

Atrapar la emoción: Hollywood y el Grupo Dogma 95 ante el cine digital ¹

José Javier Marzal Felici

Arbor CLXXIV, 686 (Febrero 2003), 373-389 pp.

La tecnología del cine digital representa, no sólo nuevas formas de gestionar y organizar la producción cinematográfica, sino sobre todo abre la puerta para la exploración de nuevas formas de construcción del relato.

En primer lugar, realizaremos una valoración general de lo que está suponiendo la «migración digital» para la industria del cine. Esto pasa por reflexionar sobre la importancia de la tecnología en la historia del cine y revisar las transformaciones que se están produciendo en la actualidad. Veremos cómo la construcción de mundos virtuales en el cine más industrial se enfrenta al reto de la «captura» de la emoción. Finalizaremos este bloque con una caracterización del cine hollywoodiense que constituye un «cine de atracciones».

A continuación, examinaremos la propuesta estética del Grupo «Dogma 95», a partir de su decálogo de principios, y en qué medida sus planteamientos estéticos se benefician de las características de los nuevos soportes de vídeo y del cine digital. Para ello, se analizan algunos recursos expresivos y narrativos de la propuesta estética del grupo Dogma 95, a partir del análisis de algunas películas de Lars Von Trier (Los idiotas, 1997), Thomas Vinterberg (Celebración, 1998) y Soren Kragh-Jacobsen (Mifune, 1999).

Finalizaremos el presente artículo con una reflexión acerca del papel de las vanguardias en el campo del cine, y la relación de dependencia que la industria mantiene con el cine más experimental.

El objetivo del presente artículo es llamar la atención sobre un hecho fundamental que está sucediendo en estos precisos momentos: la irrupción de la tecnología digital, de un modo pleno, en la industria del cine. Sin duda, no se trata de un fenómeno completamente nuevo, ya que el proceso comenzó, al menos, hace una década. No obstante, cada día surgen nuevas noticias sobre los avances en el campo de la tecnología cinematográfica en relación con lo digital. Pensamos que el fenómeno del cine digital no debe ser desligado de su marco general: el desarrollo de la llamada «sociedad de la información», en la que se está produciendo una auténtica explosión y desarrollo de las tecnologías de la información y de la comunicación², a cuyo influjo el cine no puede escapar.

Por un lado, se puede percibir una actitud de *desconfianza* hacia la tecnología del cine digital, y así se habla de una «recalcitrante cinefilia», apoyada en un sentimental apego al soporte fotoquímico. Esta tendencia viene representada por una buena parte de los historiadores del cine y por un sector importante de los que trabajan en la restauración y conservación³ de los archivos cinematográficos, e incluso por algunos técnicos⁴ que trabajan en la industria. Por otro lado, se puede hablar de una actitud de *fascinación* hacia estas tecnologías, por sus indudables ventajas a la hora de trabajar de una forma más creativa, apoyado por realizadores como Mike Figgis, Bigas Luna, Wim Wenders, Arturo Ripstein o buena parte de los integrantes del Grupo Dogma 95, nada sospechosos de estar comprometidos con la gran industria del cine norteamericana.

En las próximas páginas, vamos a examinar ambas posiciones ante el «prometedor» cine digital. En ambos casos, los creadores han expresado su confianza en el desarrollo de estas tecnologías digitales aplicadas a la producción cinematográfica, si bien desde esferas culturales antagónicas. Es el caso de la visión que plantea la industria hollywoodiense, bajo cuyas razones se oculta un negocio de proporciones espectaculares, cuya ideología responde a una concepción del medio cinematográfico bastante tradicional. En el lado opuesto podemos hallar los planteamientos del Grupo autodenominado «Dogma 95», cuya concepción del hecho filmico se sitúa en las antípodas de la mirada de la gran industria cinematográfica. En ambos casos, se puede apreciar la existencia de profundas contradicciones que ponen en jaque la posibilidad de construir un panorama homogeneizante, desde el punto de vista crítico e histórico, ya que ni todo el cine hollywoodiense es «despreciable», ni el cine del grupo Dogma es ajeno a la polémica en sus propuestas e intenciones.

La revolución del cine digital: razones de una migración

«Lo digital» se ha convertido en un valor añadido. La presión del marketing, en especial en el campo de la electrónica de consumo, ha introducido mucha confusión. De este modo se habla de «cine en casa», de cine digital disponible a través de internet, se dice que el celuloide es un soporte que está muerto y tiene los días contados e, incluso, se nos promete (la idea de «promesa» es clave en la sociedad de consumo actual) que, en breve, cualquiera que tenga una cámara DV (de vídeo digital) podrá hacer «cine digital».

Desde el punto de la teoría y la historia del cine es conveniente reconocer, cuanto menos, la existencia del fenómeno y tratar de fijar algunas ideas sobre la actual polémica acerca de la imparable llegada del cine digital.

