

Rodrigo Gerace

Natural de São Paulo/SP, graduado em Ciências Sociais pela Unesp e mestre em Artes Visuais pela UFMG, onde defendeu a dissertação *O cinema de Lars von Trier: dogmatismo e subversão* (2006); doutor em Artes, desenvolveu a tese *Cinema Explícito: representações cinematográficas do sexo*, sob a orientação do Prof. Dr. Luiz Nazario. É professor de teoria e história do cinema, crítico e produtor cultural.

Intermedialidade em Dogville

RESUMO

Investiga-se o conceito de intermedialidade¹ na linguagem cinematográfica de *Dogville*, filme do cineasta dinamarquês Lars von Trier, além das referências intertextuais na narrativa e na trama. Mostra-se como o uso de elementos midiáticos revela-se subversivo na forma e no conteúdo do filme. Nota-se que, apesar das referências cênicas conceituais (o efeito de distanciamento, o desnudamento do palco, as encenações naturalistas, a narração), *Dogville* não é teatro filmado, pois a estilização cinematográfica confere à narrativa de Trier uma epistemologia intermidiática.

¹ Este trabalho integrou a monografia final da disciplina “Seminário I: Intermedialidade entre as artes”, ministrada pelo Prof. Dr. Claus Cluver, durante o segundo semestre de 2007, na EBA/UFGM, além de ser parte adaptada de um dos capítulos da dissertação O cinema de Lars von Trier: dogmatismo e subversão, defendida em 2006, na mesma escola

² Fonte: <www.dogme.dk>. Acesso em 5 de janeiro de 2008

O cinema de Lars Von Trier

Quando, numa segunda-feira de março de 1995, Lars von Trier concebeu, junto com o colega Thomas Vinterberg, uma lista de dez regras pragmáticas que compunham o Voto de Castidade, tinha a noção de que, para burlar regras, era preciso criá-las. Assim, ao fundamentar as propostas para o movimento Dogma 95, ele pretendeu não apenas resgatar um “cinema puro”, mas também combater tendências do cinema contemporâneo hiperintermediático e “cosmetizado à exaustão”.² Ou seja: balizado pela amplitude de mídias e efeitos tecnológicos que, segundo Trier, somente serviriam como ilusão para o espectador e como parafernália para a arte cinematográfica.

O discurso provocativo do movimento suscitou ampla reflexão sobre os modos de produção e, principalmente, sobre suas consequências estéticas e conceituais para a linguagem fílmica. Desde então, a euforia dogmática registrou o estilo transgressor de Lars von Trier, essencialmente com *Os idiotas (Idioterne, 1998)*, filme-tese do Dogma. Contudo, antes disso, ele já havia demonstrado seu estilo subversivo nos longas-metragens *O elemento do crime (Forbrydelsens Element, 1984)*, *Epidemia (Epidemic, 1987)*, *Medeia (Medea, 1988)*, *Europa (Zentropa / Europe, 1991)*, *Ondas do destino (Breaking the Waves, 1996)*, e na apocalíptica série *O Reino I e II (Riget / The Kingdom, 1994-1997)*.

Com um rompimento radical das propostas do Dogma 95, Trier produziu *Dançando no escuro (Dancer in the dark, 2000)* com câmeras digitais (chegou a usar 100 câmeras na sequência musical do trem em movimento); iluminação artificial; e cenas coreografadas com trilhas musicadas pela cantora islandesa Björk, entre outras proibições do Dogma. Nesse melodrama que levou a Palma



de Ouro em Cannes, Trier apropriou-se do estilo musical hollywoodiano para subvertê-lo: sua narrativa é trágica, pesada feito chumbo, sem contar o pretenso *happy-end*, um dos mais mórbidos da história do cinema.

Em 2003, uma nova subversão dogmática ocorre no documentário *As cinco obstruções (De Fem Bespaend)*, dirigido com o amigo Jorgen Leth a partir do curta-metragem *O ser humano perfeito (The perfect human)*, de Leth, filmado em P&B, em 1967. Lars, como um “advogado do diabo”, desafia o amigo a refazer o curta-metragem cinco vezes a partir de duras obstruções. É uma espécie de novo dogma, que discute o processo produtivo dos cineastas, as concessões e as limitações do fazer fílmico. Dois anos depois, estreia *Dogville*, o filme mais complexo e ambíguo do cineasta – junto com *Manderlay (2005)*, sua continuação. É com mestria cinematográfica que Trier aí conjuga, atualiza e transgredir grande parte dos dogmatismos anteriores.

