



Quantas cidades há em *Dogville*?

How many cities are there in Dogville?

TRIER, L. V. 2003. *Dogville*. França, Warner Brothers, 177 min.

Clóvis Da Rolt²
cdarolt@hotmail.com.

Esta resenha propõe uma abordagem analítica do filme *Dogville* a partir de alguns elementos teóricos de Michel Foucault. Com isso, pretendemos oferecer um breve panorama interpretativo da obra em questão, considerando sua riqueza conceitual e estética, bem como seu teor crítico em relação às formas de dominação social, à violência simbólica e à coerção normativa que tendem a cercear a vida em sociedade.

Lançado no ano de 2003 e dirigido pelo cineasta dinamarquês Lars Von Trier, *Dogville* é o que se poderia chamar de herdeiro tardio das prerrogativas técnicas e estéticas do Manifesto Dogma 95, do qual Von Trier é um dos formuladores e mediante o qual um grupo de cineastas manifestou seu repúdio ao cinema comercial e suas formas visuais degeneradas pela ação da indústria do consumo cultural.

Ao longo de 177 minutos de uma narrativa introspectiva, o filme convida o espectador a uma imersão nas fissuras existenciais das personagens de forma a testemunhar o processo de corrosão moral que as sufoca. A narrativa concebida por Lars Von Trier desenha um núcleo social notadamente marcado por um caráter endógeno, sobressaindo a ironia, o egoísmo e a impessoalidade como elementos articuladores das interações entre as personagens.

A imagética dogvilleana é concebida dentro de alguns parâmetros defendidos pelo Manifesto Dogma 95, que, dentre outras prerrogativas, propõe a acentuação da limpidez cenográfica, o trabalho concentrado na atuação dos atores e a artesanaria visual em detrimento ao bombardeio dos efeitos especiais que costumam

¹ Mestrando em Ciências Sociais pela Unisinos.

lotar salas de cinema. A câmera nervosa que cobre a geografia cenográfica do filme – contrabalançando grandes tomadas abertas, closes exagerados, cenas desfocadas e cortes bruscos –, amplia o leque narrativo do diretor no sentido de promover nuances entre as oscilações morais das personagens e sua expressão num campo de relações sociais. O filme é dividido em um prólogo e nove capítulos. No prólogo, um narrador onisciente apresenta *Dogville*, pontuando detalhes das vidas de seus habitantes. Emblemáticos, os capítulos são precedidos por uma abertura com texto escrito que lembra as antigas produções do cinema mudo, as quais acentuavam o teor das imagens com descrições prévias do contexto visual.

O filme foi todo gravado na Suécia, no interior de um galpão, cujo espaço permitiu a criação da atmosfera insólita que conduz a ação das personagens. Não há casas, prédios ou outras construções em *Dogville*. A fusão da linguagem teatral à cinematográfica imprime à obra em questão uma sobreposição de leituras que se coadunam às muitas possibilidades de interpretação do jogo social concebido por Von Trier. Por meio de pantomimas, as personagens forjam alguns gestos que parecem subentendidos e internalizados, como, por exemplo, abrir portas que não existem. A primeira cena do filme é uma tomada aérea que mostra a cidade de *Dogville* como uma planta baixa, na qual estão demarcados, com traços no chão, as casas e demais espaços de interlocução das personagens. Uma escassa mobília e alguns objetos conferem um ar de realismo ao filme, que ainda conta com intensas modulações de luz que delimitam a passagem do dia para a noite e acentuam pontos centrais e decisivos dos diálogos.

Pouco mais de uma dezena de pessoas vive na pacata *Dogville*, cidade cortada pela Rua Elm e rodeada pelas Montanhas Rochosas. *Dogville* não é um lugar de passagem, visto que sua rua principal não tem saída; a ela só é possível aportar e retroceder, e isso parece encontrar, em cada personagem, uma justificativa, pois cada uma delas pode ser interpretada como o simulacro de uma rua sem saída. É relevante notar que em *Dogville* não existe a estrutura formal de uma cidade na concepção mais usual que este termo comporta; não há repartições públicas, igrejas, escolas, hospitais, quartéis ou qualquer outra instituição constituída nos moldes tradicionais. Todavia, isso não impede que seus moradores deliberem sobre questões que aludem à manutenção da vida social em reuniões que ocorrem na Casa de Jeremias (ou Casa da Missão).

