



**Juegos de lo real: la narración
oral y la trampa en *Los idiotas* y
Dogville de Lars von Trier**

Edwin Culp Morando

✉ edwin.culp@ibero.mx

id <https://orcid.org/0000-0002-6601-6705>

Introducción

A mediados de la década de los 1990, y hasta bien entrada la primera década del nuevo milenio, Lars von Trier lideró una de las propuestas más sugerentes en torno a la representación de la realidad en el cine; en pleno auge de la imagen digital y la capacidad de generar imágenes compuestas de aspectos digitales y acción viva; justo cuando la realidad parecía aferrarse aún a sus representaciones más que antes. La peculiar relación entre cine y realidad propuesta por von Trier será la de acercarse a esta a través de juegos explícitos con la representación, excediendo cualquier pretensión de construcción realista.

En ese sentido, partiendo de la propuesta de J. Simons (2007) sobre el juego en las películas de von Trier, este texto se orienta a revisar las particularidades de la relación entre representación y realidad en dos de sus películas: *Los Idiotas (Idioterne, 1998)*, el cual trata de jugar a hacer de idiotas en la vida real. Por otro lado, está *Dogville (2003)* donde el juego se da de manera más compleja en la interacción entre el espacio de representación, la actuación y el guion. Este análisis permite, además, disertar sobre los modos como la imagen y la narración fílmica se enfrentan a la tensión con lo real.

A su vez, la convención narrativa de von Trier se teje como una trampa en la que el velo de ilusión sobre la realidad acabará desgarrado por una irrupción de lo real —aquello de irrepresentable que estaría en la base de toda representación primera—. Esta convención toma la forma perversa de la narración oral en el juego; más aún, al juego infantil de simulación: aquel en el que se acepta y cree en la verdad de unas reglas establecidas al punto de dejarse llevar hasta el extremo donde las reglas se rompen; de igual manera, revelando su endeble construcción y dejando el engaño de manifiesto. Entonces, Von Trier teje las imágenes y las tramas de estas películas de manera que cuando somos capaces de darnos cuenta del engaño, ya será demasiado tarde: lo real irrumpe sin que se pueda reconfigurar.

El texto comienza por retomar la discusión de la narración en el cine. Le sigue una revisión del concepto de lo real en Clément Rosset que sirve para caracterizar el modo de construcción de la imagen y la narrativa en las películas de von Trier. Por último, concluye con el análisis de las películas, donde lo real aparece como trampa de una narrativa análoga a la de la oralidad. En adición, se suplementa el análisis con un epílogo que aborda otra estrategia de narrativa oral en algunas películas de Jim Jarmusch, contemporáneas a las de von Trier pero distantes en sus efectos.

Repensar la narración en el cine

El problema de la narración en el cine ha sido un campo de batalla de teóricos y creadores a lo largo de su historia. Continuamente se escucha sobre filmes con pretensiones artísticas que buscan ir en contra de una narración, mientras se leen reseñas de los éxitos comerciales criticando los elementos del filme que la debilitan. Decir que un filme es narrativo en el ámbito artístico pareciera ser un comentario más bien negativo que lo acerca a una pretensión comercial.

La cuestión, no obstante, es bastante más compleja y no se limita a un mero calificativo. De hecho, son dos cuestiones distintas: una, que hace preguntarse si el cine está constituido como narración, lo que permitirá pensar en él en términos de lenguaje. Existe otra, completamente distinta, si la estructura que deriva de este asume una forma más o menos lineal que tradicionalmente se ha llamado "narrativa". Christian Metz, partidario de considerar al cine como una lengua, invoca para ello un hecho histórico: el cine se había constituido como narrativo, contando historias, y esto haría que el cine rechazara otras vías posibles de expresión.

Por su parte, David Bordwell (1996) pareciera aclarar un poco la cuestión. Él propone un análisis del cine como narración diciendo que esta puede estudiarse como "un *proceso*, la actividad de seleccionar, organizar y presentar el material de la historia de tal forma que se ejerzan sobre el receptor unos efectos específicos relacionados con el tiempo" (p. 13).

Asimismo, opone esta forma de estudio de la narración a su planteamiento como representación. Aquella que considera el entorno y las relaciones externas que derivan de su tema, o como estructura; es la forma que utiliza Metz a través de enunciados y formas específicas en que se combinan las partes de un todo.

Bordwell asume, como Metz, que el cine es susceptible de ser analizado como narración; aunque en su definición de la misma el cine no tenga que pasar, al menos no directamente, por una analogía al enunciado y luego por los códigos del lenguaje. Gilles Deleuze (1986), por su parte, es radical en esta cuestión:

El cine no es lengua, universal o primitiva, ni siquiera lenguaje (...) La lengua extrae de él enunciados de lenguaje con unidades y operaciones significantes, pero el propio enunciable, sus imágenes y sus signos, son de otra naturaleza. Sería lo que Hjelmslev llama "materia" no lingüísticamente formada, mientras que la lengua opera por forma y substancia. (pp. 347-348)

La narración, sigue Deleuze, no puede ser un dato; en cambio, se desprende de las imágenes y sus combinaciones directas. De esta manera, según el autor: "la llamada narración clásica emana directamente de la composición orgánica de las imágenes-movimiento (montaje) (...) [Y] las formas modernas de narración emanan de las composiciones y tipos de la imagen-tiempo: incluso la 'legibilidad'" (p. 45).