Após concluir a comédia-de-escritório *O grande chefe (Direktoren for det Hele, 2006)*, Lars atualmente produz *The Anti-Christ (O Anticristo)*, filme de terror inspirado na filosofia de Friedrich Nietzsche, e *Washington (Washington sem o h)*, terceira e última parte da “Trilogia América: terra das oportu-

nidades”, iniciada por *Dogville* e *Manderlay*. Outro projeto de Trier é *Dimension*, filme a ser realizado ao longo de 33 anos. O início ocorreu em 1991 e só terá fim em 2024, quando Lars tiver 68 anos. Esse *work in progress* consiste em filmar uma cena de três minutos por ano em algum lugar diferente da Europa, captando assim o *zeitgeist* europeu ao longo dos anos, cujo somatório equivale à duração da vida de Cristo, em mais um dogmatismo de Trier.

A subversão do épico em *Dogville*

Ao entrar no universo de *Dogville*, o espectador logo recebe a indicação narrativa de que o “filme é contado em nove capítulos e um prólogo”. Em seguida, é apresentado à cidade e aos seus habitantes. Na primeira imagem, a câmera, numa vista aérea, fornece-nos uma “planta” da cidade. Não se trata de uma cidade como as que conhecemos, mas do esboço de uma aldeia num palco, com marcas de giz no chão negro delimitando as casas, os nomes das ruas, os arbustos e as montanhas. Vê-se escrito, por exemplo, Casa de Thomas Edison, Casa de Tom, Casa de Chuck, Cachorro, etc.

Fato inédito na história do cinema, *Dogville* é um filme que se pretende realista, mas que se passa inteiramente num palco. Contudo, mesmo com essa referência cênica, não se trata de uma peça filmada, pois o estilo filmico de Trier confere à narrativa uma nova epistemologia cinematográfica.

O meu desafio é conseguir uma fusão entre o cinema, o teatro e a literatura, (...) uma mistura de estilos diferentes que impõe um ritmo uniforme. *Dogville* não é teatro filmado, ele vive a sua própria vida, designa seus próprios critérios de valor. É um novo gênero que pode de agora em diante

chamar-se cinema de fusão. É importante que não se pergunte aqui o que é ou não cinematográfico. Porque chegamos a um estado em que tudo é possível. E aqui está uma pequena revelação do que é o cinema. Agora toda a gente vai deixar o cinema convencional e pegar no cinema de fusão. Será o único cinema do futuro! É por isso que é importante ter um nome. Mas, piada à parte, foi esta a direção que quis explorar em *Dogville*.³

Essa fusão entre as mídias mostra-se muitas vezes de modo “invisível”, até porque o espaço diegético⁴ do filme é metafísico, os personagens sociabilizam-se numa dimensão à parte, num mundo virtual criado por Trier dentro de um galpão cenográfico na Suécia. E, embora pareça minimalista, a cidade imaginária possui quase imperceptíveis efeitos especiais (como o *chroma-key*, as trucagens óticas e a sobreposição de imagens) desde a primeira imagem, situada acima das nuvens, até o final do filme, quando o cachorro se materializa.

Em *Dogville* não há contornos de psicologia profunda dos personagens; as emoções são lineares e tudo gira em torno de um perverso plano posto em prática por um personagem, Tom (Paul Bettany), como uma tese que precisa ser provada, custe o que custar aos personagens envolvidos, pelos quais, no entanto, e apesar de tudo, o espectador sente simpatia, compaixão e ódio. Somente na sequência final, após a vingança de Grace (Nicole Kidman), a bondosa moça acolhida pelos moradores da cidade, é que esse mundo metafísico adquire materialidade: o Mal de *Dogville* personifica-se num cachorro que, antes invisível, adquire carne e osso, e rosna com os dentes à mostra.

Ao localizar-se no *esboço* de uma cidade, *Dogville* produz no espectador um *estranhamento*: nada

³ Disponível no site: <www.atlantafilmes.pt>. Acesso em 5 jan. 2008.

⁴ O espaço da diegese é aquele que não tem limites físicos, é o espaço virtual construído pelo filme através de particularidades audíveis e visíveis, é onde o filme ocorre. A ação que se desenrola no filme só é possível no cinema.

ali existe concretamente, além das indicações a giz, dos personagens, de uma ou outra janela ou vitrina que terão função dramática na trama. Não há paredes nem portas, e mesmo assim vemos os personagens desviarem-se desses obstáculos invisíveis e ouvimos sons semelhantes às batidas

DIFERENTEMENTE DO TEATRO, ONDE O ESPECTADOR TEM SEMPRE UM PANORAMA GERAL DO QUE OCORRE NO PALCO INTEIRO, EM *DOGVILLE* ELE É *ENGOLFADO* NOS CAMINHOS POR ONDE A CÂMERA TRAFEGA.

de janelas e portas. De certo modo, aí se repetem algumas proposições fundamentais do Dogma 95, ainda que *Dogville* não seja um filme do movimento. A estética do filme é aparentemente despojada, mas totalmente intermediária. Prioriza-se a narrativa como recurso de *estranhamento* e, ao mesmo tempo, *envolvimento*.