El determinismo tecnológico y la historia del cine

Cuando examinamos la evolución de la tecnología cinematográfica en la historia del cine, tendemos a pensar que los cambios tecnológicos tienen lugar como resultado del trabajo colectivo de una serie de tecnólogos e ingenieros, un enfoque que correspondería a un determinismo tecnológico. Creemos, como ha señalado Brian Winston⁵ y, antes que él Barry Salt⁶, que los cambios tecnológicos son el resultado de los cambios y las transformaciones que se producen en las necesidades sociales. La aparición de una tecnología concreta —como el cine digital— viene a satisfacer una serie de retos y demandas sociales y materiales que proceden, principalmente, de los hábitos de consumo por parte del público, cada vez más atomizado y heterogéneo, y de la necesidad de optimizar los recursos por parte de la todopoderosa industria del cine.

De manera general, se diría que planea una «sospecha»: la aparición de las nuevas tecnologías de la imagen no sólo supone un cambio en los modos de construir y crear las imágenes, sino sobre todo se cree que estos cambios están relacionados con los modos de conocer y de interrelacionarnos con el mundo. Como ha señalado Martin Lister, aunque a propósito de la fotografía digital, no podemos olvidar que las Nuevas Tecnologías de la Imagen han penetrado «en una cultura impregnada de una fuerte mezcla de futurología milenaria, los excesos visionarios del pensamiento postmoderno, la promesa utópica y el pesimismo cultural»⁷. Frente a una inflación de perspectivas dominadas por el determinismo tecnológico y la presión del propio marketing que

nos «vende» las excelencias de las nuevas tecnologías de la imagen, solemos olvidar que la imagen cinematográfica, aunque sea actualmente un objetivo de la tecnología digital, es ante todo un objeto cultural.

En cierto modo, como señala Kevin Robins, todos somos víctimas de un enfoque «tecnofetichista» de las nuevas tecnologías de la imagen, en definitiva de «un enfoque eufórico, exultante y lleno de un sentimiento de omnipotencia al comienzo de sus posibilidades ilimitadas»⁸. Por otro lado, víctimas de una concepción lineal, causalista, progresiva y teleológica de la historia, se suele olvidar, como afirma Hal Foster que «no hay un “ahora” sencillo: cada presente es asíncrono, una mezcla de tiempos diferentes. Por tanto, no hay nunca una transición oportuna entre lo moderno (lo fotográfico) y lo postmoderno (lo digital); nuestra conciencia de un periodo no sólo proviene del hecho: también proviene del paralaje»⁹. Es decir, se tiende a establecer una frontera o límite entre la cinematografía tradicional (de naturaleza fotoquímica) y el cine digital, como si se tratase de un cambio brusco de paradigma representacional. De este modo, se sucumbe a la seducción de una lógica que afirma que asistimos a la «muerte del cine» (se habla asimismo de la «muerte de la historia»), a una «revolución de la imagen» y al «nacimiento de una nueva cultura visual postmoderna». Así pues, existe la sensación de que la imagen está protagonizando una trayectoria histórica, un progreso metafísico¹⁰: este hecho sintomatiza la concepción del cambio en términos de *proceso acumulativo*, en el que cualquier cosa que venga después es necesariamente mejor que la anterior. Lo cierto es que si se presta atención al tipo de discurso que rodea las nuevas tecnologías de la imagen (Negroponte, Gates, etc.), el «aparato» es más un objeto de discurso que algo material, «más que algo que se ve, es algo que se explica».

No es de extrañar que las ideas de Negroponte y de Gates hayan suscitado las críticas más furibundas. El *tecnooptimismo* es el blanco de los análisis de un movimiento calificado como «antiglobalizador», representado por Ignacio Ramonet y las páginas de *Le Monde Diplomatique*, aunque esa «antiglobalización» sólo sea planteada en el plano económico, político y social. Sin dejar de reconocer la potencialidad muy positiva de las nuevas tecnologías de la información, este tipo de análisis se dirige a subrayar los peligros de la concentración de poder en torno al control de la red de redes —internet—, y a denunciar cómo dos tercios de la humanidad están excluidos, por el momento, de la revolución tecnológica que está teniendo lugar¹¹.

Panorama de transformaciones en el campo cinematográfico

Más allá de estas posiciones enfrentadas, podemos hablar de un claro influjo de la tecnología digital en diversos sectores o ámbitos de trabajo del campo cinematográfico, que podríamos concretar en seis áreas distintas. En primer lugar, el **rodaje cinematográfico** está siendo uno de los escenarios más llamativos en la aplicación de la tecnología digital. Bastantes películas recientes han sido rodadas en el sistema Cine Alta o HDTV Digital como *Lucía y el sexo* de Julio Medem (2001) o *Salvajes* de Carlos Molinero (2001), por citar ejemplos cercanos a nosotros. El sistema ofrece una resolución horizontal de 1080 líneas y 8 bits de profundidad de color. La utilización de este sistema de vídeo digital introduce indudables ventajas y supone un ahorro de costes muy considerable. Hace diez años se viene ya empleando sistemas de registro digital para la grabación del sonido.

En segundo lugar, el **campo de la postproducción** hace bastante tiempo emplea las tecnologías digitales, no sólo en el caso de las películas de animación o de imágenes de síntesis. Es habitual emplear el telecine para realizar la postproducción en soporte digital videográfico, con capacidades resolutorias de hasta 4000 líneas, lo que supera las más exigentes calidades del cine fotoquímico. El kinescopado cerraría el proceso con el volcado al soporte en celuloide, empleado todavía de forma masiva para la distribución y la exhibición de las películas en las salas cinematográficas.