Ahora bien, la proliferación de la imagen digital y la interactividad que emergió a partir de la década de 1990 supuso para el cine la constitución de una nueva relación entre la imagen y su referente. Por tanto, se han producido, por ejemplo, propuestas que suponen agregar signos a la taxonomía deleuziana o que proponen ir más allá de la imagen-tiempo (Buci-Glucksmann, 2006; García-Catalán, 2013). La apuesta de este texto es la de caminar a la inversa del argumento deleuziano, al insistir sobre la relación entre estructura narrativa y signo fílmico, con el objetivo de evidenciar distintos modos de referenciación de la imagen con su referente, en términos de la experiencia del espectador. Consiste en una

caracterización en función del vínculo entre referente e imagen que puede superponerse a la taxonomía deleuziana de la imagen-movimiento y la imagen-tiempo.

De todos modos, se ha dicho que la narración del primer cine sonoro (del llamado cine clásico) guardaba relación con la novela popular, la historia corta y el teatro del siglo XIX. Según Bordwell (1996): "la 'realidad' se asume como una coherencia entre sucesos, una consistencia y claridad de la identidad individual" (p. 206). De esta manera, consiguiéndose la motivación realista a través de la causa y el efecto. La narración del cine moderno, por su parte, estaría vinculada a la modernidad literaria, al ensayo, incluso, a la palabra poética: el creador dotado de una nueva combinación entre imágenes y palabras explora en ellas mismas, en cómo apuntan a lo irrepresentable y cómo se vuelcan hacia el espectador.

El centro no está puesto en lo que se evoca, sino en la manera de evocarlo. Podría pensarse como la labor del poeta (o el ensayista) que indagan en la palabra como ritmo, como sonoridad; así, deslizando su débil nexo con lo real, creando nuevos vínculos entre conceptos y ensayando sobre el lenguaje mismo. Pasolini le llama cine-poesía, en oposición al cine-prosa de la narración clásica. Por su parte, Deleuze (1986) menciona: "El relato ya no se remite a un ideal de lo verdadero que constituye su veracidad, sino que se convierte en un 'pseudorrelato', en un poema, en un relato que simula o más bien en una simulación de relato" (1986, p. 200). En ella lo real y lo imaginario se han hecho indiscernibles.

No obstante, puede pensarse una variante del cine moderno, aquella que sigue la estructura de la narración oral. En ella la lógica y la causalidad parecieran retomar ciertas reglas del cine clásico, pero en una estructura menos rígida, sin una construcción sólida de los acontecimientos como causa y efecto. La forma del narrador oral es capaz de sumergir en una experiencia evocada, solo en la medida en que es consciente de la ilusión, en la medida en que se comparte un presente vital, que resulta en una experiencia.

La forma de la memoria (o de la poesía) asume la relación incapaz entre lo real y la imagen (o la palabra). De ahí que muchos de estos films jueguen con la imaginación, los sueños y la memoria (o la falta de ella). Allí no son representados como lo haría el cine clásico por flashbacks o imágenes alteradas —que marcan una discontinuidad entre lo que es o no realidad—; en cambio, la imagen misma es recuerdo o sueño, superponiendo diferentes planos de realidad.

Por su parte, la forma de la narración oral juega a partir de las reglas de representación establecidas por el cine clásico —como seguir la narración a través de un personaje central; así, hace creer que confía en la verdad de las imágenes y las palabras. En ese punto, se establece una convención, un acuerdo con el espectador, una manera de leer el film y de entrar en la experiencia que evoca. De esa concertación con el espectador depende su capacidad de conferir experiencia. Si en algún momento la convención pretende ser realidad, es solo para luego mostrar la distancia que la separa de ella.

La ilusión puede darse como la imposibilidad del amor (*Deseando Amar*, en inglés *In the mood for love*, Dir. Wong Kar Wai, 2000), como gozosa celebración de la vida (*Gato negro, gato blanco, Crna macka, beli macor*, Dir. E. Kusturica, 1998) o bien, al contrario, la vida como celebración de la ilusión (*Amélie, Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, Dir. JP. Jeunet, 2001). La "realidad" creada después puede ser sutil (*La rodilla de Clara*, en francés, *La genaux de Claire*, Dir. E. Rohmer, 1970) o brutalmente desgarrada, dejando ver lo ilusorio de su construcción (*Mulholland Drive*, Dir. D. Lynch, 2001). En otras palabras, es un cine que especula con la posibilidad que tiene el espectador de interactuar con la imagen.

Este cine aparece como afrenta a la inundación de imágenes que han perdido la capacidad de representar y se han tornado carentes de valor en términos de verdad. A esa carencia se opone una continua repetición de lo obscuro bajo la necesidad —y a su vez el velo— de más realidad. Con el ascenso de la imagen digital, la representación se ha vuelto más cercana,

más verosímil; desde un desastre natural o una guerra, hasta la realidad más cotidiana —a la que se dota de una importancia excedida—.

Como consecuencia, se ha vuelto inútil confiar en la verdad de la imagen y por otra parte no existe otra opción. La imagen ha devenido obsesiva y lo real más escurridizo aún. Es mucho más complicado (aunque de ninguna manera imposible y en esa dificultad podría estar justamente su interés y su efectividad) incidir en una realidad que busca esconderse detrás de una imagen ya caduca, si se parte de asumir la incapacidad de representar de las imágenes y las palabras.

De ahí que se vuelva a la evocación de una experiencia, partiendo de relaciones en apariencia simples, pero que pueden conformarse en experiencia. Es esta la forma de la narración oral. Lo que resulta incómodo, pero es también lo que facilita su entrada en los circuitos de representación, es su aparente confianza en la verdad de la representación.