Como no teatro épico proposto pelo dramaturgo alemão Bertolt Brecht (1898-1956), o palco mostra-se desconstruído e cada pedaço que o constitui está à vista. Assim como a cidade, ambos estão nus; não há a quarta parede, supondo-se uma narrativa cinematográfica transparente, sem qualquer véu de ilusão. Nesse sentido, o palco assume uma função narrativa. Tal efeito é incômodo, e supostamente distanciaria os espectadores da trama.

Característica comum proposta por Brecht, o *efeito de distanciamento* (*Verfremdungseffekt*) impede que a espectralidade se disperse para elementos triviais e ilusórios da ação dramática. Isso interromperia a corrente hipnótica de identificação com os personagens, possibilitando a atitude crítica. O *distanciamento*, para Brecht, não deveria somente causar estranheza, distanciando o espectador da mera identificação emotiva, mas

desmascarar a engrenagem social, apontando-a como mutável. O *distanciamento* “fornece ao espectador uma atitude examinadora e crítica frente aos acontecimentos apresentados (...). Isso exige a premissa de remover tudo que é ‘mágico’ do palco e da plateia e evitar que se originem ‘campos hipnóticos’” (BRECHT, 1967, p. 160). O efeito não é, simplesmente, “a quebra de uma ilusão (embora seja um meio, no final das contas); e não significa “alienar” o espectador no sentido de torná-lo hostil à peça. É uma questão de distanciamento e *reorientação*” (WILLET, 1967, p. 227. Grifo meu). Desse modo, ao questionar as ideias e ações dos personagens, o espectador poderia formular hipóteses acerca das contradições sociais.

Mas se a cenografia de *Dogville* cria um distanciamento brechtiano, a câmera de Trier assegura um domínio de cena que privilegia a narratividade. O uso preferencial pela *hand-held camera*, a câmera na mão, favorece a liberdade de atuação dos atores (que ignoram quando estão sendo enquadrados) e leva o espectador para mais perto da trama. Tal técnica permite também um efeito poético,

como o do desfocamento, e a possibilidade do corte seco nos momentos catárticos. Não há, portanto, dispersão da atenção; esta se fixa nas ações dos personagens e, principalmente, em seus diálogos.

Diferentemente do teatro, onde o espectador tem sempre um panorama geral do que ocorre no palco inteiro, em *Dogville* ele é *engolfado* nos caminhos por onde a câmera trafega. Nunca se tem noção de tudo o que é dito na cidade nem do que estão fazendo todos os personagens: os acontecimentos da cidade são registrados pelo voyeurismo da câmera. No cinema, tal como Pudovkin apontou, a câmera e a montagem “organizam o olhar” (PUDOVKIN, *apud* XAVIER, 1983), cristalizando uma perspectiva ideológica e valorizando determinados elementos de certa visão de mundo. Assim, cada cena é uma representação de visões parciais, ordenando a sequência de imagens a dar à plateia as respostas que, a cada momento, ela procura. As casas são feitas de ar transparente, mas são transparentes apenas para o espectador, não para os personagens, que mal sabem que na vizinhança ocorrem violações sexuais, como na cruel sequência do estupro a “céu aberto”. O espectador tem a visão geral da cidade, mas nada garante que ela não seja ilusória, já que os moradores não a percebem assim. Esse procedimento constrói uma metafísica da crueldade, já que oferece ao espectador um olhar *voyeur*, supostamente imparcial e geral, mas que se mostra perverso e ilusório, a um só tempo revelador e enganador.

Quanto às possibilidades do palco, ocorre também um notável confronto dialético entre o realismo dos personagens e o desnudamento cênico. Pois se eles estão caracterizados com alguns elementos realistas da época de 1930 (roupas, móveis, acessórios), o cenário não coopera para isso. Nele não há referências de época e muito menos alguma forma de *realismo*: são vistas somente as indicações minimalistas no chão. Esse não-realismo do palco é contraditório, pois alcança o *efeito de distanciamento* a partir da ilusão e da crença de que lá existem casas, ruas e árvores, apesar de invisíveis. A vantagem dessa contradição é a potencialização da diegese que valoriza a ação e o espaço fílmico. Instala-se aqui outro conflito com a teoria brechtiana (e talvez marxista) sobre a *desnaturalização* da realidade social, porque em *Dogville* não há possibilidade de realismo nem de transcendência, uma vez que os personagens se movem num mundo imaginário que *representa* a realidade a partir da ilusão cênica. O choque entre o realismo e o artificialismo ressignifica a metodologia brechtiana. A partir dessa dialética, o palco recria as ações e as possíveis leituras sobre elas.

