

## Jugando las olas. El juego cinematográfico de Lars von Trier<sup>1</sup>

Por Jan Simons\*

Traducción de Victoria Julia Lencina\*\*



### Introducción

Aunque este libro comenzó cuando Lars von Trier producía y lanzaba *Manderlay*, el proceso se demoró tanto que para el momento de su publicación, von Trier había producido además *The Boss of It* y *Washington*. Por supuesto, en la diferencia de los ritmos la lentitud del medio impreso es una desventaja, ya que difícilmente pueda mantenerse a la par con los avances del audiovisual. Sin embargo, como suele decir el ex-futbolista y entrenador de fútbol Johan Crujff: “con cada desventaja llega una ventaja”. El tiempo que llevó obtener el manuscrito impreso proporcionó la oportunidad de incluir un

<sup>1</sup> Este artículo es una traducción de los capítulos “Introducción” y “Manifiesto y Modernismo”, originalmente publicados en el libro *Playing the Waves. Lars von Trier's Game Cinema* (2007) por la Universidad de Amsterdam. Son reproducidos aquí gracias a la amabilidad del autor y la editorial.

capítulo final sobre *Manderlay*. A pesar de que con esta película no surgió ningún problema desde *Dogville*, ha confirmado la hipótesis de que los films de von Trier se conciben como juegos cinematográficos. Considerando que los capítulos previos tratan sobre el estilo, la estructura y los aspectos formales de las películas de von Trier, *Manderlay* ofreció la oportunidad de comprobar si la hipótesis de que los films de von Trier se debían a una versión cinematográfica contemporánea de los video juegos puede ser sostenida por un análisis teórico de los juegos acerca del contenido de las historias de las películas.

Este libro surgió de cierto descontento con la recepción y la interpretación del movimiento Dogma 95 como una llamada al realismo o a una resurrección de las películas realizadas por los movimientos modernistas de la década del sesenta. Parece difícil de creer que en 1995, en medio del posmodernismo y en el punto de la historia en que el cine estaba rápidamente moviéndose hacia la era digital, un director tan sofisticado, culto y provocativo como Lars von Trier podía proponer seriamente un regreso a las estéticas y políticas del neorrealismo italiano y del modernismo de la Nouvelle Vague. Después de todo, el agotamiento del cine de autor europeo y el cine de arte fue considerado generalmente como una causa mayor del declive del cine europeo. Las etiquetas que decoran al Dogma 95 tales como “realismo neo-Baziniano”, “realismo en DVD”, “receta para un rodaje de bajo presupuesto”, no son demasiado apropiadas para un manifiesto que condenaba cualquier referencia a un contenido y temática, y a directores que producían películas como *La celebración* y *Los idiotas*, que no eran ni realistas ni de bajo presupuesto.

Estas etiquetas parecían reflejar los límites de la teoría clásica cinematográfica y de lo que es llamado hoy en día “teoría crítica” además de cierta ignorancia sobre las producciones y películas tempranas de von Trier. El Manifiesto Dogma 95 es uno de los muchos manifiestos que acompañaron a los films de von Trier. La mayoría de estos manifiestos no se dirigían a las temáticas y los problemas que las películas abordaban, sino que definieron las restricciones

que von Trier se fijó en cada nueva producción. Como autor de estos manifiestos y “producción de notas” von Trier tomó este rol siendo observado por el director von Trier, tal como lo hizo respecto del director Jørgen Leth en la película *Las cinco obstrucciones*: él actuaba como el maestro y el árbitro del juego.

Como argumenta este libro, en sus producciones tempranas, en su película *Dogma 95 Los idiotas* y en sus películas posteriores, von Trier juega con un novedoso concepto cinematográfico que es radicalmente innovador para lo que puede comprender la teoría cinematográfica clásica, contemporánea o crítica. Más que ser una continuación o una resurrección de las preocupaciones políticas, estilísticas y temáticas de los tempranos movimientos cinematográficos, el cine de von Trier se basa firmemente en la emergencia de una nueva cultura de los medios de realidad virtual y, lo que es aún más importante, de los juegos. Consecuentemente, el libro adopta una perspectiva estética de los nuevos medios, estudios de los juegos, y teoría de los mismos para asimilar el juego cinematográfico de von Trier. Esto puede generar sorpresa ya que von Trier ha demostrado, repetidas veces, su aversión hacia el uso de los generadores de imágenes de las computadoras y los efectos especiales digitales en cine. Como intentará demostrar este libro, esto no significa que von Trier crea que el cine deba capturar y representar una realidad “pura” y no manipulada. Al contrario, si von Trier puede ser denominado un director “neo-baziniano” es porque, desde su visión, lo virtual no es un “efecto especial” o un artefacto tecnológico sino porque lo virtual y lo real se incluyen y presuponen a sí mismos, y el cine es el medio más adecuado para capturar lo virtual en lo real o lo real como parte de lo virtual. Sin el tono religioso de André Bazin y como director del “Cine del Segundo Siglo” (así se denominó a la conferencia en que fue anunciado por primera vez el Manifiesto *Dogma 95*), von Trier está más cercano a Deleuze que a un “padrino” del realismo cinematográfico del siglo XX.

Von Trier ya estaba experimentando con los aspectos estéticos de los nuevos medios y video juegos antes de que la “revolución digital” tuviera lugar, y cuando los nuevos géneros y formatos de los medios estaban en sus comienzos. El cine de von Trier representa un interesante ejemplo de lo que se ha llamado “remedio sincrónico” o, con el neologismo “simmediación”, un proceso en el que un medio incorpora y desarrolla aplicaciones de otros medios al mismo tiempo que el último está empezando a hacerlo y aún está buscando las características, géneros y formatos que lo distinguen del resto. Estas aplicaciones son realidades virtuales en sus películas pre-Dogma, modelo y simulación en sus Dogma films, realismo virtual y representación distribuida en sus películas post-Dogma (algunas de las cuales comparten, sorprendentemente demasiado, técnicas con las grandes rompe taquillas de Hollywood tales como *Matrix*, aunque se usen para fines opuestos). El principio rector y fundamento común en todas estas películas es el juego: von Trier define la práctica cinematográfica como un juego, él lleva a cabo la fundación de un movimiento cinematográfico como un juego, él construye los mundos de sus historias como ámbitos de juego, él modela escenas cinematográficas como ambientes simulados, y él trata las historias como la reiteración de un mismo juego (cosa que pasó desapercibida para los críticos y teóricos cinematográficos, pero que resulta familiar para los teóricos de los juegos).

El planteo más importante que quiere realizar este libro es, contrariamente a la famosa máxima posmodernista que establece que en las artes y en determinados films “todo ya fue hecho con anterioridad” así como el hecho de que artistas y directores sólo pueden reciclar pizcas o pedazos del pasado, sin embargo, sigue habiendo directores capaces de lanzar una “nueva ola” genuina en cine. Todo lo que se requiere es una nueva perspectiva para poder verlo.

Las nuevas perspectivas siempre deben ser afiladas, ajustadas y afinadas. Me siento en deuda con mis colegas del grupo de investigación “Digital Games” en la fundación NWO por debatir los bocetos de los capítulos del libro, así como a

los colegas de mi Departamento de Estudios de Medios y estudiantes de la Universidad de Amsterdam por su paciencia y comentarios en los seminarios y lecturas y a Thomas Elsaesser por hacer posible la publicación de este libro en idioma inglés.

*Amsterdam, Marzo 2006.*

## **Capítulo 1: Manifiesto y Modernismo**

### **El Manifiesto como parodia posmoderna**

Es una pregunta abierta si el Dogma 95 se habría convertido en un movimiento internacional controversial, y si las primeras cuatro películas Dogma hubieran atraído la atención del público, la prensa y críticos fuera de Dinamarca si no hubiera sido por el infame Manifiesto Dogma 95 publicado en 1995, tres años antes de que el primer film Dogma *La celebración* tuviera su estreno mundial en 1998 en el Festival de Cannes. Aún así, lo contrario también es cierto: Sin *La celebración* de Thomas Vinterberg y *Los idiotas* de Lars von Trier, que se presentaron ese año en Cannes,<sup>2</sup> habría sido difícil imaginar qué tipo de películas tenían exactamente en mente los autores del manifiesto y de los diez mandamientos establecidos en el acompañante Voto de Castidad.<sup>3</sup> El Manifiesto realmente se asentó en las mentes del público, la prensa y los críticos cuando *La celebración* y *Los idiotas* fueron presentadas en 1998 en el Festival Internacional de Cannes como Dogma #1 y Dogma # 2.<sup>4</sup>

Von Trier había contribuido a la mistificación que rodea al Manifiesto. En 1995, él había leído en voz alta “El Cine en su segundo siglo” en la Conferencia de

---

<sup>2</sup> *La celebración* obtuvo el Premio del Jurado, mientras que von Trier – a quien se le otorgó el Premio Técnico por *Element of Crime* en 1984 y por *Europa* en 1991, y quien ganó la Palma de Oro en 1996 por *Rompiendo las olas* – se retiró del festival con las manos vacías.

<sup>3</sup> A menos que se indique lo contrario, ‘el Manifiesto’ aquí en adelante hará referencia al Manifiesto Dogma 95 y al Voto de Castidad que lo acompaña.

<sup>4</sup> Por ejemplo, Richard Kelly (2001: 17-18) escribe que la primera vez que oyó sobre el Manifiesto y el Voto de Castidad fue en el momento en que *La celebración* despertó su atención un poco antes del Festival de Cannes en 1998.

París, negándose a proporcionar ningún detalle sobre las bases de lo que 'el Manifiesto' había prohibido, e inmediatamente abandonó el congreso. Dada la reputación de von Trier como el *enfant terrible* del cine danés, la teatralidad con que fue lanzado el Manifiesto, la grandilocuencia y retórica con que vienen a la mente los numerosos manifiestos políticos y artísticos del siglo XIX y XX, y las contradicciones, vaguedades y absurdos de las reglas mismas, el Manifiesto fue inicialmente ignorado como la última provocación del cineasta danés. Por otra parte, su película *Rompiendo las olas*, que ganó el Gran Premio del Jurado en Cannes en 1996, demostró poca obediencia a las reglas del Voto de Castidad, de las cuales von Trier fue co-autor.

