una sucesión ininterrumpida de imágenes percibidas como reflejo exacto de la vida real. Para muchos, la primera emisión de una película por parte de los hermanos Lumière en el siglo XIX representó el punto de partida de ese vasto mundo que conocemos hoy. A partir de ese momento, la industria cinematográfica ha sido parte fundamental de la sociedad moderna gracias a sus aportes al desarrollo tecnológico, económico y cultural de la misma. La producción audiovisual se reinventó de diversas formas a lo largo de los años, ya sea como producción netamente artística o de entretenimiento, como producto de consumo mainstream o de culto y con más o menos presupuesto. También cambió su forma de distribución y difusión en los mercados globales, sus prácticas a la hora de su realización y el modo en que se consume. El filme, actualmente, es ideado para la comunicación masiva, sin embargo, esta concepción no es nueva. Por supuesto, el elemento ideológico no podía quedar afuera y este nace del encuentro del cine con el realismo, que permitió a los realizadores despojarse de muchos prejuicios sociales a la hora de presentar sus obras.

El filósofo y crítico literario Walter Benjamin junto al dramaturgo alemán Bertolt Brecht construyeron en vida una fuerte amistad que supo traducirse en un fructífero trabajo en conjunto que mezclaba debates sociopolíticos y producciones artísticas. Tan cercana era su relación que en su texto “¿Qué es el teatro épico?” Benjamin ofrece un panorama general de las características más sobresalientes del llamado Teatro Épico o Político, obra de Brecht, creado en Alemania durante la primera parte del siglo XX. El autor en su relato deconstruye y analiza individualmente las piezas de este nuevo tipo de drama, que representaba una novedad para la época, y examina cada aspecto de este.

La influencia del Teatro Épico, como toda creación de vanguardia, se deja ver en la obra de artistas innovadores y distintos consumos culturales presentes en la modernidad. Tal es el caso del director danés Lars von Trier, quien admite haberse inspirado en Brecht a la hora de concebir *Dogville*, la película analizada en esta propuesta. “Yo preferiría llamarlo inspiración de segunda mano. Mi madre estaba realmente interesada en él. Brecht fue una especie de dios interno cuando yo estaba creciendo, mientras que mi generación ha tendido a ver en él a un genio bastante anticuado.”, cuenta Von Trier en diversas entrevistas.

Dogville está fuertemente inspirada en el movimiento teatral impulsado por Brecht. La premisa del filme es bastante simple: Grace, el personaje interpretado por Nicole Kidman, llega a un pueblo aislado llamado Dogville, escapándose de un grupo de gánsteres. La pequeña comunidad se compromete a ocultarla de las personas que la persiguen a cambio de que ella realice distintos trabajos. Sin embargo, a medida que pasa el tiempo, los habitantes de este pueblo le exigen más y más garantías argumentando que arriesgan demasiado al cuidarla. Dicho esto, hay muchas maneras en las que el filme utiliza técnicas del Teatro Épico a través de su narrativa y estilo. Las más obvias, a simple vista, son la escenografía, la iluminación y la utilería minimalista. La película se desarrolla en un escenario de grandes dimensiones que no posee paredes, sólo se observan líneas rectas que delimitan los espacios. Es decir, el público es el encargado de imaginar la ciudad. Existen etiquetas, a través de las cuales los actores hacen su camino, que sirven para orientar al

espectador. Son señalizaciones que se esbozan en el suelo y su lectura indica, por ejemplo, "Casa de Thomas Eddison", el personaje interpretado por Paul Bettany, o "Calle Elm", el nombre de la calle principal. Los personajes literalmente golpean puertas imaginarias. La iluminación, por otro lado, es muy sencilla. Brecht creía en mantener la iluminación de esta forma ya que no quería que los valores de producción eclipsaran el mensaje de la obra. Aquí se nos recuerda constantemente que lo que estamos viendo no es la realidad, sino que se trata de una película.