Nesse sentido, o uso da teoria do distanciamento de Brecht revela-se, em Trier, uma subversão da estética brechtiana “por dentro”:⁵ ninguém vive num palco nem em casas invisíveis, e o cinema pede um realismo que o teatro pode dispensar. A questão não é apenas acreditar no verossímil da tela nem aceitar meramente o jogo proposto, como no teatro. Temos de nos iludir de que lá há casas, para que possamos acompanhar a narrativa; temos de nos identificar com os personagens, ainda que parcialmente. E essa ilusão e essa identificação destroem o *estranhamento* criado no início do jogo: descobrimos que o princípio brechtiano da transparência e da não-ilusão no uso do palco, que nos permite ver tudo o que se passa na cidade, como um *voyeur*, não basta no cinema.

Trier resgata também no épico a importância de um narrador como condutor distanciado dos fatos. E, no filme, a presença do narrador (John Hurt) é como um condutor da objetividade do mundo, ou seja, mais que se prender à subjetividade alheia, ele narra estórias e circunstâncias objetivas. O modo comunicativo é sempre impessoal e no pretérito, a estória “foi” assim. A voz *off* do narrador “permite ao espectador tomar uma atitude distanciada e objetiva contrária à do poeta lírico” (ROSENFELD, 2004, p. 25). Pois sua voz, sem corpo e fora do espaço da diegese, comunica-se diretamente com os espectadores, estabelecendo uma cumplicidade mútua entre voz, imagem e consciência do espectador.

Segundo Desgranges (2003, p. 96), essa distância que se estabelece entre o espectador que assiste no presente a um fato ocorrido no passado permite que ele mantenha a atitude reflexiva acerca do assunto narrado. Mas Trier também subverte essa regra. Pois a postura aparentemente elucidativa do narrador, de ser um contador das histórias, é irônica e, por ser assim, leva-nos a desconfiar constantemente do que é narrado. Ele, que supostamente teria uma neutralidade objetiva diante dos fatos, também vive sob a máscara de uma *persona*. E, mesmo que haja alguma objetividade ou clareza dos fatos, o espectador mergulha na trama do filme até os limites de sua emoção, experimentando horror, vergonha e ódio, acompanhando o calvário de Grace, totalmente identificado com o personagem, até a catarse final.

A divisão do filme em capítulos junto aos subtítulos esclarece-nos a respeito dos acontecimentos futuros. Em *Dogville*, não há um encadeamento rigoroso entre as cenas, nem um encaminhamento óbvio para o clímax. Supostamente, o espectador pode julgar e avaliar a trama sob vários pontos de vista, já que ela se apresenta fragmentada.

⁵ Teria o teatro de Brecht – que viveu na primeira metade do século XX, quando, com o avanço do capitalismo, a arte encontrou seu limite entre a mercadoria reproduzida e a sacralização de sua aura – a possibilidade de dilacerar a consciência do homem atual? Em seu ensaio *O teatro épico e suas dificuldades*, escrito em 1927, o próprio Brecht estabelece que o teatro épico é o estilo teatral daquele momento de grandes transformações sociais, políticas e artísticas, como as vanguardas europeias, as sequelas da Primeira Guerra, a Revolução Russa, etc. Nascido dessas contradições sociais, o teatro de Brecht responderia aos problemas atuais? Para Pier Paolo Pasolini, desde *Gaviões e passarinhos* o “tempo de Gramsci e de Brecht acabou”. Conclui-se que, em *Dogville*, o retorno a Brecht seja mais uma provocação de Trier.

A evolução linear da trama é quebrada, rompendo com a progressão dramática em direção ao desfecho, deixando a obra suspensa e a conclusão final a cargo do espectador (...). Essa estrutura fragmentária das cenas resulta na ação dramática constantemente interrompida, da qual o espectador fica desvinculado e, assim, evita-se apresentar a história de forma determinista, já que o que aconteceu não determinaria, necessariamente, o que acontece. (DESGRANGES, 2003, p. 98)

Mas o caráter fragmentário em *Dogville* é apenas aparente, formal. Se em Brecht o mundo se mostra passível de transformação, afirmando a possibilidade de o homem se surpreender, de mudar o curso dos acontecimentos históricos, em *Dogville* o horror é progressivo e a catarse final é rigorosamente um clímax que estabelece um *happy end* perverso. Trier parece concordar com Brecht de que não há determinismo; e se não há determinismo, tudo depende das ações humanas, não adianta apenas fazer uma “reflexão crítica” diante do mal: *Dogville* sugere que é preciso agir contra o mal, combatê-lo a ferro e fogo. Grace suporta as injustiças dos habitantes de *Dogville* até os limites de sua tolerância, limites quase infinitos colocados pelo amor que sente por Tom. Mas ao perceber que Tom mantém um jogo perverso, usando seu amor como uma forma de mantê-la submissa ao seu poder, ela cede à visão impiedosa do Pai e se transforma num anjo vingador na tenebrosa sequência final.