El Manifiesto también tenía todas las características de un pastiche posmoderno.<sup>5</sup> Su objetivo inaugural expresado en "la lucha contra 'ciertas tendencias' en el cine de hoy" es una referencia explícita al famoso artículo de François Truffaut, "Une certaine tendance du cinéma français", aparecido en Cahiers du Cinéma en enero de 1954 y que es ampliamente considerado como el tratado fundacional de la Nouvelle Vague.<sup>6</sup> Frases como "en 1960, ¡ya era suficiente! El cine estaba muerto y pedía su resurrección" recuerdan los pasajes del Manifiesto Futurista de Marinetti de 1909 ("Museos: ¡Cementerios!" y "¿Tienes objeciones? – ¡Suficiente! ¡Suficiente!"). La frase "actualmente una tormenta tecnológica está causando furor..." parafrasea la primera línea del Manifiesto Comunista de 1848 de Marx y Engels ("Un fantasma está acechando a Europa"). Además, todos estos textos fueron publicados primero en París, donde la conferencia en la que von Trier lanzó el Manifiesto Dogma 95 se había reunido para celebrar el hecho de que cien años antes la ciudad había presentado el primer visionado público del cine en todo el mundo. El

---

<sup>5</sup> El texto del Manifiesto y el Voto de Castidad pueden encontrarse en la página oficial del Dogma 95: <http://www.dogme95.dk>. También puede encontrarse en los apéndices de algunas ediciones impresas (Kelly, 2001: 226-228 y Hjort and McKenzie, 2003: 199-200).

<sup>6</sup> En el artículo, Truffaut se vuelve contra el 'realismo psicológico' – según Truffaut, 'no real, ni psychologique' – que predominó en la 'tradition de qualité' francés, que para su mente estaba encarnado en las películas de Jean Aurenche y Pierre Bost. Las acusaciones niveladas al cine contemporáneo por Von Trier y Vinterberg recuerdan la crítica de Truffaut hacia la tradition de qualité.

Teatro Odeón, donde el Manifiesto fue lanzado, fue el lugar en que se encendieron las revueltas estudiantiles de París en 1968.<sup>7</sup> El Manifiesto también apuntó hacia características bien conocidas de los programas cruciales de movimientos cinematográficos anteriores (ver Rockwell, 2003: 34): términos como “ilusiones”, “engaño”, “previsibilidad”, “acción superficial” y “película superficial”, son variaciones sobre un tema familiar, son el mantra fundamental que ha perseguido el cine popular en general y las películas Hollywood en particular. Los expertos en el género Manifiesto reconocerán incluso en la crítica pesada de directores de películas de las olas de los sesentas un gesto habitual con el que cada nueva vanguardia autoproclamada se vuelve hacia sus inmediatos predecesores y los acusa de fracaso, revisionismo o de traición absoluta.

En resumidas cuentas, parecía como si von Trier hubiera elegido la Conferencia “El Cine en su segundo siglo” para poner literalmente en escena la declaración marxista de que “la historia se repite constantemente como farsa”. La confesión posterior de von Trier y Vinterberg de que el Manifiesto había sido elaborado en 25 minutos y “bajo continuas ráfagas de risa feliz” hizo confirmar la impresión de que el Manifiesto y el Voto de Castidad no eran más que un gesto irónico, un pastiche posmoderno de la tradición del manifiesto moderno —del que París, denominada por Walter Benjamin (2005) “la capital del siglo XIX” y considerada como la capital del cine en el siglo XX, fue el lugar de nacimiento. En la atmósfera ya posmoderna de 1995, ¿cómo podría alguien tomar en serio un documento con semejante título? Tanto sus gestos y sus tonos hicieron del Manifiesto y del Voto de Castidad documentos ambiguos: ¿este tipo de pastiche, caricatura y parodia crítica estaba disfrazada de performance, o era performance disfrazada de crítica?

---

<sup>7</sup> El tema de *Los soñadores* (Bernardo Bertolucci, 2003). La película presenta el levantamiento de mayo de 1968 como la consecuencia directa del despido de Henri Langlois como director de la Cinémathèque Française realizada por el entonces Ministro de Cultura, André Malraux. Ver De Baecque (2003) y Lefort (2003b).

## El Manifiesto tomado en serio

Cuando *La celebración* y *Los idiotas* se presentaron en el Festival de Cannes de 1998 como *Dogma #1* y *Dogma #2*, sus autores, al menos, parecían estar tomando ambos documentos seriamente. Desde entonces, la recepción del *Dogma 95* ha sido uno de los extremos: sea rechazo absoluto o cálida aceptación. Algunos vieron al *Dogma 95* como un recurso publicitario exitoso, y vieron esto como una razón suficiente para descalificar al movimiento. Para Paul Willemen (2000), las películas *Dogma* y las de von Trier en particular son técnicas de publicidad, sobre todo aquí implementadas para publicitar un único producto: von Trier a sí mismo como valor direccional en el stock del mercado cultural.

*Dogma 95* ciertamente parece haber escuchado con atención lo que Lindsay Anderson, la luz líder del movimiento británico *Free Cinema* de 1950, tenía que decir. Cuando Anderson se encontró con el problema de querer despertar la atención de la prensa sobre películas que nadie quería proyectar, la solución, que él sigue recomendando hoy en día a jóvenes cineastas, era tan simple como brillante: “iniciar un movimiento”.

Por motivos periodísticos, ante todo, porque los periodistas no escribirán sobre una película independiente realizada en 16mm de unos 20 o 50 minutos aproximadamente acerca de dos sordomudos en el East End. Pero si pones todas tus películas juntas y haces un manifiesto y te autonombras ‘Free Cinema’ y haces un montón de declaraciones desafiantes —entonces, claro, escribís artículos para ellos, y ellos están muy felices de imprimirlos. Haces el trabajo por ellos (en Mackenzie, 2003: 51).

El Manifiesto *Dogma* hizo exactamente eso. Les dio a los periodistas y críticos de los festivales internacionales de cine, siempre al acecho de nuevas tendencias, corrientes o movimientos, la copia que necesitaban. Y no pudieron

haber elegido un mejor momento para hacerlo. Exactamente treinta años antes, los directores de la Nouvelle Vague habían ocupado el antiguo Palais du Festival en Cannes solidarizándose con los estudiantes y trabajadores revolucionarios de Mayo del '68. Por primera vez desde esos días pesados, el Dogma 95 parecía estar uniendo política y cultura de la misma manera —con von Trier representando al *provocateur par excellence* del movimiento, Jean-Luc Godard. Entonces la performance del Dogma 95 en Cannes complació particularmente a esos jóvenes críticos y periodistas cinematográficos que sentían que “ya era el maldito momento de que alguien empezara una riña” (Kelly, 2001: 17).<sup>8</sup> Un movimiento que no sólo siguió los pasos de la Nouvelle Vague, sino que también la envió, en el clásico Manifiesto en prosa, al “basurero de la historia” —¿qué más se podía desear?— Hubo incluso películas que demostraron lo que el movimiento representaba, y un Manifiesto que les dio a los críticos y periodistas un marco en el que discutir las películas. Una agencia publicitaria no habría podido hacer un mejor trabajo.

El éxito del Dogma 95 en tanto truco publicitario significó, sin embargo, que el Manifiesto fue tomado muy literalmente y, a menudo, visto a la luz de esas mismas tradiciones de las que se burlaba. Aquellos que no lo tomaron literalmente tenían todas las razones para hacerlo. Después de todo, el Manifiesto se suscribe a los propósitos de la Nouvelle Vague (“¡el fin era justo, pero no los medios!”) y, en su anti-ilusionismo y en su juramento solemne “hacer que la verdad salga de los personajes y del cuadro de la acción”, confirmó la tradición de posguerra de los movimientos cinematográficos

---

<sup>8</sup> Richard Kelly (2001: 15-16) describe sus sentimientos hacia la cultura cinematográfica de 1990: “Para un espectador como yo (nacido en 1970 pero irremediamente marcado por la cultura radical de finales de la década de 1960, que por supuesto comunicó algo de su energía electrizante a las películas) todo apuntaba a una pérdida del nervio estético, a una falta de brío político y a una penetrante ausencia de picaresca. El cine había dejado las barricadas para irse a trabajar para los de siempre. ¿Dónde quedaban los tipos como Glauber Rocha que propusieran una resistencia panamericana a Hollywood? ¿Dónde un Bertolucci que volviera a dar vida a la tradición de la épica dialéctica? Al menos nos quedaba el pequeño consuelo de saber que Jean-Luc Godard, campeón indiscutible de los pesos pesados de la Nouvelle Vague, aún seguía imbatido, aunque tal vez algo deprimido”.

modernos que, en nombre de una forma u otra de realismo, se opusieron a Hollywood y a otros tempranos (rivales) movimientos cinematográficos.<sup>9</sup>

La propuesta de que la actual “tormenta tecnológica” puede dar lugar a la “última democratización” del cine —“por primera vez cualquiera puede hacer cine”— fue vista como una invitación a hacer uso de nuevas, portátiles, intuitivas y relativamente baratas tecnologías de videos digitales para filmar la realidad cotidiana, como los realizadores anteriores, desde la Nouvelle Vague hasta el Cine Directo, que habían usado cámaras portátiles de 16mm en las calles. El cineasta hongkonés Vincent Chui Wanshun, cuya película *Leaving in Sorrow* se realizó siguiendo las reglas del Dogma 95, resume perfectamente dicha interpretación, “El sistema de estudios hollywoodense crea una realidad artificial, mientras que el Dogma 95 busca la realidad. Mi película ha tomado historias de la vida real y eso es ideal para el estilo del Dogma 95” (en Hojort y Mackenzie, 2003: 10).

Sin embargo, si ahora reemplazamos el término “Dogma 95” con el término “Neorrealismo italiano” resulta claro que tal interpretación comprensiva del Manifiesto inconscientemente confirma aquellas críticas que vieron al Dogma 95 solamente como un truco publicitario, puesto que la única conclusión posible es que el Dogma 95 es una idea vieja haciéndose pasar por una nueva, dando lugar nada más que al espectáculo y al escándalo (véase Weisberg, 2000). Chui sitúa al Dogma 95 en la tradición del modernismo cinematográfico europeo de posguerra, caracterizado por un deseo de realismo en la elección del tema (problemas sociales, opresión política,

---

<sup>9</sup> Siguiendo a David Bordwell y Kristin Thompson (1995: 412), el modernismo de posguerra en el cine europeo se caracteriza por un esfuerzo “ser más fiel a la vida que lo que los cineastas clásicos habían sido. El cineasta moderno puede tratar de revelar las realidades desagradables del antagonismo de clase o presentar los horrores del fascismo, la guerra y la ocupación. Los neorrealistas italianos, filmando en las calles y enfatizando los problemas sociales corrientes, constituyen el ejemplo más evidente.” Dicho esto, cada movimiento cinematográfico prácticamente ha recurrido a una u otra forma de realismo, probablemente porque el cine, en tanto medio visual, tiene una ineludible relación perceptiva con la realidad del mundo visible. (véase Thompson, 1988: 200-201).

guerra), en la forma de la película en sí misma (libremente estructurada, episódica, narrativas de un “pedacito de vida”); y en el uso de recursos estilísticos como las tomas largas que trasgredieran lo menos posible la continuidad del tiempo y del espacio (Bordwell y Thompson, 1995: 412). Por lo tanto, las interpretaciones cínicas y simpáticas redujeron por igual al Dogma 95 a un reinicio de las intervenciones de los movimientos cinematográficos modernos anteriores. Tal es así que, de esta manera, ambas pasan por alto el hecho de que el Dogma 95 no emula al modernismo en sus películas, sino que lo parodia y lo rechaza abiertamente.