En tercer lugar, en los **procesos de preproducción y producción cinematográficos**, es habitual la utilización de sistemas de gestión informatizada de los recursos técnicos y humanos, el diseño de planes de trabajo, utilización del tele-trabajo, la oficina de producción móvil, etc., e, incluso, se utilizan programas informáticos para facilitar la escritura del propio guión literario y técnico del film.

En cuarto lugar, la **distribución cinematográfica** comienza a experimentar con sistemas de transmisión por cable y satélite para centralizar la difusión / distribución del film. Esto introduce una novedad muy importante en el panorama actual: el distribuidor y el propietario de los derechos del film puede (podrá muy pronto) controlar, de forma absoluta (y absolutista), cómo se realiza la exhibición de su producto y puede saber cuántas veces se proyecta su film, mediante la utilización de sistemas de control como los bits ocultos en los propios films (en tanto que archivos informáticos).

En quinto lugar, la exhibición cinematográfica ya comienza a experimentar con la proyección en sistemas digitales, con resultados no-

tables, en especial en el contexto de las Minisalas. El sistema D-ILA de JVC se está mostrando muy estable y de gran calidad, frente al DMC de Texas Instruments, mucho más económico. Las engorrosas bobinas de proyección serán así sustituidas por discos duros removibles (RAID) y DVD de alta densidad (hasta 30 Gbytes), incluso se dispone de soportes con mucha mayor capacidad.

Finalmente, la **conservación y restauración** de las películas se verá asimismo afectada por la tecnología digital. Paolo Cherchi, director del centro de formación de Kodak en Rochester, ha señalado en su reciente libro *The Death of Cinema*¹² que la tecnología digital «amenaza» con «convulsionar» los sistemas de preservación y conservación de las películas. Lo que le preocupa en especial es que, movidos por una «fe ciega» en la tecnología digital, en pocos años los archivos empiecen a destruir las copias cinematográficas, una vez sean transferidas al soporte digital. Esto podría suponer una destrucción encubierta del patrimonio cinematográfico y de una parte muy importante de la cultura contemporánea.

Por último, pero no por ello menos importante, la aparición de la tecnología digital tiene consecuencias notables en lo que respecta a las formas de **expresión y narración cinematográficas**, como se puede constatar en el cine de la industria de Hollywood y en algunas propuestas estéticas del cine independiente. Vamos a examinar, en primer lugar, los principales tópicos que caracterizan el cine hollywoodiense, centrando nuestra atención en el cine de animación, campo de aplicación «estrella» en la utilización de las tecnologías digitales del cine.

El reto de digitalizar las emociones en el cine hollywoodiense

Sin lugar a dudas, *Toy Story* (John Lasseter, 1995) marca un punto de inflexión en la producción de películas con «actores virtuales». La segunda parte (*Toy Story 2*, John Lasseter 1999) supuso un avance notable en el desarrollo de las técnicas de animación. En los últimos años, son películas de referencia films como *Hormigas* (Eric Darnell y Tim Johnson, 1998), *Bichos* (John Lasseter y Andrew Stanton, 1998), *Shrek* (Andrew Stanton y Vicky Jensen, 2001) o *Monstruos, Inc.* (Peter Docter, 2001). El objetivo último de estas técnicas de animación es desarrollar personajes con apariencia humana que reemplacen a los humanos. El sueño confesado reiteradamente por los magnates de la industria del cine es crear actores y actrices virtuales, y poder resucitar

grandes estrellas como Marilyn Monroe, Cary Grant, Humphrey Bogart, etc. Estas técnicas permiten crear, además, decorados y espacios imposibles de construir con los métodos tradicionales (véase el caso de la saga *La guerra de las galaxias* —*Star Wars II*, George Lucas, 2001— o de *El señor de los anillos* —*The Lord of the Rings*, Peter Jackson, 2001— como ejemplos paradigmáticos).

De todas formas, para el diseño de la gesticulación del vaquero Woody, en *Toy Story*, fue imprescindible la interpretación de Tom Hanks, quien prestó además su voz al personaje. Lo mismo ha sucedido con Mike, en *Monstruos Inc.*, cuyos movimientos de cabeza y cuerpo se han inspirado en la variedad de muecas y gestos del actor Billy Cristal.

En las películas digitales, donde no existe rodaje con cámara, cada objeto y cada personaje se consiguen modelando su superficie mediante la adición de esferas, cilindros, conos y otros cuerpos euclídeos. Se acepta el principio de que el umbral de realidad es de 80 millones de polígonos por fotograma, lo que significa que cada segundo se necesitan 1900 millones de polígonos. Esto constituye un problema a la hora de procesar todo este flujo de información: en *Toy Story 2*, aunque la capacidad de cálculo se había multiplicado por diez respecto a la primera parte, algunos fotogramas necesitaron 50 horas de cálculo. En films como *Final Fantasy* (Sakaguchi y Sakakibara, 2001), el hiperrealismo de las imágenes llega al límite, gracias a la introducción de pequeñas disimetrías y desajustes. La reconstrucción de las reacciones de los personajes de animación como enfado, risa, tristeza, sorpresa, etc., esto es, la representación de las emociones, es el reto al que se enfrentan las tecnologías digitales.