Em cada capítulo, o narrador anuncia o que ocorreu (e o que ocorre) em *Dogville*. Para ele, trata-se de uma triste história. Desse modo, por seu intermédio, a localização espaço-tempo é esclarecida à medida que a câmera vai aos poucos aterrizando na cidade.



Dogville ficava nas Montanhas Rochosas dos EUA, aonde a estrada chegava ao seu final absoluto perto da estrada da velha mina abandonada. Os residentes de *Dogville* eram honestos e gostavam de sua cidade. Embora alguma alma do leste tenha dado à rua principal o nome de Elm Street, e embora não haja olmo algum por aqui, eles não viram razão para mudar alguma coisa.

Percebe-se nessa ironia do narrador que algo de extraordinário há naquela cidade, principalmente na rua principal, a Elm Street. Fã de filmes sombrios e de terror, Trier insere aí seu sarcasmo quanto aos acontecimentos da cidade. Na década de 1980, a Elm Street ficou famosa por abrigar o sangue de todas as vítimas de Freddy Krueger, personagem da série de terror iniciada por *A hora do pesadelo* (*A Nightmare on Elm Street*, 1984), de Wes Craven. Na série, também havia uma pequena cidade americana, Springwood, tão pacata quanto *Dogville*, não fosse pelos acontecimentos trágicos daquela rua, que levam muitos moradores da cidade a procurar vingança e justiça com as próprias mãos. A analogia que se faz com *Dogville*, apesar de épocas, roteiro e gêneros totalmente opostos, é possível: o sadismo, a crueldade e o terror sobrenatural aparecem em ambos. Mais tarde, em *Dogville*, essa premissa se confirma através da

⁶ Trier também quis situar *Dogville* nos Estados Unidos como provocação aos jornalistas norte-americanos que o criticaram em Cannes, na ocasião do lançamento de *Dançando no escuro*, por ele ambientar o filme na América, sem nunca ter estado naquele país. Irritado, Trier retruca que os EUA fizeram o *Casablanca* sem nunca terem ido lá.

⁷ Em entrevista a Stig Björkman, publicada originalmente no *Cahiers du Cinéma*, em maio de 2003. Disponível no site: <www.atalantafilmes.pt>. Acesso em 5 jan. 2008

simbologia dos nomes dos personagens atribuída às suas ações: Grace é a Graça e a Desgraça Divina; Chuck e Jason são também os nomes de dois famosos personagens de filmes de terror; Thomas Edison, pai de Tom, é o “pai” do cinema americano...

Ainda se aproximando da cidade, onde já é possível ver seus moradores e suas casas, o narrador dá indicações do estado calamitoso da cidade, onde apenas um personagem, Tom, parece ser o privilegiado: “A maioria das casas era miserável, elas mais pareciam barracos. A casa em que Tom vivia era a melhor de todas e, nos bons tempos, quase passava por apresentável” – relata o narrador. Tom é uma espécie de filósofo idealista e escritor, que dialoga com pouco mais de quinze habitantes da cidade. Por isso “organizara reuniões semanais sobre rearmamento moral e era seu dever beneficiar a cidade com elas”. Sua definição é a do homem que cuida da “alma humana bem onde ela cria bolhas”. Tom é um jovem esperto e cínico, que usa as pessoas para testar suas teorias que, na prática, só produzem desgraças. Seu atual interesse é o de ver os habitantes de *Dogville* realizarem ações comuns, sendo ele o “grande chefe” que comanda a política local. E, “para provar que cidadão algum lidava bem com a aceitação, Tom precisaria de um exemplo concreto... Mas aquela cidade não era do tipo onde presentes caem do céu”, provoca o narrador. Para o prazer dele, ocorre então quase um milagre. Deus responde às suas orações e oferece, para a experiência que ele se propôs realizar, uma estranha que poderá ser usada para aquele objetivo como “exemplo”: Grace, um anjo caído dos céus, que chegará à cidade e logo irá vivenciar suas horas de pesadelo.