En adición, junto con la vuelta a la narración de la que se habló antes, que se pueda hablar de una vuelta al realismo en el cine. Dicha vuelta no se presentaría como una estrategia estilística, aunque en apariencia pueda parecerlo. Si se le ha llamado así es porque utiliza un modo de representación que sigue hasta cierto punto el esquema de causalidad realista, sin embargo, solo para ser llevado a su límite y, algunas veces, fracturarlo.

Hacia un cine de narración oral

El habla representa, presenta de nuevo, hace visible por medio de la palabra aquello que de otro modo no lo sería. Hablar es referirse a algo que está ausente o no puede verse. Según M. Morey (2009):

Incluso cuando se habla de algo que está ante los ojos, hablamos precisamente porque presuponemos que hay algo ahí que se da a ver que el otro no ve, algo que solo el hablar alcanzará a manifestar, pero a manifestar tan solo como una ausencia en la mirada del otro. (p. 39)

En su texto se pregunta sobre la relación entre hablar y ver, a partir del pensamiento del cine: ¿hablar es ver? Aún más, ¿si hablar es ver, al inverso se podría decir que ver es hablar? La primera pregunta lleva al terreno de la narración oral, la segunda, al cine —aunque ambas hacen pensar en la verdad—. ¿Será posible pensar en una experiencia del cine de la misma forma que la experiencia de la narración?

El cine comienza representando la realidad, buscando sumergir al espectador en la ilusión de un presente de lo evocado. Para ello, da un “signo” determinado a ciertas manifestaciones de la realidad que después pueden agruparse y de alguna manera excluirse de otras. Una vez asignados y clasificados, es capaz de legislar y generar normas de representación sobre los elementos que lo componen de modo que la ilusión cada vez parezca más verdadera y lógica.

El cine parecía ser el espacio perfecto para representar en imágenes sueños, recuerdos y deseos, presentándolos como discontinuidad del encadenamiento lógico de las imágenes que representan la realidad; además, usando *flashbacks* e imágenes alteradas que claramente rompen con el resto de las imágenes. Esta representación se erige sobre las normas de la realidad y el lenguaje: a pesar de revolucionar la forma de percibir la realidad, el cine parece no hacer más que intentar reproducirla.

Después de la Segunda Guerra Mundial, el cine abandonará su tarea inicial para intentar llegar al espectador; ya no solo por una ilusión, sino a través de una experiencia que lo involucra. La guerra despojaba al lenguaje de su ya débil nexo con lo real y, sobre todo, con la verdad. De las imágenes verbalizadas del cine sonoro quedaba poco menos, después de su utilización como propaganda política (Morey, 2009).

Lo peor estaba apenas por venir cuando después de la guerra se revelaban al público las imágenes de los campos de exterminio nazi; a partir de Quintana (2005): “El debate ya no consiste en pensar cómo hacer poesía después de Auschwitz [como se preguntaba Adorno], sino en cómo podemos llegar a confiar en la verdad de las imágenes cuando nos

encontramos frente a lo irrepresentable” (p. 319). Entonces, lo obsceno se ponía en escena y lo irrepresentable desgarraba a la representación. El trauma irrumpía en el propio lenguaje y en la representación visual serían estos los que sufrirían un derrumbe autístico. Un nuevo abismo como ningún otro se abría entre hablar y ver.

Como resultado, la imagen visual acabaría por tener que asumir —con el lenguaje— que no puede ser más que solo representación. Sin embargo, se había hecho imposible confiar en representación alguna de lo real. Es así como el cine moderno acaba por tan solo poder “apuntar” a algo; sus representaciones se hacen dispersas, inacabadas y abiertas, dando más importancia a la experiencia que tendría el espectador que a aquello que intentaban representar o apenas apuntar.

Es ahora que se ubica al cine como quería Deleuze (1986), como una “materia no lingüísticamente formada” y no ya como una lengua: “No es una enunciación, —dirá— no son enunciados. Es un ‘enunciable’”(p. 49). Este cine de representaciones apenas esbozadas, al que llamaré moderno, hace reformular el cuestionamiento inicial: caída la representación, rota la confianza en la verdad, valdría preguntarse —y al cine moderno—: ¿puede darse un ver que sea solo eso o un hablar que no sea más que palabras?

En efecto, el habla en el cine mudo se escribía y leía como discurso indirecto (escrito en los títulos intermedios). En el sonoro el habla vuelve a la cotidianidad del discurso directo e interactúa con la imagen, pero siendo parte de ella. En el moderno será el discurso indirecto libre el que adquirirá potencia. Según Deleuze (1986), el cine moderno:

Desborda la oposición entre lo directo y lo indirecto. No es una mezcla de indirecto y directo, sino una dimensión original, irreductible, que puede asumir diversas formas. (...) Puede ser presentado como un tránsito del indirecto al directo, o lo inverso, aunque no se trate de una mezcla. (p. 319)

Entonces, el narrador se borra o entra en relación con otro, su voz se hace dudosa y ya no absoluta. En palabras de Deleuze, el diálogo:

Es tratado como si fuera contado por otro (...) el personaje habla como si escuchara sus propias palabras transmitidas por otro, para alcanzar una "literalidad" de la voz, separarla de cualquier resonancia directa y hacerle producir un discurso indirecto libre. (p. 320)

En el cine moderno el acto de habla ya no forma parte de las acciones y las reacciones. En cambio, rompe con su dependencia de la imagen visual y se conforma propiamente como una imagen sonora. Por tanto, pensar un cine de la narración oral supone dar al habla su estructura fundamental. Hablar, poner en sonidos las palabras, articular el lenguaje en ritmos y tonalidades no solo supone transmisión y evocación de "algo", sino experiencia en sí misma. Escuchar a otro que habla delante va más allá de comprender lo que dice: se respira con él, se sigue su melodía y detiene con sus pausas. En ese sentido, se queda sumergido en la experiencia de escuchar.