Considerado a partir das premissas teóricas de Foucault, *Dogville* é profícuo em exemplos que aludem ao ordenamento moral e à obediência do sujeito ao *status quo* como forma de integração precária a um corpo social. Embora suprimido de um discurso direto, o aparato sócio-institucional está presente no cotidiano de *Dogville* através de um processo de subjetivação, por meio do qual a noção de pertencimento a uma esfera integradora enseja a assimilação sumária de um *ethos*, cujas prerrogativas acentuam a impessoalidade e até mesmo um caráter alienado diante da realidade.

Os cidadãos de *Dogville* apresentam-se como entes subjugados diante de qualquer possibilidade de avaliação crítica da

realidade que os cerca. Nesse sentido, a sociedade disciplinar de Foucault está representada em diversos contextos da obra idealizada por Von Trier. A idéia do enquadramento dos moradores de *Dogville* a um sistema social fechado ocorre pela ação de olhares de reprovação, pelo aniquilamento das aspirações individuais, pela quase ausência de demonstrações de afeto e por uma alteridade simulada.

A invasão da vida privada é outro elemento crucial no contexto da obra em questão, cuja evidência é acentuada por grandes tomadas abertas que possibilitam uma visão geral da cidade, em que se vê apenas as demarcações no chão escuro, alguns elementos cênicos e a ação simultânea das personagens. Não é raro, mesmo em tomadas fechadas, que se possa ver a movimentação da cidade ao fundo, o que acentua a idéia de que toda a cidade está organizada sob um mesmo ritmo e uma mesma perspectiva temporal e sincrônica que instaura um estado de sítio consentido por todos.

Em *Dogville*, as personagens engendradas por Von Trier são dotadas de uma ambigüidade refinada, que atua mediante a ignição de signos intimistas, que ora parecem ostentar arrogância, desprezo e petulância, ora fraternidade e solidariedade. Ambientada na década de 1930, a história expõe uma crítica mordaz ao modelo ético e político norte-americano. Algumas falas das personagens aludem aos “tempos difíceis” da Grande Depressão, evento que assolou inúmeros países e causou grande desestruturação econômica, promovendo elevados índices de desemprego e marginalidade social e que, de certa forma, inaugurou um campo de crises que desembocou na ascensão do nazismo e na Segunda Guerra Mundial.

Dogville tem sua rotina alterada com a chegada de Grace, personagem em torno da qual se desenrola toda a narrativa *dogvilleana*. Fugitiva de um grupo de gângsteres, Grace adentra a Rua Elm no intento de chegar às montanhas, mas é persuadida a permanecer em *Dogville* pelo jovem Tom Edison Jr., uma espécie de observador empenhado em produzir o que ele nomeia de “ilustração”, mas que, na prática, opera como um agente de controle da informação.

Reunidos na Casa de Jeremias, os moradores de *Dogville*, após conhecerem Grace, decidem dar-lhe o prazo de duas semanas para testarem seu comportamento em relação aos afazeres que lhe seriam indicados para depois definirem sobre um veredito final. Porém, no sistema hermético de vida em *Dogville*, todos os moradores dedicam-se à administração cotidiana de suas epifanias protocolares, abreviando suas próprias vidas e se rendendo à reprodução de práticas que não se conectam entre si e acentuam o egocentrismo e a alienação coletiva que pairam sobre a cidade. Em função da indisposição dos moradores em permitir a ajuda de Grace para as suas atividades, surge a idéia de que ela faça “coisas que não sejam necessárias”. Com isso, Grace cria novas necessidades em *Dogville*, pois aquilo que era considerado desnecessário passa a exigir a ajuda dela para ser executado. Grace passa a receber um salário por suas beneficências, que consistiam, dentre outras, na colaboração nas lições dos filhos de Vera, personagem que, visivelmente, nutre um sentimento doentio pelos filhos. Tal sentimento é confirmado por

seu marido Chuck, o qual despreza a doutrina pedagógica de Vera, classificando-a como uma "bobagem" e não hesitando em dizer que "eles [seus filhos] sabem bem no papel, mas que as pessoas são iguais em todos os lugares".