Pela narração e pelo estilo da cidade, percebe-se que o filme se passa na década de 1930, durante o período da Grande Depressão, nos Estados Unidos.⁶ Momento de muitas perdas e miséria. Porém essas informações não interferem em nada na trama que Trier elaborou, e cujos temas são aqueles recorrentes em sua obra: as relações humanas em situações extremas, o abuso de poder, a sede de vingança, as pretensões ideológicas em conflito com a realidade, a fome de sexo, a exploração e a alienação. Para Trier, “*Dogville* se passa na América, mas uma América vista através dos meus olhos. Não é um filme histórico, nem científico. É um filme de emoção. É claro que fala dos Estados Unidos, mas também de qualquer cidadezinha no mundo”.⁷ Ele ainda esclarece que a leitura antiamericana do filme é uma leitura redutora:

“Não fiz um filme sobre a América, mas um filme que se passa numa terra chamada América e que me veio à cabeça enquanto pensava em várias coisas. A ideia era

dar um sentimento americano. (...) Não sou antiamericano. Como se pode ser contra algum país e contra a sua população inteira? Mas sou contra a política de Estado que vejo nos EUA e fui contra a guerra do Iraque.⁸

Nesse sentido, apesar de abarcar essa *particularidade* histórica, o filme possibilita a *universalidade* temática, pois incide sobre a condição do espírito humano, contraditório e dialético, embriagado pelos valores do cotidiano ou, ainda, alienado pela *naturalização* da realidade.⁹ Para Brecht, o épico deveria partir deste lema marxista da *desnaturalização* da realidade social: denunciar aquilo que é apresentado como natural e, por isso, normal, deglutido diariamente de modo pacífico. Mas em conflito com a teoria brechtiana, *Dogville* mostra que o *realismo* é impossível, já que os personagens movem-se num mundo virtual. Eles são coagidos pelas circunstâncias e, mesmo Tom, que faz reuniões morais, é apenas um reflexo hostil daquela “realidade”, reproduzindo-a a favor de seus interesses. Mesmo Grace é apresentada sob o jugo das circunstâncias. Ela é uma síntese do jogo proposto pelo teatro épico brechtiano. Pela ambiguidade das circunstâncias, sua *persona* é invertida: suas atitudes, bem como as dos moradores de *Dogville*, suscitam questionamentos o tempo todo. Tanto que, até o final do filme, não sabemos o que move Grace para o sacrifício de permanecer sofrendo naquela cidade infernal. Já em *Manderlay*, a imagem de Grace mostra-se mais modelada e perversa. Ela está dominada pelo Mal que aprendeu em *Dogville*; sua mente e seu corpo são menos puros; agora ela “está dizendo que é uma revolucionária, mas na verdade ela está tentando se libertar de suas fantasias eróticas”;¹⁰ diz Trier. Em *Dogville*, a inversão da *persona* de Grace só fica evidente na sequência final, quando os policiais e o pai da moça aportam na cidade para “resgatá-la”. Ela, que foi acolhida, escravizada e estuprada pelos dogvillianos, ainda assim questiona como uma personagem brechtiana: “Por que eles não merecem perdão? Por que não devo ser misericordiosa?”. O pai dá logo a resposta: “Você deve ser misericordiosa na hora de ser misericordiosa. Mas deve manter os seus padrões éticos. Você deve isso a eles. O castigo que você merece pelas suas transgressões eles também merecem. (...) Escute, querida, o poder não é tão ruim, você pode encontrar um jeito de usá-lo à sua maneira”. O narrador ironicamente pondera e direciona a compreensão do espectador:

Ela provavelmente teria feito o mesmo se tivesse morado numa daquelas casas. Ela tentou julgá-los de acordo com os seus próprios padrões. Será que ela, honestamente, não teria feito o mesmo que Chuck, Vera, ou Ben, ou a Sra. Henson, ou Tom? Ou todas as pessoas nessas casas? (...) De repente ela sabia muito bem

⁸ Entrevista de Trier a Pedro Butcher, em Cannes, publicada na Folha de S. Paulo, em 22 de maio de 2003.

⁹ Nesse ponto *Dogville* também se comunica com a dramaturgia épica elaborada pelo norte-americano Thornton Wilder (1897-1975), cujo teatro procura a vastidão cósmica e a consciência microscópica, ou seja, o universal e o particular, visando mostrar ao público o mundo como ele é ou como ele se apresenta ao homem comum. Para isso, recursos cênicos como o desnudamento do palco são necessários, pois este estimularia a imaginação do público perante o que é narrado em cena. O interesse de Wilder pelo common man e pela alienação do cotidiano é evidente em *Nossa cidade* (*Our town*, 1938), peça que descreve a rotina de uma cidade interiorana no início do século XX.

¹⁰ Entrevista de Lars von Trier concedida a Karin Badt para o jornal *Bright Lights Film* em agosto de 2005. Disponível em <www.brightlightsfilm.com/49/index.html>. Acesso em 5 jan. 2008.

qual deveria ser a resposta. (...) Era como se a sua dor tivesse finalmente assumido o seu devido lugar. Não. O que eles haviam feito não havia sido bom o bastante. E, se alguém tivesse o poder de consertar as coisas, esse alguém teria a obrigação de fazê-lo pelo bem das outras cidades, pelo bem da humanidade. E também pelo bem do ser humano que era a própria Grace.