Tanto cineastas como académicos han visto en el Manifiesto un modernista *rappel d'ordre*, y en el Dogma 95 una resurrección del realismo y humanismo del neorrealismo italiano de posguerra y las ideas del crítico cinematográfico francés André Bazin. Como Ian Conrich y Estella Tincknell (2000) expresan:

Lo que 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 tales como la creación de imágenes por computadora. Las preguntas sobre la pureza cinematográfica que el Dogma 95 plantea serán consideradas en el presente artículo en conexión con el desarrollo de un ideal que proponemos es neo-Baziniano, y la relación entre los valores ideológicos subyacentes del manifiesto Dogma y el contexto cultural en el que ha aparecido.

Otros reconocen en el Manifiesto y en las películas Dogma 95 las mismas contradicciones y limitaciones que han dominado el debate sobre el realismo y la representación en cine desde los sesenta. El filósofo Berys Gaut (2003: 98) ha señalado que el “realismo de contenido” (el mundo representado en la película sigue las mismas leyes que rigen la realidad cotidiana) no necesariamente presupone un “realismo perceptivo” (la película nos muestra objetos y sitios que podemos encontrar en la vida real). Continúa observando

que mientras las reglas establecidas en el Manifiesto podrían contribuir al “realismo de contenido”, éstas no ofrecen garantías contra las desviaciones del naturalismo, “Los directores pueden todavía, por ejemplo, crear personajes extremadamente extraños y situaciones que se desvían de sus equivalentes en el mundo real, aún cuando la trama lleve a cabo estrictamente lo que luego sucedería de acuerdo con las reglas de la probabilidad” (2003: 98-99).

La mejor evidencia para comprobar esta afirmación es, por supuesto, *Los idiotas*, cuyos personajes cumplen con la promesa del título de la película y además demuestra las limitaciones del realismo de contenido. En cuanto al realismo perceptivo, Gaut se pregunta por qué *Dogma 95* “no incluyó ninguna regla que requiriera de una edición no invasiva y de tomas muy largas (mucho más parecida a nuestra habitual manera de ver)” (2003: 99). Gaut compara el estilo de montaje de *La celebración* y *Los idiotas* con las películas neorrealistas y las primeras películas del Cine Directo de Frederick Wiseman para establecer que las películas *Dogma* eran, en efecto, realismo perceptivo, “puesto que no vemos el mundo a través de *jump cuts*” y concluye, “Por lo tanto, con respecto a la motivación de estas normas, interpretadas en términos de una noción amplia de realismo, la apropiación del *Dogma* de algunas reglas mientras deja de lado otras, a veces, parece arbitraria” (2003: 99).

Gaut no ignora las diferencias entre *Dogma 95* y el realismo moderno de posguerra, pero ve estas diferencias exclusivamente en términos de las deficiencias y de las contradicciones del *Dogma 95*. Sin embargo, ¿la fuente de las deficiencias y las contradicciones que él ve podría acaso radicar, de hecho, en su elección del marco interpretativo? Es notable, como mínimo, que *Dogma 95* deba evaluarse en términos de un “problema de realismo”, tema totalmente silenciado en el Manifiesto mismo. También es improbable que ante la ausencia de esta interpretación “neo-neorrealista”<sup>10</sup> del *Dogma 95*, películas

---

<sup>10</sup> “Neo-neorrealista” es el término por el cual un conjunto de películas iraníes contemporáneas, incluyendo *El sabor de las cerezas* de Abbas Kiarostami (1996) y *El círculo* de Jafar Panahi

como *La celebración* y *Los idiotas* nunca habrían sido discutidas dentro del marco de la estética cinematográfica Baziniana, de las tradiciones del neorrealismo italiano, del cine directo y el cinéma vérité. *La celebración* está más intrínsecamente unida a la dramaturgia de Ibsen y a las películas de Bergman que a las de Anderson o Rossellini (véase Lauridsen, 2000), mientras que *Los idiotas* ha incluso llevado a von Trier a ser llamado un “surrealista sentimental” (Smith, 2003). Todas estas contradicciones y anomalías plantean la pregunta sobre la posible arbitrariedad de la elección del marco interpretativo. Toda interpretación debe servir a la evidencia suministrada por el texto (Eco, 1997: 60),<sup>11</sup> y esto claramente no se aplica a las interpretaciones que ven en Dogma 95 una resurrección del modernismo en el cine.

### **El Manifiesto y el modernismo**

A aquellos deseosos de situar al manifiesto Dogma 95 dentro de la tradición cinematográfica moderna de posguerra les debió haber llamado la atención el hecho que el manifiesto no tenía nada que decir sobre la “realidad” salvo lo que el realismo de las películas Dogma tenía que expresar. Esto es notable, ya que los modernismos siempre se han justificado alegando tanto una mejor comprensión de la “realidad” y a la posesión de mejores métodos de retratarla (ver Thompson, 1988: 200-201). Esto varió desde la realidad de los

---

(2000), han sido descriptas. El Dogma 95 es, sin embargo, regularmente mencionado en el mismo saco como el neorrealismo italiano y sus precursores y sus sucesores: “el cine soviético de 1920, el movimiento documental de 1930, las escuelas neorrealistas de Italia e India, las películas inglesas sobre la clase obrera de 1950, los esfuerzos internacionales del cinéma vérité de 1960, las actuales películas danesas del Dogma 95 y del neorrealismo iraní: todas ellas marchan bajo la bandera del realismo. Lo que también comparten esta variedad de ideas y prácticas cinematográficas es un antagonismo de la política estadounidense y un rechazo estético de Hollywood” (Druick, 2001).

<sup>11</sup> En términos de Eco, podríamos denominar esto como ejemplo de una “sobreinterpretación”. Esto es consecuencia de una sobrevaloración de ciertas lecturas, en este caso, las correspondencias con las teorías realistas de André Bazin y con las películas neo-neorrealistas (como se ve a través de los ojos de Bazin), comparado con otras lecturas. La sobrevaloración de ciertas lecturas generalmente surge de una “propensión a considerar como significativos los elementos más inmediatamente aparentes, cuando el hecho mismo de que son aparentes nos permitiría reconocer que son explicables en términos mucho más económicos” (Eco, 1997: 60). Véase también Eco, 1992.

problemas sociales o de la vida diaria real (neorrealismo, Kitchen Sink Drama, Cine Directo, etc.) y la realidad de la experiencia subjetiva (Antonioni, Bertolucci, Fellini, Varda, Truffaut), a la realidad de la representación misma y el medio por el cual se logra (el Godard temprano, Straub y Huillet, Akerman, Dwoskin). El concepto elegido de realidad está invariablemente conformado por la elección de recursos estilísticos privilegiados: tomas largas y profundidad de campo del neorrealismo; flashbacks, imágenes subjetivas y ángulos de cámara desconcertantes del realismo psicológico; técnicas de collage y mezcla de diferentes estilos y géneros de Godard, etcétera.<sup>12</sup>

Nada de eso se encuentra en el Manifiesto. Lo que sí hace es rechazar los medios que la Nueva Ola había utilizado para revivir al cine muerto en 1960 (“¡el fin era justo, pero no los medios!”). Los medios aquí referidos parecen haber sido la ideología del individualismo y la libertad artística acogidos por la Nouvelle Vague, pero no así su temática o los recursos estilísticos que desarrolló (en la medida en que puede hablarse de la Nouvelle Vague como un movimiento coherente). El Manifiesto también se dirigió a la “cosmetización” de las películas contemporáneas, que luego de cien años aún veían como tarea suprema “engañar al público”, asistidos por una “tormenta tecnológica” que había “elevado los cosméticos a Dios”. Mientras esto sí concuerda con una larga tradición de desmantelamiento del ilusionismo y del escapismo de Hollywood, a diferencia de realismos previos, los directores del Dogma 95 no especifican realmente “la verdad” que desean “sacar de sus personajes y del cuadro de la acción”.

Por supuesto, puede discutirse que la exclusión de utilería, decorados y vestuarios, “aislamiento temporal y geográfico” (“esto significa que la película tiene lugar en un aquí y ahora”), “acción superficial” (“asesinatos, armas, entre otros, no deben ocurrir”) y “películas de género” conduce necesariamente a un

---

<sup>12</sup> Para una descripción más amplia del modo narrativo del arte cinematográfico europeo, véase Bordwell (1996: 205-233, 311-334).

realismo intrínseco. Las reglas, efectivamente, hacen imposible la filmación de películas que tienen lugar en cualquier tiempo menos en el presente, o que se componen de acciones prescritas por las convenciones de un género (Gaut, 2003: 98). Pero en lo que respecta al contenido real de una película *Dogma*, el Manifiesto solamente dice que la película deberá realizarse en sitios y bajo circunstancias que el director no debe cambiar, y que la película no deberá ser de género. Esto no nos dice demasiado.

De hecho, las cuatro primeras películas *Dogma* demuestran que las reglas dan al cineasta una considerable libertad en la elección del tema y de la ubicación. *La celebración* transcurre en el ámbito de un gran hotel que no es de ninguna manera común, cuya lujuriosa decoración, utilería y vestuario (esmoquin y vestidos de noche) son bastante aceptables para las reglas del *Dogma*. La película *Dogma #4 The King is Alive* (2000) de Kristian Levring tiene lugar igualmente en el “aquí y ahora” no-rutinario del desierto de Gobi en Namibia, mientras que el *Dogma #5* de Søren Kragh-Jacobsen —*Mifune* (1999)— está situada en un remoto rincón rural de Dinamarca a modo de evitar la realidad urbana.

La noción de género es notoriamente vaga, y solamente aquellos cuya definición está restringida para las categorías cinematográficas de Hollywood pueden sostener que las películas *Dogma* no se ajustan a las convenciones de género. Ya ha sido señalado que *La celebración* es parte de la tradición del drama psicológico de Ibsen y Bergman, y la película también ha sido llamada un “drama clásico en estilo docu-soap” (Lauridsen, 2000). *The King is Alive*, en el que un grupo de turistas que están varados en el desierto deciden estudiar el *Rey Lear* de Shakespeare, es parte de una larga tradición de “una obra dentro de una obra” cuyos paralelismos, comentarios o predicciones influyen en el curso de los acontecimientos de la película u obra en la que se encaja. Los ejemplos incluyen películas artísticas tales como *After the Rehearsal* (1984) de

Ingmar Bergman y *Looking for Richard* (1996) de Al Pacino, y también películas clásicas de Hollywood como el musical *A Star is Born* (1954) de George Cukor.