En sus palabras no cabe preguntarse si lo ocurrido es verdadero o no, si se es fiel a la experiencia o si la inventa, o si este narrador trabaja con material tomado de la realidad o ficción. Su vocación no es la de preservar una cierta objetividad y veracidad-verificabilidad de los hechos y se aleja del parte (del informante), pero también del historiador. Es lo real de las palabras en sí lo que introduce a la escucha en la narración.

Lo anterior jugará un papel central en la misma en tanto que su propia experiencia formará parte de lo narrado. Por su parte, W. Benjamin (1991) menciona: "El narrador toma lo que narra de la experiencia; la suya propia o la transmitida, la toma a su vez, en experiencias de aquellos que escuchan su historia" (p. 119). De este modo, se habla de una experiencia en la narración o experiencia narrada —la experiencia conferida en el relato— y de una experiencia de la narración —la acción misma de narrar y escuchar el relato—.

Cuando el escucha se sumerge en la experiencia de la narración, olvidándose de sí y dejando que opere su imaginación, sus propias experiencias se irán “entretejiendo” con las narradas —que llevan ya la huella del que narra—; como consecuencia, haciendo difícil trazar la línea entre lo vivido y lo escuchado, entre el tiempo de la narración y el tiempo de lo narrado. De modo que cuando el escucha decida volver a contar la historia —la finalidad última de la narración— y convertirse él mismo en narrador, todas estas experiencias confluirán en su cuerpo. De esta manera, causa en lo narrado una mezcla de experiencias propias y confiadas, e imprime finalmente también su propia huella a la experiencia.

Un cine que se sumerge en la narración como oralidad será un cine que se construye desde la posibilidad de narrarse nuevamente; además, su experiencia fragmentaria se completa con la del espectador. En el ascenso de la imagen digital y su consecuente separación de la realidad, el cine de narración oral implicará no solo un realismo estilístico, sino un compromiso renovado con la realidad que excede la construcción narrativa. Asimismo, involucra al espectador y le supone la posibilidad de que lo real irrumpa, ya no como representación detallada, sino como desfondamiento de la representación.

De lo real

El que habla de lo real, dice Clément Rosset (2004), incluso:

El que de buena fe cree que tiene algo que decir sobre él, está lógicamente obligado a hablar hueco, a no decir nada. Solo se trata, pues, de un sentimiento. (...) Sentimiento de que hay un sentido, de que hay un secreto que dilucidar e incluso de que ya se ha dilucidado el secreto. (p. 56).

En estos términos, es imposible hablar de algo que es “idiota” (en el sentido de simple, particular, único) sin duplicarlo, convirtiéndolo así en otra cosa. En efecto, lo real no es el laberinto que oculta al sentido

y en el cual se ha de elegir un camino u otro; en cambio, resulta más bien la confusión de caminos como insignificante. Aun disponiendo de cualquier camino, necesariamente se ha de tomar algún camino y existe la determinación; jamás se podrá hacer cualquier cosa, ni tomar cualquier camino. En palabras de Rosset (2004)

Lo que es seguro, seguro de todas formas (*anyhow*), es que toda indeterminación cesa al nivel de la existencia, o sea, que nada será realmente *anyhow*, puesto que no hay ningún *anyhow* que no sea, desde el momento en que es, un *somehow*. (p. 24)

¿Cómo hablar de algo, a su vez indeterminado, pero que solo puede existir de manera determinada, sin cargarlo de significados añadidos? Lo real irrumpe y llega. La irrupción más extrema de lo real es aquella que destruye la barrera que hay entre este; por su parte, la realidad puede dar lugar a la psicosis, al derrumbe autístico (por inundación de la realidad por lo real) o a la paranoia (cuando lo real está incluido en la realidad). Junto con estas maneras, todas las vías del trauma o desasosiego (amoroso, por ejemplo) serían vías de acceso a lo real, aunque no las únicas. Rosset (2004) añade también la embriaguez extrema (a partir del personaje del Cónsul en la novela de Malcolm Lowry, *Bajo el volcán*), el arte y la filosofía.

A modo de evitar la irrupción traumática de lo real, el velo ha de fortalecerse con nuevas relaciones y representaciones que formen parte de la conciencia. Las palabras y el lenguaje —representación en el sentido de sustitución y símbolo— cumplirán esta función. El hombre no está solo así con sus representaciones, puede comunicarlas, transferirlas, compararlas y establecer acuerdos. Para vivir en sociedad, dice Nietzsche (2011), el hombre debe hacer un movimiento moral asignándole un nombre a toda una serie de experiencias que, sin ninguna posibilidad de ser idénticas, pueden de alguna manera excluirse de otras.

Luego las palabras devendrán en conceptos: relaciones puras entre palabras en las que ya no se tiene necesariamente en cuenta a la cosa original. Sobre estos se teje constantemente una red de relaciones; ya

no importa hacer referencia a lo real, sino directamente a otro concepto: doble ausencia o representación. Para salvar la distancia entre lo real y el lenguaje no se vuelve a la construcción del lenguaje (que sería una función del arte). Todo lo contrario: se harán nuevas clasificaciones aún más específicas, así como conceptos que se construyan en relación con nociones anteriores. También existirán nuevos modos de representación que precisamente describan la experiencia, de forma que el entramado haga casi imposible la irrupción de lo real y, así, aleje del riesgo a verse incapaces de asimilar lo que ha pasado.