SE O BEM NÃO FOI RECONHECIDO PELOS HABITANTES DE *DOGVILLE*, RESULTANDO NA INJUSTIÇA E NO MARTÍRIO DA PERSONAGEM, ELA DECIDE CONTER O MAL PAGANDO NA MESMA MOEDA, MOSTRANDO SUA FACE TERRÍVEL, COMO O DEUS DO VELHO TESTAMENTO EM SODOMA E GOMORRA.

Grace aceita o poder do pai e, sem qualquer misericórdia, incendeia a cidade e massacra os moradores, sem qualquer possibilidade de redenção ou reabilitação. Se o Bem não foi reconhecido pelos habitantes de *Dogville*, resultando na injustiça e no martírio da personagem, ela decide conter o Mal pagando na mesma moeda, mostrando sua face terrível, como o Deus do Velho Testamento em Sodoma e Gomorra. Pois a intertextualidade com o mito bíblico é possível. Nele, Deus envia um anjo àquelas cidades cujas iniquidades haviam clamado aos céus, para verificar se haveria pelo menos uma família que aí não se entregaria ao Mal. Lot abrigou o anjo em sua casa, mas os cidadãos de Sodoma quiseram conhecê-lo carnalmente; Lot ofereceu a filha para proteger o anjo, mas os sodomitas não se fizeram de rogados. Deus, irado com a crueldade dos sodomitas, alertou Lot para deixar a cidade e ordenou um de seus maiores castigos sobre a Terra.

Disse, pois, o Senhor: O clamor de Sodoma e Gomorra aumentou, e o seu pecado agravou-se extraordinariamente. Fez, pois, o Senhor da parte do Senhor chover sobre Sodoma e Gomorra enxofre e fogo do céu; e destruiu essas cidades, e todo o país em roda, todos os habitantes da cidade, e toda a verdura da terra. (Gênesis, 18.20; 19.24, 26, 28. 117)

A intertextualidade também se revela junto à canção *Jenny e os piratas*, de Kurt Weill, presente na *Ópera dos três vinténs* (1928), de Bertolt Brecht. Trier diz que:

Existe a canção da personagem feminina que fala de vingança. E existe a própria concepção de Brecht e Weill de fazer uma ópera contra o capitalismo. Aproveitei as ideias básicas da ópera – a discussão sobre as origens do capitalismo, a personagem feminina, usada e abusada, a vingança.

Nela, a maldade e a bondade dos homens são questionadas dentro de estruturas sociais fragmentadas; em Trier, essa visão se embaralha com as ambiguidades da narrativa metafísica. Se em seus filmes anteriores o Mal não era exemplarmente punido, há aqui o primeiro indício de vingança, onde não há redenção nem aceno de falso arrependimento. Seria o declínio da bondade corrompido pelo abuso do poder? Abaixo, trechos dos versos de Brecht e Weill:

E que faz o homem para seguir vivendo?
Faz que seus amigos, perseguidos, torturados,
Despojados, enforcados, morram.
O homem só continua vivo por saber, na realidade,
Como suprir sua própria humanidade.
E já chega de querer esconder os fatos:
O homem só vive pela brutalidade de seus atos.¹¹
(...)
A injustiça miúda não persigas: logo
Ela de frio morre, fria que é por si.
Pensa nas trevas e na grande frialdade
Deste vale a repercutir de lágrimas!¹²

¹¹ Final do Ato II de A Ópera dos três vinténs (em todas as edições).

¹² Final de A Ópera dos três vinténs (em todas as edições)

Toda reflexão acerca do final bombástico torna-se ainda mais complexa nos créditos, quando outra subversão é operada. Trier leva aquela ficção à realidade pelo perturbador corte para as fotografias reais tiradas por Jacob Holdt, em que a miséria dos Estados Unidos dos anos 1930 é contraposta à música de ritmo alegre de David Bowie, “Young Americans”.

Essa fusão entre distanciamento e identificação, catarse e reflexão confere ao filme um *status* político, já que aquilo poderia acontecer (ou já aconteceu) na realidade. Esse final leva o espectador a se questionar diante de uma situação extrema: o que Grace fez aos dogvillianos foi legítimo? A barbárie e a intolerância justificam uma vingança bárbara e intolerante? Qual seria a origem do Mal naquela cidade? Foram as circunstâncias sociais que produziram a crueldade entre os homens? O abuso do poder em perversas situações políticas faz do homem o lobo do homem? Como a personagem Selma de *Dançando no escuro* sonhava, ainda há a possibilidade de um novo mundo, de uma “Godville”?