Si *Los idiotas* es vista por muchos como una crítica a la hipocresía de la sociedad danesa contemporánea, esto no puede desligarse del hecho de que la película es interpretada en términos de un *tropos* trillado que sostiene que los enfermos mentales, primitivos, niños, y los enloquecidos por las drogas y también otras figuras marginales son los portadores de una humanidad inalienable y realista. Siguiendo a von Trier, la fórmula de *Los idiotas*, *Rompiendo las olas* y *Bailarina en la oscuridad* de la trilogía *A Heart of Gold*, está basada en el cuento de hadas *Guld Hjerte* —*Golden Heart* (Stevenson 2005: 89-90)—;<sup>13</sup> pero ¿el cuento de hadas no es un género principal? Los críticos han llamado a *Mifune* “una comedia romántica” (Weisberg, 2000) y hasta el mismo Kragh-Jacobsen la ha llamado “una clásica historia de amor” y la ha concebido como “una película veraniega” (en Kelly, 2001: 228). Si la regla #8 del Manifiesto, “las películas de género no son aceptadas”, tiene algún sentido, es difícil ver cómo tiene algún peso respecto del tipo de temática e historia juzgados como inapropiados para las películas Dogma.

Las reglas del Manifiesto que incluyen prescripciones del estilo cinematográfico son demasiado escuetas para deducir el objetivo del realismo perceptivo. El énfasis está en la prohibición, como el de “iluminación especial”, y del trabajo óptico o filtros en pos-producción. Hay un número de reglas que especifican que la filmación debe hacerse en el lugar, que la película debe ser en colores y que se debe usar cámara en mano, pero ellas solas no son suficientes para concluir que “las técnicas fílmicas son consideradas como los principales obstáculos para la creación de películas originales” o que “los recursos técnicos son identificados como cosméticos que crean ilusiones” (Christensen, 2000). Después de todo, la “tormenta tecnológica” también fue vista para sostener la promesa de la “democratización máxima del cine”, y el Manifiesto de los

---

<sup>13</sup> Véase: <http://www.dancerinthedark.com>.

autores, “debido a razones presupuestarias y los buenos y emocionantes resultados que algunos directores obtuvieron con el video digital”, decidieron conservar la opción de hacer películas con cámaras de video digital. Sólo la película *Mifune* de Kragh-Jacobsen fue exhibida en 16mm, pero otras películas de la hermandad fueron grabadas en video digital. El Manifiesto Dogma 95 no rechaza en sí mismo a la tecnología y a sus herramientas, sino a los usos en las que son puestas y al tiempo y a la atención del director que demandan las tecnologías cinematográficas.

Por otra parte, el Manifiesto en ningún lugar establece la necesidad de imágenes fílmicas que acerquen o simulen condiciones perceptivas y psicológicas bajo las cuales la realidad es generalmente percibida. André Bazin sostuvo que el objetivo metafísico del cine era poner al espectador en una relación con la imagen fílmica “más cercana a aquella en la que disfruta de la realidad” (1966: 35). Para Bazin esto significaba que la imagen fílmica tenía que ofrecer al espectador la misma libertad de interpretación que se ofrecía en el mundo real. Con este fin, la continuidad de tiempo y espacio tenía que respetarse lo más posible utilizando profundidad de campo y planos secuencia.

Por supuesto, puede discutirse la prescripción de que una cámara en mano tenga que seguir la acción (“el rodaje debe tener lugar donde la película tiene lugar”) ya que simplemente actualiza el respeto por una continuidad temporal y geográfica para incluir la tecnología moderna. Después de todo, los neorrealistas italianos ni siquiera tenían cámaras portátiles de 16mm, para no hablar de cámaras de video digitales portátiles. Por otro lado, el uso de cámaras portátiles por parte de los cineastas del Cinéma Vérité, Cine Directo y periodistas de la televisión ha ayudado a cambiar las normas del realismo fílmico desde Bazin. En estos días, las imágenes espasmódicas, borrosas y granuladas, panorámicas balanceadas, temáticas sub-iluminadas o sobre-iluminadas y los cuadros desordenados, a veces en combinación con un montaje rápido, se han convertido en las marcas principales del “efecto

realista". En largometrajes como *In Bed with Madonna* (Keshishian, 1991), *El proyecto de la bruja de Blair* (Myrick y Sánchez, 1999), *Rescatando al soldado Ryan* (Spielberg, 1998) y *Ciudad de Dios* (Lund y Meirelles, 2002), estos recursos estilísticos se han convertido en una referencia convencional para el "ensayo documental". En el caso del Dogma 95 podemos añadir que la estética del video casero, en el que tales características no sólo señalan el punto de vista parcial de un cineasta típicamente amateur, sino también sus deficiencias técnicas. Por tanto, no resulta una coincidencia que el Dogma 95 haya sido también llamado un manual cinematográfico "hágalo usted mismo". En efecto, irónicamente, von Trier se inspiró en las series televisivas norteamericanas *NYPD Blue* (Bochco y Milch, 1993) y *Homicide: Life on the Street* (Levinson, 1992-1999) para incluir la cláusula de la cámara en mano (Stevenson, 2005: 82).

En todos estos ejemplos podríamos sostener que la desordenada cámara portátil y las imágenes sobresalientes o mal compuestas funcionan como significantes de una realidad cuya continuidad temporal y geográfica escapa a los medios limitados y a la perspectiva inevitablemente restringida del cineasta. Sin embargo, en los documentales, películas y videos caseros los saltos y barridos de la cámara dan fe de los esfuerzos heroicos del cineasta para obtener todo en la imagen, mientras que en las películas del Dogma 95 la cámara parece tener vida propia:

con sus constantes panorámicas sacudidas, *travellings* (o más bien conducidos) y rápidos *zooms in* y *out* (como si se tratara de un trombón), no se hace nada para ocultar la presencia de la cámara. Por el contrario, el trabajo de cámara en *La celebración* es tan claramente visible que hasta podría decirse que busca llamar su propia atención (Laursen, 2000).

Lo mismo puede decirse sobre el montaje. Ya hemos observado que el Manifiesto no dedica una sola palabra al montaje, a pesar de esta sea el área

más problemática de cualquier estética cinematográfica realista porque es potencialmente la más manipuladora: no en vano Bazin (1966) escribió un artículo titulado “Montaje prohibido”. En *La celebración* y *Los idiotas* particularmente, aparecen frecuentes *jump cuts* y una edición discontinua así como una frecuente discontinuidad en la posición, postura o expresión de los personajes. En palabras de Paul Willemen (2000): “el tiempo y espacio cinematográficos son destruidos en favor de fragmentos que pueden ser combinados y recombinados hasta que hayan sido vaciados de todos los rastros de un mundo en lugar de la idiotez del director, perdón: la idiosincrática ‘perspectiva personal’”. Esto no sólo sugiere que la continuidad temporal y geográfica no cuentan con una prioridad especial en la estética del Dogma 95, sino también que el montaje estaba siendo, en realidad, utilizado para socavar cualquier referencia a una realidad determinada. No podríamos estar más lejos de un ideal baziniano sobre realismo y humanismo (véase capítulo 3).

Es improbable que el “agitado trabajo de cámara” (Laurson, 2000) en las películas Dogma, en las que el equipo de grabación y sus operadores aparecen en escena, y la discontinuidad de la edición del Dogma 95 estén allí para revelar a la audiencia los principios de la construcción de una película. El Manifiesto no postula pretensiones didácticas o ideológicas. Por otra parte, esta es una época en la que cada lanzamiento en DVD de una película explica cómo se realizaron los efectos especiales, en la que la mayoría de los cinéfilos crecieron junto a las películas, televisión y video, y en la que muchos de ellos han grabado y editado un video o una película digital por su cuenta. Pareciera ser una pérdida de tiempo demostrarles que la imagen de una película “no es una imagen justa, sino sólo una imagen” (*pas une image juste, mais juste une image*), como lo hizo Godard en *Le vent d’est* (Grupo Dziga Vertov, 1970). Sin embargo, el Manifiesto hace mención explícita de la “verdad” que el cineasta debe sacar de los actores y del cuadro de la acción. Y en las preguntas frecuentes que se realizan en la página oficial del Dogma 95, Vinterberg dice que “dos de los instrumentos esenciales para un director [son] la historia y el

talento actoral”. Entonces, el Dogma 95 está menos interesado en la “realidad” o la “verdad” del proceso de realización de una película que en la “verdad” de “los personajes y del cuadro de la acción”, “historia y talento actoral”. Lo que se pueda entender por el término “verdad” del Dogma 95 es diferente de las “verdades” buscadas por los movimientos cinematográficos modernos. Y si no se encuentra una estética claramente definida en el Manifiesto Dogma 95 esto se debe a que, quizás, aquellos que la buscaron iban tras las luces de la misma estética cinematográfica moderna que el Dogma 95 había abandonado. *Bye bye Bazin.*

### **De la “esencia” al juego**

La gran mayoría de las estéticas cinematográficas clásicas y modernas hacen la pregunta “¿Qué es una película?” y utilizan la respuesta para determinar cómo debería lucir una película. La definición ontológica de una película es usada para derivar a una deontología que prescribe los recursos estilísticos que un cineasta debería idealmente utilizar (véase Casetti, 1994: 15-16). Bazin, para quien la esencia de una película reside en su objetivo, la reproducción fotográfica de la realidad, advirtió la utilización de la profundidad de campo y del plano secuencia porque estas técnicas respetaban la continuidad temporal y espacial del mundo cotidiano.<sup>14</sup> Eisenstein, sin embargo, para quien la esencia del arte en general y de la película en particular reside en la organización de las colisiones entre elementos

---

<sup>14</sup> “Bazin concluye que tanto la base estética del cine como la fuerza de conducción detrás de los cambios estilísticos provienen del poder reproductivo del cine. Mientras que otras artes presentan realidad a través de símbolos, la base fotográfica del cine permite reproducir eventos tangibles y únicos. De esta capacidad de recodificar el mundo brotan las cualidades específicas del ‘realismo’ filmico. Las opciones estilísticas seleccionadas por Renoir, Wyler, Welles y los neorrealistas armonizan con la naturaleza esencial del medio. Al explotar la imaginaria de la profundidad de campo, tomas largas, y movimientos de cámara, estos directores respetaron la continuidad temporal y espacial del mundo cotidiano – exactamente la calidad con que la imagen en movimiento de la fotografía está mejor equipada para capturar. Por supuesto, estos directores emplean artificio; ¿cómo podrían no hacerlo? Pero la clase de artificio que ellos ponen al servicio está en consonancia con la misión cinematográfica de exponer y explorar la realidad fenoménica” (Bordwell, 1997: 71-72).

heterogéneos y conflictivos, vio al montaje como la herramienta más importante del cineasta (Eisenstein, 2008).