El teatro épico, por el contrario, incesantemente se deriva una conciencia viva y productiva del hecho de que es teatro. Esta conciencia le permite tratar a elementos de la realidad como si estuviera montando un experimento, con las "condiciones" al final del experimento, no al principio (Benjamin 1966: 4)

El espectador nunca se pierde en el mundo de *Dogville*; el hecho de que es sólo un escenario lleno de actores es evidente en todo momento. Esta es una de las estrategias que Brecht emplea para desalentar a la audiencia a generar empatía con los personajes. "El carácter especial de los intereses de la audiencia a la que están destinadas las actuaciones del teatro épico es el hecho de que casi no se hace ninguna apelación a la empatía de los espectadores." (Benjamin 1969: 149). El dramaturgo alemán sostiene que este concepto de alienación no pretende retratar con realismo los acontecimientos de la obra. Más bien, se hace hincapié en otros aspectos de la historia. A través de este alejamiento, el público, por ejemplo, ya no puede predecir lo que ocurrirá ni tampoco relacionarse con los personajes de una manera creíble. La falta de realismo en la obra genera distancia, y de esta forma el público ahora puede examinar lo que se genera frente a sus ojos desde un punto de vista crítico, en lugar de simplemente sentirse atraído al filme en un nivel puramente emocional. Otra de las razones por la que no se nos permite generar algún vínculo con los personajes en la pantalla es porque el director tiene un mensaje y no quiere que dicho mensaje sea opacado por la emoción.

Según Walter Benjamin, Brecht elimina la catarsis aristotélica para purgar los sentimientos que se generaban a través de la empatía que el espectador sentía por el destino del héroe. "Al cine le importa poco que el intérprete represente a otro ante el público; lo que le importa es que se represente a sí mismo ante el sistema de aparatos" (Benjamin 1936: 69). Lo que intenta transmitir con esta frase es que el actor de cine actúa frente a una máquina y no ante el público, como el actor de teatro, y eso afecta al espectador de una manera arbitraria. El "aura" del actor y del personaje interpretado queda suprimida a voluntad del director. Para remediar esta situación, se ha creado un aura artificial llamada "personality", que consiste, básicamente, en el culto a la estrella promovido por el sistema cinematográfico capitalista.

Otra cualidad del filme es que posee un prólogo y se utiliza la narración, rompiendo de esta forma la cuarta pared, para recordarnos nuevamente que estamos viendo una película y no la realidad. Relatada por un ser omnipresente, la voz en off apunta a esclarecer detalles de lo que el espectador ve en escena, creando de este modo una continuidad. Aquí la voz de John Hurt es utilizada como una forma de relatar eventos que corresponden al pasado. También se encarga de presentar la historia, el lugar y los personajes como si se tratara de un relato inocente que aumenta su nivel de tensión con el correr de los minutos.

La división en capítulos, junto a sus respectivos títulos, es una constante en el trabajo de Von Trier, quien ha utilizado el enfoque repetidamente en sus películas. Se trata también de una estructura empleada por Brecht en sus obras. "Esto da lugar a intervalos que perjudican la ilusión de la audiencia (...) Estos intervalos son reservados para la reacción crítica a los espectadores las acciones de los jugadores y de la forma en que se presentan."

(Benjamin 1969: 153)". *Nymphomaniac volumen I y II* (2013), sus más recientes producciones, se dividen en capítulos introducidos por textos. Lo mismo sucede con las inquietantes *Breaking The Waves* (1996) y *Antichrist* (2009). Por su parte, *Melancholia* (2011) se divide en dos piezas. *Dogville* no es la excepción a la regla y, por lo tanto, también se encuentra fragmentada. Estos segmentos ponen en relieve las cualidades propias de la película y ayudan al espectador a situarse en contexto con referencias explícitas a los hechos dentro de la narración.

En la mayoría de las producciones que componen su filmografía, Lars von Trier manifiesta una visión extremadamente desesperanzadora de la humanidad. *Dogville*, la ciudad, representa a todo el mundo; cada uno de los personajes presentes en el relato representa a un miembro diferente de la sociedad, despojado de su traje de ser humano y dejando al descubierto su lado animal. Von Trier en su rol de director manifiesta un mensaje sobre la naturaleza del ser humano en el capítulo nueve, a través de Stellan Skarsgård y su personaje, Chuck: "Este pueblo está podrido por dentro y no lo extrañaría si cayese en un barranco mañana. No veo el encanto aquí, pero parece que tú sí." (*Dogville*, 2003) Su propia visión del universo, la soledad, la crueldad y la insignificancia de los seres humanos son temas recurrentes. Esta perspectiva sugiere que el ser humano se halla exento de cualquier esperanza de redención y es de esta forma que el director desafía a los espectadores. Dentro de la tragedia y el drama extremo, *Dogville* guarda en su mensaje más profundo un dejo de extraño preciosismo y tristeza por la naturaleza del ser humano. Lars von Trier no es menos crudo que en sus otros trabajos. La manera de manejar a los villanos de Von Trier se demuestra en el final. Las intenciones de Brecht fueron siempre alienar emocionalmente al público y en la actualidad Von Trier despierta la conciencia crítica de sus espectadores mediante su mensaje sociopolítico. Benjamin (1969: 148) sostiene que "una voluntad política ha prevalecido".