En todos los casos, el objetivo es construir una puesta en escena verosímil, absolutamente creíble para el espectador, de tal modo que el público no llegue a reparar en el hecho de que está presenciando imágenes artificiales. Pero además del *realismo en la puesta en escena*, otra clave fundamental del cine hollywoodiense es la dimensión espectacular.

El cine de acción hollywoodiense: un cine de atracciones

La tecnología del cine digital sirve a los intereses de un modelo de narración cinematográfico dominante, un cine de golpes de efectos, de pura espectacularidad que ya hemos tenido ocasión de analizar, con Juan Miguel Company, en *La mirada cautiva. Formas de ver en el cine contemporáneo*¹³. La *puesta en escena espectacular* constituye, por sí misma, la principal *atracción* de un tipo de cine que reclama

la atención de un público de masas. La utilización del término «atracciones» es especialmente afortunada si atendemos al carácter sorprendente y pregnante del medio cinematográfico, desde sus orígenes hasta nuestros días. Así pues, el cine se presenta ante el público como una **apoteosis de efectos** que, de este modo, persigue captar y atrapar la atención de un público sociológica y culturalmente heterogéneo ¹⁴. El término *atracciones*, acuñado por el cineasta soviético Sergei Eisenstein, expresa fielmente la idea de *fascinación escópica* que suscitaba el nuevo dispositivo técnico entre el público, en tanto que *descarga emocional* que atrae el inconsciente del espectador, si bien la propuesta eisensteiniana, en el contexto de las vanguardias artísticas, trataba de despertar una conciencia revolucionaria en la masa social.

Así pues, las herramientas digitales sirven al objeto de apuntalar la verosimilitud de la puesta en escena; permiten construir imágenes espectaculares que, en ocasiones, funcionan de forma autárquica; el sonido digital apoya la espectacularidad de la representación; el montaje está al servicio de potenciar la idea de espectáculo, mediante un significativo aumento del número de planos, puntos de vista y angulaciones sorprendentes; finalmente, estas herramientas persiguen elaborar una economía narrativa que llega a sacrificar la propia idea de narratividad. En definitiva, el lenguaje cinematográfico está cada vez más cerca del *lenguaje publicitario y televisivo*, en busca de reproducir su *capacidad persuasiva* y de seducción, es decir, de una máxima *eficacia* comunicativa.

Pero quizás el rasgo más característico del cine hollywoodiense actual es su valor *epidérmico*, es decir, su escasa capacidad para producir una huella permanente en nuestra memoria, dirigiendo todo el énfasis en la *dimensión sensorial*, en saturar los sentidos del público que acude a las salas de exhibición, en busca de nuevas experiencias y *emociones*. De este modo, la sucesión de efectos y artificios espectaculares del cine de acción parece instalarnos en una suerte de *tiempo cero* en el que se desarrollan los acontecimientos y acciones más disparatados. No obstante, las nuevas tecnologías digitales del cine están abriendo un campo de posibilidades expresivas, desde otras opciones ideológicas radicalmente opuestas como es el caso del Grupo Dogma 95.

Una estética del azar: el proyecto cinematográfico del Grupo Dogma 95

Así pues, podemos encontrar una utilización de la tecnología digital en otras propuestas cinematográficas de carácter independiente, como

Time Code de Mike Figgis (1999), *Bailar en la oscuridad* de Lars Von Trier (*Dancing in the Dark*, 1999), *Los idiotas* de Lars Von Trier (*Idioterne*, 1998) o *Celebración* de Thomas Vintenberg (*Festen*, 1998), estos dos últimos del Grupo Dogma 95, en cuyos films el carácter de la historia justifica plenamente la utilización de este tipo de tecnología.

La elección del nuevo soporte se debe no sólo a razones económicas o de producción, sino en especial a las *posibilidades expresivas y narrativas* que ofrece, y que podemos sintetizar en los siguientes rasgos: una mayor espontaneidad en la interpretación de los actores y actrices, un mayor dinamismo en el ritmo interno de los relatos y la representación de una idea de proximidad al espectador.

El Grupo Dogma 95 nace en marzo de 1995, bajo el impulso de dos jóvenes realizadores: Lars Von Trier y Thomas Vintenberg. Cansado el primero de dirigir películas de autor, de trabajar con altos presupuestos y molestas condiciones de producción, Trier plantea la redacción de una serie de «reglas de escuela» que reflejaran todo lo que detestaban del cine actual. En el fondo, como señala Richard Kelly¹⁵, seguían la tradición de otros cineastas como Dziga Vertov, Sergei Eisenstein, Lindsay Anderson para el *Free Cinema* o Truffaut y Godard en el caso de la *Nouvelle Vague*. A este manifiesto lo llamaron «Voto de Castidad», una clara provocación al espíritu de su cultura luterana danesa. Al grupo fueron invitados otros realizadores como Kristian Levring y Soren Kragh-Jacobsen, y poco a poco se han ido incorporando numerosos realizadores.

El decálogo de la hermandad: la provocación como consigna

Si atendemos a las reglas que conforman el manifiesto «Voto de castidad», podemos reconocer cómo el movimiento Dogma 95 se opone frontalmente a buena parte de las consignas seguidas en el cine comercial. Reproducimos parte del texto del manifiesto:

MANIFIESTO DEL GRUPO DOGMA 95

Dogme 95, para levantarse en contra del cine individualista, presenta una serie de reglas conocidas por *El voto de castidad*.