Las teorías cinematográficas clásicas también han enmarcado usualmente su estética desde una perspectiva ética. Para Bazin la tarea del cine y la fotografía era traer la realidad “en su pureza virginal hacia mi atención y consecuentemente hacia mi amor” (1966: 15). Para Eisenstein, para quien “la imagen” es más significativa que “lo imaginado”, un montaje “intelectual”, “desde una combinación de imágenes fílmicas, permitiría un nuevo elemento cualitativo, un nuevo imaginario, una nueva concepción a surgir”. También, el neorrealismo italiano adhirió a ciertos principios (tales como filmar en una locación con la luz disponible, el uso de actores no-profesionales, y el uso libre de los movimientos de cámara) para servir al propósito ético de mostrar fielmente los eventos y desde la perspectiva de una persona común (véase Liehm, 1984: 131).

Tales fundamentos metafísicos (Casetti, 1994) y principios éticos están notablemente ausentes en el Manifiesto Dogma 95; por el contrario, éste mismo se distingue de los manifiestos modernistas previos al separar el experimento estilístico del contenido (véase MacKenzie, 2003: 51-52). Aquellas reglas del Dogma 95 que sugieren lo que una película es o debería

ser, así como la insistencia por utilizar colores en una película, grabar sonido e imagen juntos, y lanzar la película en el formato de la Academia de 35mm, son en gran parte el resultado de consideraciones prácticas y tácticas, no ejemplares. La obligación original de filmar en 35mm fue rápidamente abandonada “debido a razones presupuestarias y a los buenos y emocionantes resultados que algunos directores obtuvieron con el video digital”, pero la idea acerca de sacar la película en 35mm se mantuvo porque también asegura la posibilidad de que una película Dogma 95 puede ser mostrada en cualquier sala cinematográfica, en todo el mundo. Dogma 95 tiene el propósito de influenciar el ambiente cinematográfico actual.

El requerimiento de filmar en colores no está explicado en ninguna parte, pero sin duda deriva del hecho de que en estos días, el uso de una película en blanco y negro es visto como anómalo, como una deliberada elección del cineasta,<sup>15</sup> como el resultado de aplicar procesamiento óptico y filtros que las normas prohíben, o porque el uso del blanco y negro en combinación con la cámara en mano se ha convertido en una convención de género para sugerir un efecto documental (véase Stevenson, 2003: 32-33). Sea cual fuere la razón, estas consideraciones no se basan en la supuesta “esencia” de la película, sino que se enmarcan en el mismo contexto histórico contemporáneo y contingente de la práctica fílmica actual en la que opera el Dogma 95.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Aunque sólo sea porque en estos días se ha vuelto cada vez más difícil encontrar un laboratorio capaz de procesar una película en blanco y negro, como descubrió Henri Alekan, el camarógrafo de Wim Wenders en las películas *El estado de las cosas* (1983) y en *El cielo sobre Berlín* (1987).

<sup>16</sup> Stevenson (2003: 32), también, realiza esta observación: “Por su parte, Dogma es en un sentido tecnológico sólo un producto de los ‘90 tanto como, por ejemplo, las *Chelsea Girls* de Warhol fueron un producto de los ‘60”. Sobre la regla 4 del Voto de Castidad, que dice que la película debe ser en colores, él escribe: “Hoy, es más barato filmar en colores que en blanco y negro porque muy pocos laboratorios cinematográficos hacen ese procesamiento, pero en los ‘60 era más barato filmar en blanco y negro... La negación del Dogma hacia el blanco y negro estaba por supuesto basada en un deseo entendible por evitar excesos estilísticos de público conocimiento, por evitar un motivo estético dominante que puede ser visto en películas como *El hombre elefante* (1980), *La ley de la calle* (1983), y *La última película* (1971), sólo por nombrar tres ejemplos. Sin embargo, el éxito de todas estas películas fue por derecho propio, hacia 1995 el uso del blanco y negro estaba casi exclusivamente asociado con una especie de nostalgia petrificada que golpeó en letras mayúsculas a la “estética obvia” (32-33). A estas tres

Dentro de este contexto contemporáneo de la cultura cinematográfica a los fieles del Dogma 95 no les preocupa la promoción de películas de bajo presupuesto, a pesar de que esta haya sido la manera en que tanto críticos como seguidores interpretaron las normas. El Manifiesto habla de la “democratización” de las tecnologías modernas en una película, y en las preguntas frecuentes de internet sus autores señalan que gracias a la asequibilidad de las cámaras de video digitales y computadoras y el acercamiento del Dogma 95 hacia la baja tecnología, “debería ser posible para casi todo el mundo hacer una película Dogma 95”. Sin embargo, ellos niegan firmemente que el Manifiesto Dogma 95 sea un manual “hágalo usted mismo” para la realización de bajo presupuesto. Vinterberg señala que según las normas danesas *La celebración* fue sin duda una película de bajo presupuesto. Los autores del Manifiesto están claramente preocupados por disipar esta ilusión, como se evidencia en la inclusión de un preguntas y respuestas separado de las preguntas frecuentes en la página web oficial del Dogma:

*¿El ‘Dogma’ es una manera de hacer películas de bajo presupuesto? No, de ninguna manera. El Manifiesto Dogma 95 no se preocupa por los aspectos económicos de la realización fílmica. Una película ‘dogma’ podría ser de bajo presupuesto o podría tener un presupuesto de 100 millones de dólares mientras el cineasta siga el Voto de Castidad.*

Von Trier y Vinterberg también enfatizan que el Manifiesto no está dirigido a los directores jóvenes o novatos, sino a “los directores profesionales que podrían necesitar una experiencia cinematográfica ‘purificante’”. De hecho, no es recomendable hacer una película Dogma 95 para los directores que hagan su primera película, porque uno tiene que ser consciente de la diferencia entre hacer una película convencional y hacer una película Dogma”. Además,

---

películas de David Lynch, Francis Ford Coppola y Peter Bogdanovich, podemos agregar *El estado de las cosas* (1983) y *El cielo sobre Berlín* (1987) de Wim Wenders y, también, *Down by Law* de Jim Jarmusch (1986), que fue filmada con el rollo de película sobrante de *El estado de las cosas*.

también, han invitado a directores como Martin Scorsese y Steven Spielberg a hacer películas Dogma (Kelly, 2001: 216). Por otra parte, el Dogma 95 no ha rechazado totalmente a la Nouvelle Vague. Siguiendo a Kristian Levring, realizador de la película Dogma #4 *The King is alive* y uno de los colegas fundadores del Dogma 95, Godard debería ser el presidente del Dogma 95 porque *Sin aliento* (1960) “(es) probable que sea la mejor película Dogma que se pueda hacer” (en Kelly, 2001: 82).

Por lo tanto, las reglas del Dogma 95 no parecen surgir a partir de una preocupación por la “realidad”, como en la estética de André Bazin, o de un concepto sobre la “esencia” de la película, o incluso de un esfuerzo por emplear medios poco convencionales a fin de dar lugar a la alienación del espectador al presentar la realidad de manera poco familiar. Por el contrario, pretenden tener un efecto terapéutico en cineastas profesionales que quieren purificarse de prácticas cinematográficas convencionales, despejando el camino para un concepto más amplio y aceptable del film del que prevalece hoy en día. Von Trier siente que los cineastas deberían ser capaces de mirar al Dogma y pensar “si eso es una película, entonces yo también puedo hacer una”. En vez de pensar “No, si no es como *La guerra de las galaxias*, no es una película” (Kelly, 2001: 217).

Para desterrar esta ilusión las reglas prescriben una especie de desintoxicación para cineastas profesionales, un síndrome de abstinencia, como el sufrido por los músicos pop en los *MTV Unplugged* bajo el lema “sin guitarras eléctricas. Sin teclados. Sin efectos especiales” (véase Stevenson, 2005: 104).<sup>17</sup> El cineasta debe renunciar a todos los “cosméticos”, a todas las herramientas técnicas y recursos estilísticos que lo distraen de sus instrumentos esenciales: los actores y la historia.

---

<sup>17</sup> La primera serie fue lanzada en 1989 “y se destacan desde Nirvana a Eric Clapton hasta Mariah Carey. Ahora está de vuelta, con nuevas actuaciones acústicas de R.E.M, Staind, Lauryn Hill y Shakira”. Una segunda serie, *Unplugged 2.0*, está en preparación. Ver: <http://www.mtv.com/onair/unplugged/>.

Nuevamente, algunos efectos están prohibidos no por su propio bien sino por las razones por las que usualmente se emplean. Las restricciones pretenden no frenar, sino estimular

estas circunstancias inusuales de producción dan restricción y libertad al director, quien se ve obligado a ser creativo. Eliminas la posibilidad de “guardar” una escena horrible y que no funciona con una música subyacente o *voice-over*. Tienes que elaborar soluciones creativas para obtener, por ejemplo, la música de tu película (von Trier y Vinterberg, 1995).

Tales reglas no están en el espíritu de André Bazin sino en el de Robert Bresson (1997: 130), cuyas reglas en las *Notes sur le cinématographie* aconsejan: “Forjar leyes de hierro, sólo para hacerlas difíciles de observar y romper”.

Las reglas tomadas en su conjunto no definen una estética alternativa especificada sino un grupo de restricciones deliberadamente autoimpuestas que obligan a los cineastas a encontrar soluciones creativas para los problemas que ineludiblemente presentan esas restricciones. Un resultado beneficioso sería que los cineastas pudieran redescubrir que las normas y prácticas de producción del cine convencional no son las únicas que pueden conseguir la felicidad universal, y que no pueden hacer ningún reclamo a la regla de aceptación universal o absoluta. Naturalmente, lo mismo se aplica a las reglas del Dogma 95. Por la razón principal de que no están integradas en un concepto estético u ontológico que defina qué es o debería ser una película, las reglas son arbitrarias y reemplazables. Como Lars Bredo Rahbek de Nimbus Film, compañía que produjo *Mifunes Sidste Sang*, señala, “Dogma no consiste en seguir las Reglas de los Hermanos: 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: 126).

Kragh-Jakobsen filmó *Mifune* con un rollo de película de 16mm simplemente porque él disfrutaba del desafío de filmar en la Dinamarca rural con una única cámara al hombro (“eso es lo que da juego, ¿eh? Es algo vivo, es orgánico: se parece al cine polaco de 1969. Quería volver ahí” (Kelly, 2001: 232)). Además, von Trier está dispuesto a poner en perspectiva la importancia de las regulaciones específicas del Manifiesto:

aún pienso que el Dogma podría persistir en el sentido de que un director sería capaz de decir, “tengo ganas de hacer ese tipo de película”. Creo que sería divertido. Estoy seguro de que muchas personas podrían beneficiarse de eso. En este punto se me podría argumentar que ellos se verían fácilmente beneficiados con un establecimiento diferente de las reglas. Sí, por supuesto. Pero, entonces, sigan adelante y formúlenlas. Las nuestras son sólo una propuesta (MacKenzie, 2003: 56).