Otra idea es que Von Trier en el filme juzga al capitalismo, al que percibe como egoísta y el gran enemigo a vencer.

No debe olvidarse, sin embargo, que la valoración política de esta supervisión se hará esperar hasta que el cine haya sido liberado de las cadenas de su explotación capitalista. Porque, a causa del capital invertido en el cine, las oportunidades revolucionarias de esta supervisión se encuentran convertidas en contrarrevolucionarias. No es sólo que el culto a las estrellas promovido por él conserve aquella magia de la personalidad - misma que ya hace mucho no consiste en otra cosa que en el brillo dudoso de su carácter mercantil -, también su complemento, el culto del público, fomenta por su parte aquella constitución corrupta de la masa que el fascismo intenta poner en lugar de la que proviene de su conciencia de clase. (Benjamin 1936: 74)

Benjamin entiende perfectamente que con la reproducción masiva del arte su función social cambia rotundamente: el filme deja de ser una ceremonia perceptiva para pasar a ser político, y político dicho en el más amplio sentido de la palabra. Se trata de una unidad fundida en una lógica manipuladora y estandarizada, ya que se encuentra presente en todo sistema de economía capitalista. Incluso hoy, la función actual del cine mainstream no deja de ser política. Pese a ello, Benjamin reconoce que el arte aun cuando se expande, dejando de ser un ícono de culto para pasar a ser un valor puramente de exhibición con carácter exclusivamente mercantil, cumpliría con una función contrarrevolucionaria. Brecht era conocido por ser un fuerte marxista, por lo que esto tiene aún más sentido. A lo largo de la película, Grace es acosada y manipulada por todo el pueblo. El director refleja aquí al mismo sistema tomando ventaja de las personas. Cuando Grace se encuentra literalmente encadenada, casi convirtiéndose en una esclava, los habitantes de la comunidad le dicen: "No, Grace, no pienses que es un castigo. Para nada. La cadena es lo suficientemente larga,

podrás dormir en tu cama.” (Dogville 2003). Esto tal vez se podría comparar a un funcionario político argumentando que el sistema provee lo suficiente para poder sobrevivir mientras explota al proletariado. Es un hecho que Von Trier concibe al sistema como un ente despiadado.

El lenguaje es condicionante y constituye conocimiento y conciencia y, por esta razón, no es descabellado pensar que el cine surge en la sociedad capitalista; este necesita influir directamente a las masas, no ir individuo por individuo, como no lo podía hacer, por ejemplo, una pintura. Así, fuertemente inspirado por Brecht, Von Trier logra exitosamente hacer consciente al espectador en todo momento de la artificialidad del relato y obligar a un análisis del texto que lleva a una reflexión sobre el comportamiento de la sociedad y, efectivamente, se asegura de que este espectador nunca se distraiga de dicho mensaje. Tal es así que deja al público contemplándolo incluso una vez que la película ha terminado. Lars von Trier logra su cometido y transmite su admiración por la figura de Bertolt Brecht de la manera que él mejor sabe: a través del arte.

BIBLIOGRAFÍA

- Benjamin, W. (1936). *La Obra de Arte en la Época de su Reproductibilidad Técnica*. México: Editorial Ítaca.
- Benjamin, W. (1955). *Illuminations*. Nueva York: Editorial Schocken Books.
- Benjamin, W. (1966). *Understanding Brecht*. Londres: Editorial Verso.
- Berrie, G. et al. (productores), Lars Von Trier (escritor/director) (2003). *Dogville* [DVD], Dinamarca: Zentropa Entertainments.
- Gubern, R. (1969). *Historia del Cine*. Barcelona: Editorial Danae.