Juro que me someteré a las reglas siguientes, establecidas y confirmadas por:

1. El rodaje tienen que llevarse a cabo en decorados naturales. No se puede decorar ni crear un set. Si un accesorio u objeto es necesario

para el desarrollo de la historia, se debe buscar una localización donde estén los objetos necesarios.

2. El sonido no se mezclará separadamente de las imágenes o viceversa (no deberá utilizarse música, salvo que ésta sea grabada en el mismo lugar donde se rueda la escena).

3. La cámara debe manejarse a mano o apoyarse en los hombros (la película no sucederá donde esté la cámara; el rodaje tendrá que realizarse donde suceda la película). Cualquier movimiento –o inmovilidad– conseguido por la mano están autorizados.

4. La película tiene que ser en color. No se permite el uso de luz especial o artificial (si la luz no alcanza para rodar una determinada escena, ésta debe ser eliminada o, en rigor, se puede enchufar un foco simple a la cámara).

5. Está prohibido utilizar efectos especiales o filtros de cualquier tipo.

6. La película no debe contener ninguna acción o desarrollo superficial (no puede haber armas ni ocurrirán crímenes en la historia).

7. Las alteraciones de tiempo y de espacio están prohibidas (o, lo que es lo mismo, que la película ocurre aquí y ahora).

8. Las películas de género no son admisibles.

9. El formato de la película debe ser el normal de 35mm (Academy format).

10. El director no debe aparecer en los créditos.

¡Además, juro que como director me abstendré de todo gusto personal! Ya no soy un artista. Juro que me abstendré de crear.

Las dos primeras reglas inciden en la necesidad de preservar sin distorsiones artificiosas el espacio profílmico de la representación. Esto obliga a buscar, desde un principio, localizaciones que no exijan modificaciones o arreglos, el sonido debe ser siempre directo e, incluso, la música debe ser diegética siempre. De este modo, el manifiesto dirige un ataque frontal contra uno de los principios rectores del modo de representación institucional como es el *principio de visibilidad y «habitabilidad»* (para el espectador) del espacio de la representación. El confort del espectador descansa, en buena medida, en la mostración de espacios singulares, sensorialmente *estimulantes* o «emocionantes» (espectaculares), a los que la banda sonora sirve de refuerzo o apoyo. En este sentido, la imposibilidad de poder grabar y mezclar sonidos de otras procedencias, o de poder insertar músicas extradiegticas que tienen importantes efectos en la recepción de las películas, en especial en lo que respecta a la identificación (proyección) del público sobre las historias relatadas.

La tercera regla conecta el movimiento Dogma con la tradición del cine de vanguardia, como el *Cinéma-Vérité*, pero también con la *Nouvelle Vague*, el *Free Cinema* y otras propuestas estéticas como la del cine underground de Andy Warhol o de John Cassavetes. También en este caso se plantea una norma que se enfrenta a los cánones del cine institucional: a la *estabilidad* de la cámara se le opone la movilidad, una estabilidad que el público percibe como algo «natural», aunque se trata, como tantas otras cosas, de una convención representacional. Otro tanto sucede con la cuarta regla que también exige que la película empleada sea en color, ya que el blanco y negro, además de ser muy costoso (paradójicamente), resulta muy artificial. La prohibición en el empleo de iluminación artificial, de efectos especiales y filtros (quinta regla) es un atentado contra las formas de trabajo tradicionales en la industria del cine, en la que no se sabe trabajar sin este recurso. En el fondo, la propuesta de Dogma 95 apunta hacia la búsqueda de un realismo exacerbado en la puesta en escena, lo más cercano posible a nuestra percepción de la realidad.

Las reglas sexta y séptima apuntan en una dirección distinta, aunque no menos demoledora. La prohibición expresa de la aparición de armas y crímenes restringe las posibilidades temáticas del cine actual, que en un 90% incluye este tipo de acciones y desarrollos. Pero otro tanto sucede con la construcción dramática de las historias que, en la lógica del modelo hegemónico —el cine de la gran industria norteamericana—, incorporan *flashbacks*, alternancia de acciones, fuertes elipsis para hacer más ágil el ritmo del relato, personajes al servicio de la trama, sin profundidad psicológica alguna, etc. El decálogo Dogma 95 es una respuesta frontal a la concepción cinematográfica de la industria hollywoodiense. En este sentido, los géneros cinematográficos fueron claves para la popularización del cine, gracias a cuyos tópicos —lugares comunes— se consigue construir unas historias que resultan *familiares* a los espectadores. No debe extrañarnos, pues, que se prohíba la codificación genérica, puesto que el planteamiento del Grupo Dogma 95 pretende romper con las expectativas del público.

La regla número nueve no deja de ser bastante sorprendente. La reivindicación del formato «Academia» es la del cine mudo, 1,33:1, que actualmente coincide con el formato de la televisión, cuya relación de aspecto 4:3 es equivalente. Esta regla facilita enormemente la utilización de los formatos de vídeo, actualmente digital, en el rodaje. Mediante la técnica del *kinescopado*, se transfiere la imagen videográfica a las copias de distribución en soporte fotoquímico para la proyección de los films, lo que no supone, en modo alguno, violar el decálogo

del grupo. Finalmente, la última regla y la declaración que cierra el manifiesto supone un ataque directo al mercado cinematográfico de la industria de los directores, en la que los actores, actrices y directores son el centro de atención. Aunque sepamos que, *de facto*, el Grupo no ha conseguido aplicar este principio (la arrebatadora personalidad de su promotor, Lars Von Trier, lo pone muy difícil), esta proclama es una declaración de rebeldía contra el *marketing* hollywoodiense que ha «endiosado» a los creadores.