Entonces, el juego del Dogma 95 se trata principalmente de la elaboración de un conjunto de reglas, sólo para ver lo que sucede cuando las reglas se observan realmente. Visto así, el cine del Dogma 95 es más la exploración de una hipótesis que un “dogma” realista; después de todo, la cuestión simplemente es: ¿qué sucede si un cineasta tiene que atenerse a estas reglas? Notablemente, este es el método de trabajo que Lars von Trier siempre ha empleado. El Manifiesto Dogma 95 es sólo uno de los muchos códigos de producción que él ha impuesto en sus propias películas o en las ajenas, como en el documental *Las cinco obstrucciones* (Jørgen Leth y Lars von Trier, 2002), en el que obliga al director Jørgen Leth a hacer cinco modificaciones en su cortometraje *The Perfect Human* (1967), cada cual acompañada de “órdenes cada vez más sádicas y limitaciones difíciles de superar”.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Lars von Trier, con un placer sarcástico y casi masoquista, pone a prueba al colega y compatriota cinematográfico Jørgen Leth en *Las cinco obstrucciones*. Leth acepta someterse al experimento y le permite a von Trier formular las reglas. El fundador del movimiento Dogma quien no hace las cosas fáciles ni siquiera para sí mismo (ver *Dogville*) ideó un conjunto de arduos desafíos para Leth, a quien admira enormemente. El punto de partida es *The Perfect Human*, el cortometraje realizado por Leth en el año 1967. Dice, por ejemplo, von Trier: “Haz la

Una vez que se han establecido las reglas, tienen que ser observadas (se debe asumir la responsabilidad propia en caso de que no se hayan cumplido). En palabras de von Trier:

Pero ya sabes que a la gente le ha sido muy difícil tomarse las Reglas en serio. Y, como dicen ellos, ahí es donde sí que soy “dogmático”. Si no te lo tomas en serio, no interesa: ¿para qué hacer si no un film Dogma? Es un pequeño juego, ¿no? Uno debe seguir las Reglas. Vamos, ¿por qué iba a jugar uno al fútbol si no le interesara meter el balón en la portería contraria? (Kelly, 2001: 220).

Tal como von Trier lo hace explícito, las reglas del Manifiesto tienen todas las características de las reglas de un juego. Dichas reglas sólo son significativas en el contexto de un juego: ellas especifican las acciones que un jugador debe, debería o no llevar a cabo para alcanzar un fin, lo cual se especifica en las mismas reglas. El teórico de juegos de computadoras Jesper Juul (2003: 55) describe dichas reglas como:

Las reglas de un juego... instalan acciones potenciales, acciones que son significativas dentro del juego pero que carecen de sentido fuera del mismo... las reglas no sólo impiden que hagamos algo, sino que también especifican lo que podemos hacer de manera importante... las reglas son limitaciones y posibilidades. Todo lo que gobierna el aspecto dinámico de un juego es una regla.

La consideración del cine como un juego muestra una fuerte afinidad con los “juegos del lenguaje” que Ludwig Wittgenstein introdujo en la filosofía como una técnica terapéutica. El análisis lingüístico de muchos filósofos, incluyendo al Wittgenstein temprano, tenía la tendencia de concentrarse sólo en una forma de la expresión lingüística, la “oración enunciativa” del tipo “Dogma 95 es un movimiento de cineastas daneses”, con el que el emisor realiza una

declaración acerca del estado de las cosas en el mundo real. Esto condujo a la impresión de que el lenguaje consistió solamente en oraciones enunciativas, expresadas como declaraciones o afirmaciones; otros tipos de expresiones lingüísticas tales como promesas, expresiones performativas (“declaro el comienzo de este año académico”), preguntas y órdenes fueron vistas como variantes de dichas enunciaciones. Al dotar de privilegio lingüístico a tales enunciados también, inevitablemente, se dio lugar a la idea de que el contenido proposicional de un enunciado corresponde a una situación en el mundo, y que los sustantivos de esa proposición corresponden a objetos reales.

Para disipar esta ilusión gramatical y para demostrar que el lenguaje está compuesto por una serie de expresiones, de las cuales la enunciativa era sólo una, Wittgenstein sugiere mirar “los juegos del lenguaje primitivo”, especialmente los de los niños. En estos juegos de lenguaje surgieron los problemas de verdad y falsedad, correspondencia y no-correspondencia con la realidad, así como la naturalidad de las enunciaciones, hipótesis y preguntas “sin el fondo perturbador de procesos de pensamiento altamente complicados. Cuando consideramos formas de lenguaje tan sencillas, desaparece la niebla mental que parece envolver nuestro uso ordinario del lenguaje. Vemos actividades y reacciones, que son nítidas y transparentes” (Wittgenstein, 1976: 15-16). La finalidad y medios del Manifiesto Dogma 95 están estrechamente relacionados con los del juego del lenguaje de Wittgenstein: Dogma 95 quiere eliminar la idea de que el cine de masas lo es todo y, además, propone un regreso terapéutico hacia un método de trabajo primario; menospreciando el lastre —la neblina mental— de la práctica cinematográfica convencional en función de redescubrir la naturaleza del cine.

Considerar al cine como un juego es, también, proponer la desmitificación de los métodos cinematográficos convencionales en tanto juegos que son jugados para otras reglas —reglas que son tomadas demasiado en serio. Visto desde este ángulo, las películas clásicas, modernas y contemporáneas, como

cualquier otro modo de narración (Bordwell, 1996), son nada más que “juegos cinematográficos”. Las reglas del Dogma 95 se convirtieron en un “movimiento” en el juego del cine. El significado de estas reglas no reside en su contenido específico (aunque esto tiene una función), sino en el efecto que se pretende que tengan en el ámbito cinematográfico: la “desnaturalización” del modo dominante del cine en tanto “juego cinematográfico” contingente, históricamente determinado y, por lo tanto, inconstante. Con este movimiento, el Dogma 95 convierte la película en un dominio agonístico en el que los juegos y las acciones lingüísticas son armas en una batalla de todos contra todos, una *“agonistique générale”* (Lyotard, 1991: 12).

Wittgenstein utilizó la técnica de los juegos del lenguaje para repudiar la idea de que el significado de un enunciado lingüístico estaba determinado por su correspondencia con el estado de las cosas del mundo real, y de que el significado de un concepto dado era una “esencia” compartida por todos los objetos designados por una expresión dada. De la misma manera, el enfoque del Dogma 95 ha tenido efectos de gran alcance sobre lo que es y significa filmar. En particular, ha rechazado radicalmente la idea de que el cine es la representación no-recurrente de una serie única de eventos, y la reemplazó por una concepción del mismo que lo ve literalmente como un juego. El Dogma 95 tiene un número de aspectos menormente discutidos y comprendidos, tales como su explícita declaración anti-individualista, anti-autoral y anti-artística (“Ya no soy más un artista”), que hasta el momento han sido pasados por alto tanto por los seguidores como por los detractores del Dogma 95. Conservo la esperanza de que la perspectiva “ludológica” (Frasca, 2003) arrojará cierta luz útil en estas áreas.

### **El Manifiesto: reiteración y diferencia**

Las respuestas tanto simpáticas como críticas al Dogma 95 han visto al movimiento como una reiteración de las manifestaciones del modernismo

cinematográfico europeo de los sesenta, y al hacer esto han pasado por alto la teatralidad del gesto: la forma y la composición del Manifiesto Dogma 95 así como el contexto en que von Trier lo presentó. Esto porque ambos campos perciben, interpretan y valoran la cultura cinematográfica desde una perspectiva crítica cuyos fundamentos fueron asentados en el mismo momento que el Dogma 95 parodia. Ambos campos se acercan al Dogma 95 desde el punto de vista de la problemática relación entre cine y realidad. Aquellos que simpatizan con el Dogma y sus películas ven al estilo Dogma como un acercamiento ideal para la representación de historias de la “vida real”; los cínicos ven al Manifiesto y al estilo Dogma como una pauta publicitaria de la idiosincrasia de Lars von Trier como director. El primer enfoque ve al Dogma 95 como un intento por salvar la película, en nombre de la verdad y la pureza, como un medio de la representación realista; el segundo comprende al Dogma 95 como una perversión del “rasgo autoral” que la Nouvelle Vague había puesto de moda y que considera a la película como la expresión de la visión realista y personal del cineasta (sin embargo, esto fue definido).

Desde esta perspectiva, sería razonable suponer que la provocación del Dogma 95 tuvo el mismo fin en mente que el que tuvieron los movimientos cinematográficos de los sesenta, y esta suposición está apoyada en el hecho de que el Manifiesto emplea una terminología idéntica o similar a las de estos movimientos para rechazar los productos de la cultura cinematográfica dominante como el ilusionismo, el engaño, los trucos y así sucesivamente. Aun así, resulta difícil ver cómo el Dogma 95 podría, luego, rechazar el concepto de autor por ser del “romanticismo burgués” y, por lo tanto, “falso” porque ya no era capaz de provocar la “resurrección” del cine. Tanto la recepción simpática como la hostil del Dogma 95 han pasado por alto el 95 del nombre, lo que después de todo deja abundantemente claro que el Dogma y el Manifiesto querían poner la dirección “contemporánea” de la cultura cinematográfica —una que guardó un poco de semejanza con aquella que surgió con las nuevas olas europeas de los sesenta (véase capítulo 7).

El eje más importante en el que el Manifiesto localiza al cine contemporáneo es el tecnológico. La “salvaje tormenta tecnológica” que atraviesa el cine no sólo permite la “última democratización del cine” sino que también conlleva la “elevación de los cosméticos a Dios” y a que “cualquier persona en cualquier momento pueda lavar los últimos restos de la verdad en un abrazo mortal a la sensación”. Las tecnologías digitales a las que se refiere el Manifiesto han producido imágenes cinematográficas de las que resulta imposible decir si muestran escenarios de la vida real, objetos y actores filmados por la cámara, o escenarios generados por computadoras, objetos y actores sin equivalentes en el mundo real. Desde *Jurassic Park* (Spielberg, 1993) hasta la trilogía de *El señor de los anillos* (Jackson, 2001, 2002, 2003), las secuencias de acciones reales han sido perfectamente integradas por ordenadores, síntesis de escenarios, objetos y actores que nunca existieron —y muchos que nunca podrían haber existido. La “tormenta tecnológica” ha cambiado al cine contemporáneo desde un medio fotográfico hacia uno que estimula la ejecución fotográfica de lo imposible (ver Darley, 2002: 108), rompiendo así la relación causal entre representación y referente que siempre ha sido contenida de ser constitutiva para la fotografía y el cine. El cine contemporáneo sumerge a sus audiencias en un mundo virtual sensacional y espectacular que está enteramente desconectado de la monótona realidad física e histórica de sus vidas cotidianas.