A noção de um sistema educacional reprodutivista e massificador, diretamente ligado a outros campos de circulação de poder e gerenciamento humano, é ricamente abordado no núcleo familiar de Chuck e Vera. Nesse sentido, uma cena bastante eloquente mostra Grace elogiando os filhos de Vera, que não se contém e chora por afirmar amá-los demais. Todavia, a estranha forma de amor é dissuadida pelo desapego e egoísmo com que Vera conduz a educação dos filhos. Se ela os ama tanto, por que motivo eles estão sempre sujos e por que motivo, também, ela permite que Grace lhes ensine lições de estoicismo para que suportem com indiferença as agruras de sua condição de pobreza financeira? Através das falas de Jason, filho de Vera, fica claro que a infância em Dogville é modelada pelas condutas do universo adulto, do qual assimila formas deturpadas de estabelecer vínculos que, no contexto da obra em questão, são caracterizados pelo medo e pela chantagem, praticados contra Grace tanto pelo pai, que dela abusa sexualmente, quanto pelo filho.

O horror de Vera pelos próprios filhos deve ser encarado não numa perspectiva familiar – de mãe para filho –, mas numa perspectiva sócio-reprodutora, pois os filhos de Vera simbolizam a continuidade de um sistema de representações coletivas estagnadas e malélicas. Na cena em que destrói os sete bonecos de louça comprados por Grace, Vera professa sua ânsia extremada de negação: "Acredito que destruí-los seja um crime menor do que fazê-los". Tal afirmação denota que, simbolicamente, é contra os próprios filhos que ela está se rebelando, numa atitude que pode fazer eco ao assassinio praticado por Medéia² contra os próprios filhos.

Um momento paradoxal da trama ocorre quando Grace oferece ajuda ao velho cego McKay. Orquestrando palavras irônicas, McKay elabora um discurso em que faz uso de expressões e palavras cujo campo semântico está relacionado à luminosidade, à visão e às experiências visuais da beleza, numa nítida alusão à falácia dos discursos vazios que impetram a adesão de todos os moradores de Dogville. Ao abrir a janela da casa de McKay e deixar a luz entrar, Grace oferece uma chave para compreender a fachada social construída por cada habitante, mediante a qual todos se submetem a um processo sistemático e ordenado para encobrir suas trevas com a luz das virtudes dissimuladas.

O conceito de disciplina, fundamental na obra de Foucault, aparece em *Dogville* como uma bolha que acolhe as representações de seus habitantes no sentido de enquadrá-los em um plano existencial linear e cerceado por inúmeras previsibilidades. A aparente candura bem como a pretensa amabilidade das personagens de *Dogville* são suplantadas pela amargura de suas vidas interiores, cuja dependência do núcleo social em que vivem faz com elas se sujeitem a acatar, sem contestação, todas as normas de convivên-

cia. "O grande fantasma é a idéia de um corpo social constituído pela universalidade das vontades. Ora, não é o consenso que faz surgir o corpo social, mas a materialidade do poder se exercendo sobre o próprio corpo dos indivíduos", nos diz Foucault (1979, p. 146). A atenção à presença imediata do corpo oferece uma leitura peculiar sobre a vida em Dogville. Basta atentar às formas com as quais as personagens expressam sua materialidade biológica em relação à absorção do poder circundante – talvez representado pelo cão Moisés na perspectiva de poder-consciência ou poder-vigilância: o choro fácil de Vera e seus filhos sujos; a cegueira de McKay; a filha paralítica de Olívia; a necessidade de Liz Henson de que confirmem sua beleza; o caminhar arrastado de Chuck; as visitas de Ben ao prostíbulo; a inércia de Tom Edison, o pai, que passa os dias escutando músicas no rádio; a corporeidade mecanizada de Marta ao tocar o sino da cidade etc. Tais condutas podem constituir uma radiografia da dissimulação humana e um diagnóstico exemplar sobre os processos de despersonalização operados no interior de Dogville, os quais também remetem ao engessamento de qualquer possibilidade de transformação.

Procurada pela polícia, Grace passa a representar um perigo aos moradores da cidade. O confronto com uma ameaça real faz com que Dogville inflija a Grace uma rotina de trabalhos pesados, sem salário, contra a qual nenhum habitante demonstra qualquer sentimento de compaixão, tampouco Tom Edison Jr., que havia se declarado apaixonado por Grace durante as comemorações do 4 de Julho. O amor que sentia, dizia ele, "é interessante psicologicamente".