Podemos constatar, pues, que la propuesta del Grupo Dogma 95 es bastante audaz en sus planteamientos, no tanto por la originalidad de sus consignas (cuyos ecos resuenan en la centenaria historia del cine), sino por el contexto en el que surgen, en el de un *mercado* cinematográfico absolutamente dominado por la gran industria norteamericana del espectáculo. En este sentido, aunque el manifiesto Dogma ha sido objeto de numerosos ataques por parte de la crítica cinematográfica más recalcitrante, acostumbrada a la «blandura» y previsibilidad del cine más industrial, hay que reconocer que esta propuesta estética supone una «bocanada de aire fresco» en el contexto de la economía globalizada en el que cada día hay menos espacio para la disidencia. Es momento de realizar un examen, siquiera breve, de los principales recursos expresivos y narrativos que caracterizan la propuesta estética del Grupo Dogma 95.

Recursos expresivos y narrativos del movimiento Dogma 95

El seguimiento de los mandatos del manifiesto es, a nuestro entender, la principal motivación para la adopción del vídeo digital como formato de rodaje. En efecto, al no estar permitida ningún tipo de licencia retórica en la puesta en escena, todo el peso de la historia descansa en la interpretación de los actores. La cámara es la que debe seguir la evolución de los personajes y no al revés, como es habitual. La principal ventaja es que se puede rodar una escena tantas veces como se considere necesario y, además, una misma escena puede ser rodada simultáneamente por varias cámaras, lo que proporciona mayor protagonismo a la **interpretación**. Esta forma de trabajar da como resultado una imagen de aspecto *documental* que, paradójicamente, es percibida por el público como algo artificial, en lugar de realista. Sin duda, tenemos tan interiorizada la puesta en escena del cine hollywoodiense que ésta nos parece la técnica más *natural*.

El arranque de *Los idiotas* (*Idioterne*, Lars Von Trier, 1998) no puede ser más ejemplar en este sentido. A un breve rótulo escrito con tiza que indica el título del film, le sigue unos planos cercanos de la protagonista de la historia, Karen, que viaja en un carruaje, mientras escuchamos un tema musical. Por corte neto, y la interrupción brusca de la música, vemos ahora a Karen en un restaurante donde va a entrar en contacto con el grupo de «idiotas». Todas las tomas son al hombro, y la cámara nos va mostrando, siguiendo el desarrollo de la acción, las reacciones de Karen y de los personajes del grupo de «idiotas» en plena interpretación de sus papeles, para no pagar la factura del restaurante. Stoffer, uno de los miembros de esta comunidad de idiotas, se agarra firmemente al brazo de Karen que es arrastrada hasta el taxi, con el que abandonan el lugar. Es en el viaje en taxi cuando Karen y los espectadores descubrimos que todo ha sido una farsa: los personajes, que miran directamente a la cámara, empiezan a hablar con normalidad. Karen se convierte así en un miembro más que acompañará al grupo en sus aventuras, aunque no se integre en el juego de la mentira.

El resultado de este arranque del film es demoledor. A la música interrumpida de forma abrupta, se suman otros elementos como la ausencia de maquillaje de los actores y actrices (muy patente en los cuantiosos primeros planos), fallos de raccord de iluminación, una fuerte movilidad de la cámara y un encuadre siempre cambiante e inestable que, sumado a la temática de la historia —el grupo de idiotas que incomoda a las personas «normales» allá donde van—, impacta fuertemente al espectador. La violación de las normas clásicas llega a su punto álgido con un cierre de la historia, en el que se nos revela las razones de la actitud de Karen, que pocos días antes había perdido a su hijo. La última escena, en la que ante la incomprensión del marido Karen decide representar por vez primera el papel de «idiota», supone una violación del tradicional *happy-end* que aquí se transmuta en un trágico y desgarrador final. De este modo, la propuesta de Trier consigue su principal objetivo: incomodar al espectador.

Es indudable que la fuerza de la historia radica en el extraordinario trabajo de los actores, liberados de la esclavitud de trabajar «para las cámaras». En otro film de Lars Von Trier, *Bailar en la oscuridad*, un melodrama musical que rompe con todos los cánones del género, el trabajo de interpretación se convierte asimismo en un elemento clave. Si bien esta película no puede encuadrarse en el movimiento Dogma, podemos encontrar algunos de sus tópicos principales: seguimiento de la cámara a los personajes, ausencia de luz artificial (sólo

la estrictamente necesaria para rodar los números musicales en espacios interiores), movilidad de la cámara, ausencia de maquillaje, etc. No obstante, la película podría ser considerada de género (melodrama musical), aunque muy particular, y es lógico que en un film musical no toda la música sea diegética. La utilización del vídeo digital fue clave para el rodaje de numerosas secuencias de baile en la que se emplearon hasta 100 cámaras, algo impensable con el celuloide tradicional.