Hoy en día el modo dominante del cine no es, entonces, el mismo cine contra el que se agitaban las nuevas olas de los sesenta. Las tramas improbables, los finales felices, y la negación rutinaria de los problemas sociales, políticos, étnicos y de género nos permiten descartar al cine clásico de Hollywood como “una ilusión”, pero la impresión de realidad que este cine ha brindado, sin embargo, dependía del conocimiento de que las imágenes en movimiento de la pantalla eran reproducciones fotográficas del “*le mouvement lui-même dans toute sa réalité*” (Metz, 2002: 24). La “fotografía imposible” de una película contemporánea (Darley, 2002) la transforma en el simulacro de una película

clásica. Las imágenes tienen una resolución, contraste y claridad que superan las de las imágenes fotográficas, aunque ya no son las grabaciones de la realidad basadas en lentes.

Esto significa que el cine contemporáneo efectivamente deja de lado el problema del realismo que, en la época del cine clásico, trazó las líneas de batalla, por un lado, entre el ilusionismo y el escapismo de la película hollywoodense y, por otro lado, de los diferentes movimientos cinematográficos críticos. Como ha señalado Lev Manovich:

desde la perspectiva de un futuro historiador de la cultura visual, las diferencias entre las películas clásicas hollywoodenses, el cine de arte europeo y las películas de vanguardia (aparte de las abstractas) pueden parecer menos significativas respecto de su característica común —su dependencia de grabaciones de la realidad a base de lentes (Manovich, 2006: 294).

Siguiendo a Manovich (2006: 295), el cine en la era digital ya no es “una tecnología indicial sino, más bien, un subgénero de la pintura”. Él describe al cine contemporáneo como un caso particular de la animación, en el que la era del cine clásico e indicial ha formado sólo un género marginal: “El cine digital es un caso particular de la animación que utiliza secuencias de acción en vivo como uno de sus tantos elementos...Nacido de la animación, el cine empujó la animación hacia su periferia sólo con el fin de convertirse en un caso particular de la misma” (2006: 302). Si el cine en tanto tecnología ha renunciado a una relación indicial con la realidad pro-fílmica, entonces, aquí hay un pequeño punto para postular, dentro de la base de uno u otro concepto de realismo, una relación “correcta” entre la imagen cinematográfica y la realidad en contraposición a la relación “falsa” con la realidad presentada por el cine de masas. Después de todo, el cine contemporáneo ha intercambiado la problemática de la representación (en la que signo y referente son elementos distintos que tienen una relación significativa) por un hiperrealismo en el que

signo y referente, objeto e imagen, representación y lo representado se han convertido en inextricables y en el que “el arte del índice” se ha convertido en un medio de síntesis y simulación.

En efecto, ante el hiperrealismo del cine contemporáneo los avances del Dogma 95 no reelaboraron la llamada al realismo que caracterizó a los movimientos cinematográficos modernos y modernistas; de hecho, el Manifiesto no hace ninguna mención a lo real, la realidad o el realismo. Mientras el Manifiesto declara que “para el Dogma 95 una película no es una ilusión”, se opone no a la realidad sino a la “verdad” a “la ilusión del *pathos* y... la ilusión de amor” de las “películas superficiales” actuales: “mi fin supremo será hacer que la verdad salga de mis personajes y del cuadro de la acción”. Evidentemente lo que sea esta verdad (y que, en este punto, el Manifiesto no elabora), no necesariamente tiene que coincidir con la realidad material, física, tangible y perceptible que existe frente a la cámara. El modo en que el Manifiesto articula este “fin supremo”, sorprendentemente, nos abre el paso para una interpretación más sólida en la que los actores y los escenarios ya no son más que un instrumento o un medio de una verdad que requiere de sus existencias para su revelación, sino que no es idéntica a su manifestación.

Un posible indicio de lo que quiso decir el Dogma 95 con esta verdad se encuentra, nuevamente, en la teatralidad con la que el movimiento fue presentado al mundo cinematográfico. La ocasión, el sitio, el gesto y los medios con los que Lars von Trier presentó el Manifiesto Dogma 95 en la conferencia del centenario cinematográfico en París, y la grandilocuencia retórica con la que el Manifiesto mismo fue enmarcado, convirtió al evento en una evocación performática de los gestos y manifiestos célebres de las vanguardias políticas, históricas y artísticas. El hecho de que von Trier haya elegido dar esta *performance* en el Teatro Odeón sugiere que él estaba imitando a los cineastas franceses que habían apoyado el levantamiento estudiantil de Mayo del '68 en ese mismo teatro. Pero la reiteración de este gesto también introduce

ineludiblemente la distinción entre ellos: al adoptar los gestos de los incitadores de los movimientos cinematográficos tempranos, la propia *performance* de von Trier se convierte en la ejecución de un escenario cuyos papeles, decorado y acciones ya están definidos. Desde esta perspectiva, tanto la presentación del Manifiesto Dogma 95 como la de su contenido se han convertido en la reinstauración de un escenario destilado de las *performances* dadas por los movimientos vanguardistas en la política, la cultura y el cine.<sup>19</sup> Al presentar el Manifiesto Dogma 95, von Trier estaba claramente haciéndose cargo de su papel. El von Trier que leyó el Manifiesto en el Teatro Odeón arrojó panfletos rojos al auditorio y, luego, salió rápidamente sin decir ni una palabra más porque “el Movimiento” le había prohibido revelar otra cosa más sobre el Dogma 95 que no fuera el texto del Manifiesto. Este fue el avatar de un nuevo movimiento cinematográfico, cuyos fundadores permanecerían en el anonimato para la audiencia de la conferencia del centenario cinematográfico.

Las acciones de von Trier también pusieron a los miembros de la audiencia de la conferencia en casi la misma posición que la de muchos de sus protagonistas (tanto pre como post-Dogma), ya que von Trier descubrió que los personajes que los rodean tienen intenciones muy distintas de las de aquellos cuyas máscaras insinúan sus posiciones sociales y convenciones (véase capítulo 5). Además, a menudo sus protagonistas se ven forzados por su entorno a adoptar papeles que no se corresponden con sus propias imágenes. La parodia inconfundible del gesto con la que von Trier lanzó el Manifiesto trajo aparejado un distanciamiento parecido entre “el actor” von Trier y “el papel” que él asumió —distanciamiento no sólo característico de la posición en la que se encuentran sus protagonistas sino también del vínculo entre actor y papel en sus películas pre y post-Dogma.

---

<sup>19</sup> Así como, por ejemplo, los papeles del “cliente” y el “camarero”, el decorado de “mesa”, “silla”, “menú”, “servicio” y “cubiertos”, y las acciones “ordenar”, “servir”, “comer” y “pagar” están mantenidas para la situación hipotética de un restaurant, lo cual representa a este lugar común sin especificar un tipo del mismo, las comidas disponibles en el menú, ni los atributos individuales del cliente o del camarero (véase Schank y Abelson, 1977).

Como la presentación del Dogma simultáneamente reestablece los gestos de los movimientos cinematográficos anteriores y lanza uno nuevo, la presentación misma se convierte en un evento del orden del simulacro en el que gesto y actuación, alegría y seriedad, presentación y representación son indistinguibles. Sin embargo, en tanto simulacro, la presentación del Dogma 95 también tiene un efecto retrospectivo en los gestos que reestablece de los movimientos anteriores. Después de todo, si el Dogma 95 es el establecimiento novedoso de un guion destilado de la *performance* de los movimientos cinematográficos anteriores, retrospectivamente las *performances* interpretadas por las vanguardias culturales y políticas tempranas pueden, también, ser vistas como una representación del mismo escenario. El “ejemplo” a ser imitado no es, entonces, un original sino solamente uno del número de representaciones infinitas que la situación permite. En el mismo movimiento, ejemplo e imitador, modelo y copia, referente y representación son incorporados dentro del orden del simulacro.

El manifiesto realmente dice demasiado. La “nueva ola” cuyo fin era “justo” es comparada con “un pequeño oleaje que iba a morir en el río convirtiéndose en lodo”. Un pequeño oleaje es, en efecto, un movimiento minúsculo en la superficie del agua, pero los oleajes nunca aparecen aislados; sino que ocurren en grupos con una forma, escala e intensidad similares. A pesar de que semejantes oleajes nunca sean exactamente iguales, los oleajes sucesivos muestran un patrón recurrente —aunque este patrón no pueda ser identificado de manera fidedigna bajo la forma de una única ola ni de una “ola estándar”, puede derivar de un conjunto de series de oleadas. Cada ola es, por lo tanto, la actualización pura de un patrón virtual que solamente es visible por la mediación de tales actualizaciones. Como cada ola es una actualización de ese patrón virtual, no puede trazarse una distinción jerárquica u ontológica entre las olas tempranas y posteriores; no puede haber ni un “original” ni unas “copias”.

Por otra parte, cualquier ola determinada es virtual, en el sentido de que solamente se propaga su movimiento; el agua del que está compuesta se mantiene en el mismo lugar, y no es más que un medio fortuito y arbitrario para la actualización de un movimiento virtual, que se podría haber propagado también en algún otro fluido de composición o color diferente. Desde esta perspectiva, el Dogma 95 y los predecesores que imita son los medios más o menos fortuitos para materializar un cierto patrón virtual —cuyo contenido ideológico, político y estético es más o menos arbitrario para una ola determinada. Las vistas específicas y los fines de los movimientos cinematográficos modernistas de los cuales el Dogma 95 desearía ser una continuación, reiteración y crítica son, al mismo tiempo —y este es el punto clave del Dogma 95—, importantes ya que funcionan como el medio para el patrón virtual que actualizan; no son importantes para el patrón virtual en sí mismo. Esto es lo que distingue al episodio Dogma 95: la arena se desplaza desde el dominio de la representación hacia el simulacro y la simulación, y la problemática de la relación entre cine y realidad se transforma en la problemática de la relación entre cine y virtualidad. De esta manera, el Dogma 95 se sitúa en un campo común junto a las “películas de ilusión” a las que se opone fuertemente, para enfrentarlas mejor.