La ciencia vendrá a ser salvaguarda de conceptos y relaciones; su deber será hacer que se cubran cada vez mejor los huecos entre lo real y la realidad, evitando que queden dudas de su validez. Pero tal parece que entre más exacto es el modelo científico; además, entre más fiel es la reproducción, más se escapa lo real, más escurridizo se vuelve y más evidente se hace la ilusoriedad de la representación propia.

Este accidente del lenguaje —que consiste en dejar escapar lo real— es el caso general, mientras que la fortuna del lenguaje, que consistiría en evocar lo real, representa la excepción. (...) Hablar de lo real es perderlo. (...) Hablar es, de manera inevitable, flanquear la realidad. (Rosset, 2004, pp. 110-111)

Sin embargo, pensar que las palabras y el lenguaje forman un sistema que en ningún momento mantiene contacto con lo real tampoco tendría sentido. Debe haber una parte del lenguaje que aún remita a lo real; es más, habría que ser capaces de acceder a lo real por la vía de las palabras. La palabra, dice Rosset, “no deja de ser ‘real’ a su manera. Se trata de una realidad pobre, que no dura, que no interesa, que no deja huellas, pero que al menos tiene la facultad de existir provisionalmente como representación” (pp. 154-155).

Solamente cuando se asume que la relación con lo real es muy débil, se es capaz de hacer a las palabras relacionarse de formas inesperadas, generando nuevos y extraños vínculos; incluso aprovechando cadencias y

ritmos sonoros, para solo tal vez ser capaces de evocar, sostener y atrapar —al menos por un momento— algo de lo real. Cuando los sujetos sean capaces de reconocer lo real y de darse cuenta de que ya ha llegado; ya habrá sido demasiado tarde, no habrá nada que hacer para detenerlo.

El acceso de lo real a la conciencia se acompaña así con la revelación de algo que se parece a una trampa, y que es la trampa de toda realidad en tanto que se la percibe demasiado tarde como para que uno pueda esperar actuar con eficacia sobre ella: como si solo estuviese permitido conocerla a condición de que se la conozca demasiado tarde. (Rosset, 2004, p. 168)

De modo que, si se acepta una realidad dada o una convención, se correrá el riesgo de que lo real se muestre sin darse cuenta y se estará ante la posibilidad de caer en la experiencia de lo real como en una trampa. Entonces, se está ante la estructura del juego: se aceptan unas reglas dadas y una realidad ilusoria que luego es llevada a su extremo, hasta el punto en que las reglas se rompen, revelando lo real que había, justo cuando ya es demasiado tarde e inevitable. De igual manera, se trata de un juego infantil de simulación, es decir, hacer como si se dejaran llevar por la convención de que “esto es verdad”, al menos dentro de esta ficción.

Como resultado, es la rápida capacidad de asimilación que la conciencia ha obtenido del exceso de imágenes, al que está expuesta, la que hace que ya no exista un asombro ante el recurso mismo. A partir de allí, se es capaz de entender el juego, asimilarlo y dejarse llevar. En el juego el medio queda develado y se muestra como mentira, pero solo después de que se ha creído en él.

Los juegos de Lars von Trier

Dos películas de Lars von Trier dan cuenta de la capacidad que aún tiene la imagen para engañar, para permitir que lo real irrumpa en la estructura del juego. Primero, *Los Idiotas (Idioterne, 1998)*, que trata de

jugar a hacer de idiotas en la vida real; segundo, *Dogville* (2003) donde el juego se evidencia de manera compleja en la interacción entre el espacio de representación, la actuación y el guion. Von Trier pareciera ser un maestro de la manipulación; Suele trabajar bajo reglas muy estrictas antes de componer un film, para provocar una reacción específica —como las del tan sonado voto de castidad de *Dogme95*, aunque no son las únicas—.

De hecho, ha creado un manifiesto que acompañan a casi cada uno de sus films; incluso, ha llegado a decir que sus filmes son el resultado de una “tarea” autoimpuesta: “Puedo decirme a mí mismo, ‘Ahora voy a hacer algo gracioso,’ ‘Ahora debería hacer algo trágico,’ o lo que sea. Y luego me pregunto qué pienso que es gracioso o trágico o lo que sea” (Björkman, 2005, p. 16). Efectivamente, será frecuente en von Trier ver un estilo que contradice al relato que se va a narrar, de manera que el espectador está mucho más indefenso ante la historia y será mucho más susceptible de verse afectado por esta (p. 166). En *Rompiendo las olas* (*Breaking the waves*, 1996) utiliza un crudo estilo cercano al documental que evita que el romance que se narra se convierta en melodrama. Por su parte, en *Bailar en la oscuridad* (*Dancer in the dark*, 2000) el musical se emplea para presentar un relato más bien trágico.

Específicamente, a partir de su trabajo en *El Reino*, los actores también contribuyen a generar la estructura del juego a partir de algunas improvisaciones. El director da a los actores solamente un “esbozo” de los personajes sobre el que estos puedan trabajar. También refina el guion para quedar en conflictos bastante básicos, dejando al actor la libertad para trabajar con sus propias ideas, como en “un juego de policías y ladrones” (Björkman, 2005, p. 226).