A materialização do cão, único ser não dizimado por Grace, revela que o espírito do Mal sobreviveu à sua vingança e pode concretizar-se novamente a qualquer momento, somatizando na carne todas as perversões daquela

realidade. Se o “homem é o lobo do homem”, então o lobo pode ser o cão, tal como o cão pode ser o homem, num movimento dialético de maldade e bondade. O filme sugere uma improvável redenção para o mundo-cão moderno: “Se o homem não quer nada, dá-lhe uma paulada. Curtindo-lhe o couro, aprende a valer ouro. Pois nesta vida o bom moço não tem vez: com a lição devida, vem a sensatez” (BRECHT, 1928, p. 87-8). O Bem não é reconhecido pelos demais, resultando em injustiça e no martírio de Grace em analogia a Jesus Cristo e Joana D’Arc. Mas o povo de *Dogville* não escapa da condenação. Se o Mal é coletivo, o Bem se concentra na sua única vítima.

Trier, ao construir um mundo diegético onde o Bem e o Mal estão delineados, aposta no sacrifício de suas personagens “corações de ouro” (como Bess em *Ondas do destino*, Karen em *Os idiotas* e Selma em *Dançando no escuro*). Mas, se nesses filmes o Mal não é exemplarmente punido, em *Dogville* o sofrimento de Grace só tem fim quando a divina Graça converte-se em desgraça para os malditos. *Dogville* revela-se, assim, um instrumento quase didático para revermos nossas posições diante da maldade das ações humanas e do conformismo que muitas vezes assumimos diante de determinadas situações insustentáveis. Com sua estética intermediária, Lars von Trier usa as novas tecnologias não para produzir um entretenimento pasteurizado, mas para criar um cinema incômodo, provocativo, crítico e inovador.

REFERÊNCIAS

BJORKMAN, Stig (Entrevistas). *Trier on Von Trier*. England: Faber and Faber Limited, 2003.

BRECHT, Bertolt. *Teatro dialético*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1967.

DESGRANGES, Flávio. *A pedagogia do espectador*. São Paulo: Hucitec, 2003.

GERACE, José Rodrigo. *O cinema de Lars von Trier: dogmatismo e subversão*. Dissertação (Mestrado). Belo Horizonte: UFMG/Escola de Belas-Artes, 2006.

NAZARIO, Luiz. O cinema metafísico de Lars von Trier. *Cultura Vozes*, Petrópolis, v. 95, n. 5, p. 124-136, set.-out. 2001.

PUDOVKIN, Vsevolod. Métodos de tratamento do material. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilmes, 1983.

ROSENFELD, Anatol. *O teatro épico*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

WILDER, Thornton. *Nossa cidade*. Trad. Elsie Lessa. São Paulo: Abril Cultural, 1976.

FILMOGRAFIA

A hora do pesadelo (A nightmare on Elm Street, EUA, 1984). Direção: Wes Craven

As cinco obstruções (De Fem Bespaend, Dinamarca, 2003). Direção: Lars von Trier e Jorgen Leth

Dançando no escuro (Dancer in the dark, Dinamarca / França, 2000). Direção: Lars von Trier

Dogville (idem, Dinamarca, Islândia, Suécia, França, EUA, 2003). Direção: Lars von Trier

Epidemia (Epidemic, Dinamarca, 1987). Direção: Lars von Trier

Europa (Zentropa / Europe, Dinamarca, Alemanha, França, Suíça, 1991). Direção: Lars von Trier

Manderlay (idem, Dinamarca, Holanda, Inglaterra, Suécia, França, Alemanha, 2005). Direção: Lars von Trier

Medeia (Medea, Dinamarca, 1988). Direção: Lars von Trier

O elemento do crime (Forbrydelsens Element, Dinamarca, 1984). Direção: Lars von Trier

O grande chefe (Direktoren for det Hele, Dinamarca, 2006). Direção: Lars von Trier

O reino I e II (Riget / The Kingdom, Dinamarca, 1994-1997). Direção: Lars von Trier

O ser humano perfeito (The perfect human, Dinamarca, 1967). Direção: Jorgen Leth

Ondas do destino (Breaking the waves, Dinamarca, 1996). Direção: Lars von Trier

Os idiotas (Idioterne, Dinamarca, 1998). Direção: Lars von Trier

INTERNET

<www.atalantafilmes.pt>. Acesso em 5 de janeiro de 2008.

<www.dogme.dk>. Acesso em 5 de janeiro de 2008.

<www.imdb.com>. Acesso em 5 de janeiro de 2008.

<www.brightlightsfilm.com/49/index.html>. Acesso em 5 de janeiro 2008.