El patrón virtual del Dogma 95 y de los movimientos cinematográficos precedentes son las actualizaciones, como he señalado, de un “guion” de movimientos cinematográficos. El término “guion” debe ser tomado aquí para referirse no tanto a un argumento que comprende un establecimiento específico de acontecimientos, sino más bien a un texto o una estructura en el sentido en el que estas palabras han sido definidas dentro del campo de la psicología cognitiva, donde se indica una representación esquemática de las acciones y los participantes se encuentran en una secuencia común de acontecimientos —como la situación hipotética de un restaurante comprende un cliente, un camarero, un menú y servicio de mesa, el asunto de ordenar, servir, comer y pagar, todo sin especificar el tipo de restaurante, ni la manera

en que los participantes están vestidos, ni las comidas que son proporcionadas en el menú, ni siquiera incluso la elección que realiza el cliente (véase Schank y Abelson, 1977). Un “guion” de este tipo tiene mucho más en común con las reglas que definen a un juego que a la de una situación hipotética que describe las acciones y acontecimientos de una obra o película. En contraste con el rodaje de un guion cinematográfico o la puesta en escena de una obra, acciones que equivalen a interpretaciones distintas de la misma situación, un juego no puede ser identificado por un único desempeño; ni un juego puede ser descrito en términos de una especie de clase común de “promedio” de acciones y de acontecimientos que suceden en todas las representaciones. ¿Qué sería, por ejemplo, un partido de fútbol promedio o un juego de ajedrez promedio? Tampoco podemos decir que el primer desempeño de un juego para, digamos, sus inventores, es un original y que todos los subsiguientes juegos son copias. La primera instancia de un juego es el rendimiento, o más bien la actualización, de una de las tantas instancias posibles definidas por las reglas.

Las reglas de un juego no definen un rendimiento específico, sino un espacio llamado estado que comprende todos los estados posibles permitidos por las reglas. No hay una relación jerárquica de precedencia o calidad entre los únicos estados encontrados dentro del espacio estado; todos ellos son simplemente actualizaciones de las condiciones virtuales establecidas mediante las reglas. Desde el punto de vista de las reglas, los jugadores y los soportes pueden tomar formas innumerables; las piezas de ajedrez pueden tener cualquier forma, y en principio los jugadores de fútbol pueden usar lo que les guste o, en efecto, no usar nada. Lo que importa es que las reglas sean tomadas seriamente, y que los jugadores estén preparados para incluir sus preferencias individuales, deseos y comportamientos dentro de las reglas y requerimientos del juego. En otras palabras, se espera que los jugadores renuncien a su individualidad y que adopten un papel; y esto ineludiblemente le da una dimensión teatral al juego. Las personalidades “reales” de los jugadores

son absorbidas por los roles “virtuales” definidos por ellos para las reglas del juego. Dentro del juego hay espacio para la individualidad puesto que el rendimiento del juego contribuye a la actualización de las situaciones virtuales definidas para las reglas —aquí, de hecho, es donde las cualidades y talentos individuales de los jugadores pueden hacer una diferencia; entonces, un juego por definición, es jugado en el umbral entre la realidad y la virtualidad.

El juego, también, por definición, es del orden del simulacro: no imita a ninguna otra realidad, ni aspira a la realidad ficticia de una película. Un juego crea su propia realidad, dentro de la cual se realizan movimientos reales que hacen una real diferencia entre los jugadores en el mundo del juego. Al presentar el Manifiesto Dogma 95 en el Teatro Odeón, von Trier puso al cine y a la práctica cinematográfica en el límite entre la realidad y la virtualidad, y lo situó en el orden del juego y del simulacro. Dentro de este área, Hollywood y las nuevas olas ya no son contrarios diametralmente opuestos a lo largo de líneas políticas, ideológicas e incluso ontológicas identificadas por los teóricos o críticos cinematográficos clásicos o modernistas, sino que representan a todos “los jugadores del juego de la cultura cinematográfica”, jugadores que tienen diferentes tácticas y estrategias (que en la mayoría sólo simulan el mantenimiento de tales contrastes y distinciones). La dimensión en la que el Dogma 95 sitúa esta distinción de tácticas y estrategias es aquella de “ilusión” versus “verdad”. ¿Qué diferencia podría hacer esta distinción dentro del orden del simulacro? Mejor dicho, ¿cuál es la diferencia que el Dogma 95 quería llevar a cabo en el mundo cinematográfico?

#### **Bibliografía**

- Baecque, Antoine de (2003). “Sous les pavés de mai 68, le cinema” en *Libération*, diciembre.  
Bazin, André (1966). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.  
Benjamin, Walter (2005). “París, capital del siglo XIX” en *Libro de los pasajes*. Madrid: Akal.

- Bordwell, David y Kristin Thompson (1995). *Arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, David (1996). *Narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- \_\_\_\_\_ (1997). *On the History of Film Style*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bresson, Robert (1997). *Notas sobre el cinematógrafo*. Madrid: Ardora.
- Casetti, Francesco (1994). *Teorías del cine: 1945-1990*. Madrid: Cátedra.
- Christensen, Ove (2000). "Authentic Illusions – The Aesthetics of Dogma 95" en *P.O.V. Filmtidsskrift: A Danish Journal of Film Studies*, número 10. Disponible en: [http://imv.au.dk/publikationer/pov/Issue\\_10/section\\_4/artc2A.html](http://imv.au.dk/publikationer/pov/Issue_10/section_4/artc2A.html).
- Conrich, Ian y Estella Tincknell (2000). "Purity, the Neo-Bazinian Ideal and Humanism in Dogma 95" en *P.O.V. Filmtidsskrift: A Danish Journal of Film Studies*, número 10. Disponible en: [http://imv.au.dk/publikationer/pov/Issue\\_10/POV\\_10cnt.html](http://imv.au.dk/publikationer/pov/Issue_10/POV_10cnt.html).
- Darley, Andrew (2002). *Cultura visual digital: Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Druick, Zoë (2001). "Sharp Focus on Contemporary Iranian Film" en *New Internationalist*, número 336. Disponible en: <http://www.newint.org/issue336/mix.html>.
- Eco, Umberto (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Lumen.
- \_\_\_\_\_ (1997). *Interpretación y sobreinterpretación*. Madrid: Cambridge University Press.
- Eisenstein, Sergei M. (2008). *Hacia una teoría del montaje*. Volume I. Barcelona: Paidós.
- Frasca, Gonzalo (2003). "Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology" en Marc Wolf y Bernard Perron (orgs). *Video/Game/Theory*. Londres: Routledge, pp. 221-235.
- Gaut, Berys (2003). "Naked Film: Dogma and Its Limits" en Mette Hjort y Scott MacKenzie (eds). *Purity and Provocation: Dogma 95*. Londres: BFI, pp. 89-101.
- Hjort, Mette y Scott MacKenzie (eds.) (2003). *Purity and provocation: Dogma 95*. Londres: BFI.
- Juul, Jesper (2003). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Tesis de Doctorado. Copenhague: IT Universidad de Copenhague.
- Kelly, Richard (2001). *El título de este libro es Dogma 95*. Barcelona: Alba.
- Lauridsen, Palle Schantz (2000). "The Celebration: Classical Drama and Docu Soap Style" en: *P.O.V. filmtidsskrift: a Danish journal of filmstudies* 10, diciembre 2000. Disponible en: [http://imv.au.dk/publikationer/pov/Issue\\_10/section\\_3/artc1A.html](http://imv.au.dk/publikationer/pov/Issue_10/section_3/artc1A.html).
- Laursen, Thomas Lind (2000). "The Agitated Camera: A Diagnosis of Antony Dodd" en *P.O.V. Filmtidsskrift: A Danish Journal of Film Studies*, número 10. Disponible en: [http://pov.imv.au.dk/Issue\\_10/section\\_3/artc2A.html](http://pov.imv.au.dk/Issue_10/section_3/artc2A.html).
- Lefort, Gérard (2003). "Lars et la manière forte" en *Libération*, mayo.
- Liehm, Mira (1984). *Passion and Defiance. Film in Italy from 1942 to the Present*. Berkeley: University of California Press.

- Lyotard, Jean-François (1991). *La condición posmoderna: informe sobre el saber*. Madrid: Cátedra.
- MacKenzie, Scott (2003). "Manifest Destinities: Dogma 95 and the Future of the Manifesto" en Mette Hjort y Scott MacKenzie (eds). *Purity and Provocation: Dogma 95*. Londres: BFI, pp. 48-57.
- Manovich, Lev (2006). *Lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Metz, Christian (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Rockwell, John (2003). *The Idiots*. Londres: BFI.
- Schank, R.C. y R.P. Abelson (1977). *Scripts, Plans, Goals, and Understanding*. Hillsdale: Erlbaum.
- Smith, Murray (2003). "Lars von Trier: Sentimental Surrealist" en Mette Hjort y Scott MacKenzie (eds). *Purity and Provocation: Dogma 95*. Londres: BFI.
- Stevenson, Jack (2003). *Dogme Uncut: Lars von Trier, Thomas Vinterberg and the Gang that Took on Hollywood*. Santa Monica: Santa Monica Press.
- \_\_\_\_ (2005). *Lars von Trier*. Barcelona: Paidós.
- Thompson, Kristin (1988). *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. Princeton: Princeton University Press.
- Trier, Lars von y Thomas Vinterberg (1995). "FAQ" en *Dogme 95*. Disponible en: <http://www.dogme95.dk/faq/faq.htm>.
- Weisberg, Niels (2000). "Great Cry and Little Wool" en *P.O.V. Filmtidsskrift: A Danish Journal of Film Studies*, número 10. Disponible en: [http://pov.imv.au.dk/Issue\\_10/section\\_4/artc5A.html](http://pov.imv.au.dk/Issue_10/section_4/artc5A.html).
- Willemsen, Paul (2000). "Note on *Dancer in the Dark*" en *Framework: The Journal of Cinema and Media*. Disponible en: <http://www.frameworkonline.com/42pw.html>.
- Wittgenstein, Ludwig (1976). *Cuadernos azul y marrón*. Madrid: Tecnos.

---

\* Jan Simons es profesor asociado en nuevos medios y culturas digitales en la Universidad de Ámsterdam. Ha realizado publicaciones sobre cine contemporáneo, nuevos medios de comunicación, videojuegos y juegos de ordenador, y narraciones complejas. Recientemente, ha estado involucrado en la investigación de las industrias creativas. Antes de entrar en la Universidad fue jefe de edición de la revista holandesa de cine *skrien* y crítico de cine para varios diarios y revistas holandesas.

\*\* Victoria Julia Lencina es becaria Estímulo CIN. Estudiante avanzada de la licenciatura de Artes Combinadas en la Universidad de Buenos Aires. Adscripta de la materia Historia del Cine Universal (FFyL-UBA). Integrante del Centro de Investigación y Nuevos Estudios sobre Cine (ClyNE), perteneciente al Instituto de Historia del Arte Argentino y Latinoamericano "Luis Ordaz" (IHAAL-UBA). E-mail: [lencina.victoria@gmail.com](mailto:lencina.victoria@gmail.com)