Por consiguiente, los actores tienen libertad de moverse por el espacio e incluso cambiar posiciones y actitudes entre una toma y otra, de modo que cuando las escenas se montan, habrá diferentes tomas con distintas actitudes entre una y otra. En el resultado final el curso de los acontecimientos puede ponerse en suspensión con una misma toma que

se repite mostrando otra actitud del personaje —como un narrador que va cambiando de adjetivos mientras describe, usando algunos que incluso podrían parecer contradictorios—, lo que añade un plano de profundidad psicológica. Por ejemplo, *Dogville* presenta una escena en la que Tom dice a Grace que él la ha acusado de robar el dinero de su padre. Primero la vemos a ella reaccionar expresando su desacuerdo y, luego, por un corte directo la vemos en una segunda versión llorando y pidiéndole que no se vaya. Dice von Trier, respecto al montaje de *Rompiendo las olas*:

Habíamos filmado escenas muy largas y ninguna de ellas era como ninguna otra. Los actores tenían permitido moverse en la escena si querían, y nunca tenían que seguir ningún plan preciso. Cuando editamos las escenas, nuestra única intención era fortalecer la intensidad de la actuación, sin preocuparnos si la imagen estaba en foco o bien compuesta o si no estábamos considerando el eje invisible de la mirada. Eso resultó en grandes saltos en el tiempo al interior de las escenas, que podrían no percibirse como saltos en el tiempo. Casi daban una sensación de compresión. (Björkman, 2005, pp. 171-172)

Tanto *Los Idiotas* como *Dogville* están filmadas en secuencia (en orden cronológico del relato, contrariamente a lo que suele hacerse —filmar las escenas desordenadamente— aunque tampoco es una práctica del todo extraña al cine). Entonces, si bien puede dar lugar a escenas iniciales débiles, permite a los actores seguir la línea de su personaje y alcanzar una complejidad en su trabajo gracias a la acumulación. El peso de la evolución del personaje queda en ellos y no en el editor.

La experiencia evocada se va tejiendo frente al espectador, no de una manera lineal y que pretenda una cierta perfección, sino que de alguna manera es testigo del proceso mismo de construcción de personaje. La cámara en mano pareciera ser un sello característico de von Trier entre *Rompiendo las olas* y *El jefe de todo esto*. El mismo von Trier hará las veces de operador de cámara a partir de *Los Idiotas*. De este modo, dice, está más

cerca de los actores y contribuye con su propia improvisación al trabajo (Björkman, 2005, pp. 227-228).

De igual manera, la imagen se hace más cercana a una imagen “amateur”, menos hábil o torpe, lo que produce la sensación de mayor realidad, rompiendo a la vez con el narrador invisible al que aspira el cine realista. El uso de la cámara en mano llevada por el director, junto con el rodaje en secuencia y la improvisación, posibilitan al espectador sumergirse en el relato como si se encontrara en presencia de un narrador evidente. Así, se puede seguir la manera como la narración se va tejiendo, imperfecta, recibiendo las huellas de su narrador-escriptor-cámara (que “da a ver” y a su vez “habla”), definiéndose los personajes conforme la narración avanza.

Von Trier busca ir en sus filmes más allá de la ficción al momento del rodaje. El último resulta en toda una experiencia para los participantes, va más allá de la ficción creada y de algún modo queda reflejada en el filme. Parte de las “reglas” de *Los Idiotas* y *Dogville* consistían en concentrar, casi encerrar, a actores y equipo técnico durante intensas semanas de trabajo. El cansancio de los actores, la sensación de encierro, la construcción cada vez más compleja de los personajes y la tensión de las escenas parecieran mezclarse y revelarse en la ficción.

A partir de las declaraciones de Björkman (2005): “*Los Idiotas* muestra cómo las reglas del juego se convierten en un juego de reglas” (p. 201). En este film, von Trier vuelve a poner en cuestión el tema del idealismo y el apego a una creencia (como ya lo había hecho en *Rompiendo las olas*). El juego es simple: hacerse el idiota, buscar al idiota interior —y que de él afloren los sentimientos más genuinos— para probar los límites de la sociedad. Como consecuencia, los personajes se han encerrado en una casa que está por venderse, alejándose de su realidad cotidiana.

La historia habla de Karen, quien acaba de integrarse casi accidentalmente. Ella claramente viene de otro contexto social al de los demás y muestra otro tipo de sensibilidad, más silenciosa, a la escucha, como una extranjera en el grupo (figura constante en el cine de von Trier).

Ella pone en cuestión el comportamiento del grupo y su propia estancia en la casa, aunque no se marcha y eventualmente encuentra también su idiota. Las reglas del juego se irán endureciendo, primero, por la necesidad de tomar riesgos cada vez mayores; así como también por las constantes irrupciones de elementos externos (los verdaderos “fuera de campo” del filme): posibles compradores de la casa, el dueño de la casa y tío del líder del grupo, además del padre de una de las chicas que acaba llevándosela (Richou, 1998, pp. 24-26).

Será este último evento el que lleve a tomar una determinación más radical: se ha de ser idiotas en la realidad cotidiana, se ha de volver al trabajo, al hogar y mostrar el idiota interior en esa situación. Cuando dos (2) de ellos tienen que hacerlo y no lo logran, el grupo se desanima y está a punto de desintegrarse. Karen decide hacer de idiota en su casa y así demostrar a todos que la experiencia ha valido la pena.

Es entonces que se dará el rompimiento en el juego, la trampa de lo real que ya se había puesto delante. Así, se evidenciará que si Karen se había quedado en la casa de los idiotas era porque acababa de perder a su hijo y no había asistido al funeral. El juego cobra todo otro sentido cuando ella comienza a hacer el idiota frente a su familia que la pensaba muerta.

En *Dogville* el juego planteado es bastante más complejo que en *Los idiotas*. No es ya un tema; en cambio, se ha asimilado en la estructura del film. Como siempre, von Trier lanza una convención distinta. Esta vez un espacio casi teatral, en el que los muros solamente están trazados en el piso y las puertas solo están allí porque se identifica que los actores miman abrirlas y cerrarlas. No es teatro, los actores no interactúan de manera teatral y los efectos de sonido remiten a espacios reales (se escucha la grava que se mueve cuando los personajes caminan, aunque no sea visible). No es de ningún modo una convención puramente formalista: esta convención permite al espectador ver, en un plano abierto, todo lo que ocurre al interior de las casas.