Pero el uso del vídeo tiene, asimismo, importantes consecuencias en el **ritmo de la historia narrada**. No todos los films del Grupo Dogma han sido rodados en vídeo digital. *Mifune* de Soren Kragh-Jacobsen (*Mifunes Sidste Sang*, 1999) fue rodada en 16 mm, un formato en vías de extinción muy empleado en los años sesenta y setenta por el cine independiente y de vanguardia. El forzado de la película proporciona a la imagen un grano y una textura que se acerca a la factura del vídeo, mucho más de lo que cabría esperar. Aunque no esté rodada en vídeo, este film posee un ritmo interno que sólo puede conseguirse mediante la utilización de la técnica de la cámara al hombro. En la medida en que la cámara se mueve entre los personajes de la historia, como si fuese un testigo mudo de lo que acontece, el ritmo o cadencia de la narración se ve profundamente afectado en su temporalidad: nos hallamos ante la representación de un *tiempo de lo cotidiano*, que no puede sino causar extrañeza en el espectador. Kresten, el protagonista de la historia, trabajador ejemplar y recién casado con un mujer convencional, debe atender a su hermano deficiente mental, Rud, cuando fallece su padre. El film relata la evolución psicológica del personaje, desde una situación de huida del mundo rural del que procede, que le había llevado a mentir sobre su pasado (del que reniega), hasta su regreso y aceptación del mundo que abandonó. El nuevo *tour de force* será, en este caso, el cierre del film que incluye un forzado *happy end*, que tampoco espera el público.

Pero en lo que respecta al ritmo interno de la historia y la utilización de la tecnología del vídeo, el más ejemplar de los films Dogma es, sin duda, *Celebración* de Thomas Vinterberg (*Festen*, 1998). Se trata de un demoledor retrato de la burguesía acomodada danesa que saca a la luz las *pasiones del alma* más ocultas. Christian, el hijo pródigo, acude a la fiesta de cumpleaños de su padre, y durante la cena, ante decenas de amigos y familiares revela los abusos sexuales del que fueron víctimas él y su hermana por parte de éste. Se produce una situación tensa en extremo que violenta a los asistentes a la celebración, pero también a los espectadores. Rodada íntegramente en vídeo digital, la cámara goza de una absoluta movilidad, de tal modo que se convierte

en una suerte de mirada *trasunto* del espectador. En ocasiones, los propios actores y actrices son los que sostienen la cámara, como ha confesado el director de fotografía, Anthony Dod Mantle, en distintas entrevistas¹⁶. Esta técnica crea la sensación en el público de «estar allí», como si fuésemos unos figurantes más de la historia que nos relata el film. De este modo, la **identificación** con el protagonista es amplificada hasta el límite, lo que provoca en el espectador un sentimiento de permanente incomodidad. Probablemente, la proximidad de las historias con el público, en especial en lo que respecta a las técnicas de puesta en escena, es la característica principal del movimiento. A pesar de la utilización del vídeo digital que, en principio, parecería transmitir frialdad y distancia, aquí es utilizada esta tecnología para construir una mirada centrípeta, al influjo de cuyas imágenes es difícil no sentirse atraído. Estas mismas técnicas han sido utilizadas en otros films del movimiento como *The King Is Alive* (Kristian Levring, 1999) o en *Italiano para principiantes (Italiensk for Begyndere)*, Lone Scherfig, 2001).

El cine dogma 95: ¿un cine de resistencia?

Si consultamos la página web oficial del grupo Dogma 95 podemos comprobar cómo el número de películas que han obtenido la certificación del grupo es realmente espectacular. Alrededor de una treintena de películas figuran en este listado, con films de nacionalidades tan diversas como Corea, Francia, Italia, Estados Unidos, Inglaterra o España, lo que convierte este movimiento en un fenómeno internacional de gran relevancia.

Cabría preguntarse si Dogma 95 no se ha convertido en otra *marca* de fábrica, que también se está sometiendo a las reglas del mercado cinematográfico. Aunque esto haya sido objeto de numerosos análisis bastante ácidos por parte de los críticos, creemos que en el contexto actual es muy difícil escapar al influjo de las reglas del mercado, y Dogma 95 no podía ser una excepción. Resulta un poco ingenuo poner este argumento sobre la mesa como crítica del movimiento. No puede existir un movimiento de resistencia si no hay *visibilidad* alguna de su propuesta estética en el actual mercado cinematográfico. Lo que sí conviene asumir es que, con el tiempo, la tendencia natural de toda propuesta vanguardista es terminar en anquilosamiento y en disolución.

La irrupción de la tecnología digital, del cine y del vídeo, es un elemento clave que ha hecho posible el desarrollo de este movimiento artístico, puesto que en la práctica supone un abaratamiento de costes muy importantes y, sobre todo, gracias al planteamiento poético (programático), permite a los creadores concentrar toda su atención en la construcción de relatos fílmicos absolutamente focalizados en la representación del *tiempo de la cotidianidad*. El trabajo, pues, sobre la interpretación de los actores es una clave que explica el grado de profundidad en la indagación sobre los *sentimientos* y las conductas de los personajes de Dogma 95, complejos y llenos de matices contradictorios, algo que dinamita la cómoda *identificación* secundaria del cine tradicional.