Pareciera que el concepto protestante de verdad sobre el que se basa el sistema norteamericano de justicia se espacializara —no hay nada que ocultar para el que es honesto—. A su vez, el horizonte no refiere más que a un límite vacío, un ciclorama negro o blanco según la hora del día, en el que los actores no dejan de referir bellas montañas y arboledas. Como resultado se podría decir, como en *Los Idiotas*, que el “fuera de campo” está en las irrupciones del exterior (los misteriosos automóviles negros o la patrulla del policía) y no en lo que está fuera del encuadre.

Aquí el juego parte de lo que ya se había planteado en *Bailar en la oscuridad*. El personaje principal, exiliada y en clara desventaja respecto a los que le rodean, acaba siendo víctima del poder que pueden ejercer los otros sobre ella. Entonces, mientras no haya testigos, se puede abusar de ella y nadie creerá en su palabra. En *Dogville* esto aún se complica más pues Grace está allí “gracias” al pueblo y ha de agradecerlo en todo momento.

El pueblo, donde no había más ley que los análisis morales del bienintencionado e idealista Tom Edison, toma el orden por su propia mano —el narrador dirá, “por primera vez, desde que cabía en la memoria viva un agente de la ley venía a Dogville”—. A Grace la buscan la policía y los gánsteres. Está obligada a quedarse en Dogville para poder esconderse. Sin embargo, también es forzada por el pueblo que aprovechaba sus labores, cada vez más duras, a cambio de correr el peligro de tenerla allí.

Poco a poco el pueblo comenzará a usar su poder sobre ella. El primero en abusar será uno de los niños, Jasón, quien la chantajea de azotarlo a sabiendas que su madre está en contra de la violencia física. Será a través del plano abierto, a través de los muros inexistentes, que más tarde se evidencia la primera vez que Grace es sexualmente violada por el padre de Jasón. Al intentar escapar, Grace acabará encadenada a un peso que no le permite el libre movimiento.

Llegada ahí, todos los hombres del pueblo (salvo Tom) abusarán sexualmente de ella, ya no bajo amenaza sino como costumbre incuestionable. Von Trier recurre en *Dogville* a otro de sus recursos usuales

—como en Bergman—: el uso del primer plano. El primer plano, dirá Deleuze (1984), es el rostro, el afecto o la “imagen-afección”. Es un rostro que se enfrenta a la nada y se extingue en el miedo hacia el vacío o la ausencia (pp. 132). En *Dogville* so se reconoce ese rostro en su diferencia.

Como lo hizo en *Bailar en la oscuridad*, von Trier lleva al punto de lo insoportable, del odio hacia el otro que impone su justicia sobre el rostro inocente. Sin embargo, esta vez von Trier no llevará el juego a un punto de insoportable frustración. Por el contrario, ofrecerá la venganza a la manera de un *Deus ex Machina* que viene a salvar a Grace y acabar de tajo con la narración: el líder de los gánsteres de los que ella escapaba resulta ser su padre y de la mano de él será ella misma quien cobre su propia venganza liquidando al pueblo entero. Como en *Medea* de Eurípides, se obtendrá justamente lo que se busca: justicia a través de la venganza. La trampa está en que esta no se obtiene por una acción heroica que libraría al personaje de sus ataduras. En cambio, por una irrupción totalmente inverosímil que de golpe resuelve el conflicto en favor de la heroína.

Si bien el uso del primer plano y el rostro habían llevado a una identificación con los personajes y el relato; ahora se sufrirá el distanciamiento, la separación; así, se debe ser capaz de juzgar, comentar y ser críticos —como quería Brecht, en cuya canción sobre la venganza de La Pirata Jenny en la *Ópera de los tres centavos* está basada la historia de *Dogville*—. Pero es ahí donde von Trier va un paso más allá: la crítica esperada se ha vuelto imposible. El espectador ha puesto frente a ese rostro vacío, pero al hacerlo se establece con este una relación corporal. Al evidenciar caer la visión humanista de Tom, comienza la posición de los presentes de quedarse solos como los únicos testigos de lo que acontece en el pueblo.

A falta de otra ley, el juicio se ha vuelto de los observadores. Como inscrito, se deseaba *una* venganza y se obtuvo de manera tan inverosímil que puede parecer tramposa o inmoral. Es en este sentido que se puede criticar a este film de “alejarse de los sentimientos humanistas” (Rancière,

2004, pp. 94); puesto que el espectador no se queda en la compasión por el personaje (como ocurría con *Rompiendo las olas* o con *Bailando en la oscuridad*) o en una crítica racional. En cambio, se ha caído en la trampa de lo real; se odiaba al pueblo, se deseaba su muerte y fue recibida.

Epílogo. La narración inacabada de Jarmusch

El juego no es siempre violento. Antes se mencionó que la forma de la narración podía rasgar el tejido de lo real también de una manera sutil. Si en von Trier la caída en la trampa era reconocimiento de la manipulación, en Jarmusch la experiencia sería más bien cercana al gozo de haber caído en ella.