Pero pecaríamos de simplismo si aceptáramos que la propuesta estética del movimiento Dogma está condenada a cierto «ostracismo» por parte de la gran industria de Hollywood. Hemos de recordar, en este sentido, que la gran industria del cine siempre se ha nutrido del talento de los creadores independientes, a los que ha fichado para que trabajaran a sus órdenes. Festivales de cine independiente como el de Sundance son ya una cita actual para todos los ejecutivos de los grandes estudios, siempre a la búsqueda de futuros cineastas que puedan aportar su creatividad para renovar, sobre todo *formalmente*, el cine convencional. Como ya sucedió en los años veinte, treinta y cuarenta en los Estados Unidos, la vanguardia artística es una molesta necesidad de la industria del cine, puesto que si no existe renovación no puede permanecer vivo el lenguaje cinematográfico. De este modo, las vanguardias cinematográficas y Hollywood mantienen una relación de *simbiosis*, ya que, ¿cómo puede conocer el cine experimental el gran público, si no es gracias a un beneplácito implícito de las grandes distribuidoras norteamericanas que controlan el 80% del mercado mundial?

El grupo Dogma 95 no ha hecho sino plantear una propuesta estética dogmática frente al implícito dogmatismo de Hollywood, acostumbrado a copar la distribución y exhibición cinematográficas en todo el mundo, a fuerza de convertir su concepción del relato fílmico en algo percibido por el espectador como la «forma natural» de hacer cine. Su omnipresencia en todos los rincones del mundo revela la eficaz estrategia que aplica, puesto que ¿acaso existe una forma de censura más eficaz que la censura económica?

A nuestro entender, la irrupción de la tecnología del cine digital representa, pues, una oportunidad para repensar el cine contemporáneo. Y en este contexto, debemos seguir formulándonos las preguntas fundamentales, cómo debemos mirar las imágenes, qué queremos hacer

con ellas o cómo nos sentimos ante las imágenes. Unas imprescindibles preguntas que no pueden responderse de forma simplista.

Notas

¹ Este artículo ha sido escrito en el marco del Proyecto de Investigación «Nuevas tecnologías de la información, lenguaje hipermedia y alfabetización audiovisual», dirigido por D. Rafael López Lita, y financiado por la Universitat Jaume I de Castellón y la entidad financiera Bancaja.

² Probablemente, la posición más optimista, casi *eufórica*, sobre los efectos de las nuevas tecnologías de la información en el mundo contemporáneo estaría representada por la figura de Nicholas Negroponte y su conocido ensayo *El mundo digital* (NEGROPONTE, Nicholas: *El mundo digital*. Barcelona: Ediciones B, 1995). En esta misma línea de pensamiento podemos encuadrar las reflexiones de Bill Gates, fundador del imperio «Microsoft» y del casi universal sistema operativo «Windows» (GATES, Bill: *Los negocios en la era digital*. Barcelona: Plaza y Janés, 2001 y GATES, Bill: *Camino al futuro*. Madrid: McGraw-Hill, 2001).

³ Como plantea Paolo CHERCHI USAI (2001) en su conocido ensayo *The Death of Cinema. History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*. Londres: British Film Institute Publishing.

⁴ Es el caso, entre otros, de directores de fotografía como Tomás Pladevall (AEC), como queda reflejado en la entrevista «Eterno cine versus vídeo... ahora digital» en *Cinevideo* 20 n° 191, 17-19.

⁵ WINSTON, Brian (1996): *Technologies of Seeing: Photography, Cinematography and Television*, Londres, British Film Institute Publishing.

⁶ SALT, Barry (1983): *Film Style and Technology: History and Analysis*, London, Starword.

⁷ LISTER, Martin (1997): «Ensayo introductorio» en Martin LISTER (ed.): *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Barcelona: Paidós, p. 17.

⁸ ROBINS, Kevin (1995): «Post-Photography. The Highest Stage of Photography» en T. TRIGGS (ed.): *Communication Design*. Londres: Batsford, p. 56.

⁹ FOSTER, Hal (1993): «Postmodernism in Parallax» en *October*; n° 63, pp. 5-6.

¹⁰ ROBINS, Kevin (1997): «¿Nos seguirá conmoviendo una fotografía?» en Martin LISTER (ed.): *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Barcelona: Paidós, pp. 52-53.

¹¹ RAMONET, Ignacio (ed.) (1998): *Internet, el mundo que llega. Los nuevos caminos de la comunicación*. Madrid: Alianza Editorial, p. 15.

¹² op. cit.

¹³ COMPANY, Juan Miguel y MARZAL, José Javier (1999): *La mirada cautiva. Formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Conselleria de Cultura, Educación y Ciencia de la Generalitat Valenciana.

¹⁴ Tom Gunning utiliza la expresión «cine de atracciones» en su artículo «The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde» en *Wide Angle*, Vol. 8, n° 3 y 4, 1986.

¹⁵ KELLY, Richard (2001): *El título de este libro es Dogma 95*. Barcelona: Alba Editorial, pp. 18-22.

¹⁶ Ibid, p. 154.

*ciencia
pensamiento
y cultura*

De próxima publicación:

ARBOR: LX AÑOS

Arbor

La Revista Arbor está incluida en el apartado de Arte y Humanidades del CITATION INDEX