Coffee and Cigarettes (2003) pareciera ser una de las obras menores de este cineasta, si se le compara con las anteriores *Dead Man* (1995) o *Ghost Dog* (1999). Pero es que cuando se habla de Jarmusch, en realidad no se puede más que hablar de obras menores, tanto menos casi mejor. Dino de Laurentiis alguna vez le preguntó a Jarmusch “¿Por qué haces películas amateurs?” El cine de Jarmusch, cine en apariencia inacabado, mal-acabado, improvisado y lleno de “tiempos extraños”, pareciera reunir todas las características necesarias para generar una experiencia de la narración tomando en cuenta al espectador, dejándole entrar en los intersticios del film.

No es de extrañar que todos los films de Jarmusch se inscriban en la forma de la narración oral, después de que su primer trabajo en cine fuera asistiendo a Nicholas Ray en *Relámpago sobre Agua* (*Lightning over Water*, Wenders y Ray, 1980). Lo anterior, sobre la necesidad de narrar la experiencia de un gran cineasta, Ray, con toda la autoridad que le confería estar moribundo.

Por otro lado, *Coffee and Cigarettes* es un film que se ha hecho a lo largo de 17 años, como pequeños cortometrajes y pequeñas historias que ocurren mientras se sentaban a tomar café y fumar un cigarrillo. Como

ya hacía en *Noche en la Tierra* (*Night on Earth*, 1991), Jarmusch muestra esos momentos que en otros filmes se eliminarían con un corte: tiempos de espera o momentos de incomodidad. No es un film que siga los andares de un personaje o de algunos cuantos; son piezas en apariencia desconectadas. En ellas, Jarmusch parece redescubrir y llevar a la máxima potencia ese gran descubrimiento del cine sonoro que resultó ser la conversación. De ella dice Deleuze:

Siempre hay algo de loco, esquizofrénico en una conversación considerada por sí misma (conversación de bar, de amor, de interés, o de mundanidad como esencia). Los psiquiatras han estudiado la conversación de los esquizofrénicos, con sus manierismos, sus proxemias y sus puestas a distancia interaccionales, pero sin embargo todas las conversaciones son esquizofrénicas, la conversación misma es un modelo de esquizofrenia. (Deleuze, 1984, p. 304)

Jarmusch pareciera haber tomado al pie de la letra las palabras de Deleuze. Las conversaciones de este film van en múltiples direcciones distintas: un hombre que le pide a otro que vaya al dentista en su lugar y un camarero que discute sus teorías sobre un malvado hermano gemelo de Elvis; con dos (2) clientes también gemelos (los White Stripes), discutiendo sobre las teorías de Nikola Tesla, un inglés que comprueba a otro que son primos lejanos mientras beben té.

El film utiliza solamente planos fijos: planos de conjunto donde se evidencian a los que toman café, primeros planos de uno o de otro y planos picados de la mesa y los objetos sobre ella. Los actores, salvo en algunos casos, no representan ningún personaje, sino una situación sobre la que han de trabajar a partir de sí mismos. Las actuaciones, si se califican bajo parámetros de creación de ilusión realista, serían únicas por tan deficientes que resultan.

La trampa y el juego aparecen en esta obra en sus débiles nexos, en los tiempos "muertos" o extraños; en las ridículas situaciones en las que

el espectador se puede ver reflejados, pero especialmente cuando se es capaz —como quería Rosset— de mirar sin intención, sin buscar nada y dejándose llevar; allí es donde puede aparecer de golpe lo real. Sus escenas aparentemente desconectadas van encontrando forma mientras llegan hacia el final, todas parecieran resonar acústicamente como quería Tesla.

Será la escena final en la que se recuperan partes de las conversaciones anteriores. En este escenario la vida se disfruta por el goce de la imaginación y la música, cuando ya se ha perdido la pista del mundo. En ese punto todas estas conversaciones de golpe hacen ver que se ha caído en una dulce trampa: estar atrapado por el tiempo. En definitiva, se ha “perdido” el tiempo intentando dar sentido a ilusorias teorías, así como a la incomunicación de los que hablaban. Con ello solo se ha acercado un poco más a la muerte, como Taylor Mead cuando en la última escena ya no despierta de su sueño. Poco se puede hacer ahora.

Referencias

- Benjamin, W. (1991). El narrador. En *Para una crítica de la violencia y otros ensayos. Iluminaciones IV*. Taurus.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine 1*. Paidós.
- (1986). *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine 2*. Paidós.
- Björkman, S. (2005). *Trier on von Trier*. Faber and Faber.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Paidós.
- Buci-Glucksmann, C. (2006). *Estética de lo efímero*. Arena Libros.
- García-Catalán, S. (2013). Hacia una imagen no-tiempo: Deleuze y el cine contemporáneo. *Revista Cinema Comparat/ive Cinema*, (3), 81-82.
- Quintana, À. (2005, 26 de enero). Imágenes de lo irrepresentable. *La Vanguardia*. <http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/2005/01/26/pagina-2/33695574/pdf.html?search=imagenes%20de%20lo%20irrepresentable>
- Morey, M. (2009). Ver no es hablar. Cinco apuntes para una reflexión, con una postdata. *Minerva. Revista del Círculo de Bellas Artes, IV época*, (12), 39-42.
- Nietzsche, F. (2001). Verdad y mentira en sentido extramoral. *Cuaderno Gris*, 3(5), 227-237.
- Rancière, J. (2004). Les nouvelles fictions du mal. À propos de Dogville, Elephant et Mystic River. *Cahiers du cinéma*, (590), 94-96.
- Richou, P. (1998). A propos des Idiots de Lars von Trier. *Cahiers du Cinéma*, (526), 24-27.

- Rosset, C. (2004). *Lo real. Tratado de la idiotez* (R. del Hierro, Trad.). Pretextos.
- Simons, J. (2007). *Playing the Waves. Lars von Trier's Game Cinema*. Amsterdam University Press.