Sem lograr êxito, Grace tenta fugir de Dogville com a ajuda de Tom Edison Jr., que subtrai dez dólares das economias do pai para que ela fuja escondida na carroceria do caminhão de Ben, que, além de burlar o trato após receber o dinheiro, a violenta sexualmente no caminho para Georgetown. De volta a Dogville, Grace é acusada de roubar os dez dólares. Os moradores, reunidos novamente, manifestam sua vontade de se livrarem de Grace. Nesta mesma reunião, ela expõe a verdade sobre cada um dos moradores da cidade e é condenada a mover-se pelas ruas de Dogville arrastando uma grande roda de ferro. A idéia da punição, acionada por meio do martírio de Grace, retoma outro aspecto recorrente na obra de Foucault. O suplício do corpo como ritual público de terror – prática comum até a metade do século XIX (Foucault, 1987) – remete às relações sociais de Dogville à esquematização medieval no sentido da imposição de uma pena mediante julgamento sumário, violação do corpo e manifestação pública do domínio de uns sobre os outros.

Ainda na perspectiva da ação do poder sobre o âmbito sócio-presencial do corpo, é notável observar como as constantes violações sexuais sofridas por Grace constituem uma prática recorrente em Dogville. O flagelo das invasões à sua intimidade é manifestado por Grace quando ela responde a Tom Edison Jr. no momento em que ele manifesta o desejo de possuí-la: "Você pode me ter se quiser. Me ameaça. Faça o que os outros fazem".

² Medéia é uma personagem das narrativas míticas gregas que sacrificou e enterrou os filhos no santuário de Hera Akraia. Ver Eurípedes (1991).

Em uma nova reunião na Casa de Jeremias, a comunidade de Dogville decide dar dois dias de folga para Grace. Por meio de uma ligação telefônica, Tom Edison Jr. denuncia a presença de Grace na cidade aos gângsteres que a procuraram e com ele deixaram um cartão com um número de telefone. Veículos vindos de Georgetown aproximam-se de Dogville em busca de Grace. Ao adentrarem a Rua Elm, são recepcionados por Tom Edison Jr., que se diz satisfeito por ter concluído o primeiro capítulo da história que vinha planejando escrever, a qual Grace sugere que receba o título de "Dogville".

Após suportar o processo de degeneração ética a que Grace havia se submetido, a denúncia de Tom Edison Jr. constitui o último golpe ao qual ela se submeteria. No interior de um dos veículos está seu pai, que a repreende dizendo que ela nunca havia julgado os moradores de Dogville porque se solidarizava com eles. Grace responde: "As pessoas que moram aqui estão fazendo o seu melhor sob circunstâncias bem difíceis".

O pai de Grace convence-a a receber "o Poder" para utilizá-lo da forma que achar conveniente; para tanto, ela deveria voltar para casa com ele. Sob intensas modulações luminosas e cromáticas tratadas com maestria por Lars Von Trier, a cidade de Dogville desvanece ao som de gritos e rajadas de metralhadoras. Grace decreta a dizimação de qualquer vestígio de vida em *Dogville*, ordenando que o massacre comece pelos filhos de Vera, a quem ela dá um motivo para chorar de verdade. Do interior de um dos veículos, Grace acompanha a destruição da cidade, até que reste vivo apenas Tom Edison Jr. Ela então sai do veículo com uma arma na mão e caminha em direção a Tom Edison Jr., disparando um tiro em sua cabeça, não sem antes ouvir que a "ilustração" dela havia vencido a dele. As cenas finais do filme mostram a cidade

vazia, semelhante a uma câmara mortuária sombria, da qual o único remanescente é o cão Moisés.

O desfecho catártico concebido por Von Trier à saga imagética de Dogville pode ser comparado ao *grand finale* dos enredos mito-poéticos da literatura grega antiga, nos quais a morte, a vingança e a exasperação do sofrimento humano são encaradas como fontes de reflexão profunda sobre as oscilações existenciais da humanidade.

Em sua quase totalidade, as personagens de *Dogville* atuam como faróis vigilantes – no melhor sentido foucaultiano –, os quais lançam seus fochos de luz para delatar, punir e tornar visíveis as zonas obscuras das vidas alheias. A noção de uma sociedade controlada, em cujo âmago operam tanto a invasão à individualidade quanto o patrulhamento aos modos de agir e pensar alheios, fazem de *Dogville* uma obra exemplar no sentido de reconstruir a noção do controle e do gerenciamento das liberdades individuais no plano ficcional.

É dispensável dizer que esta resenha constitui um uivo apenas, certamente sobrepujado pelo intenso ladrar estético que faz de *Dogville* uma memorável experiência visual.

Referências

- EURÍPIDES. 1991. *Medeia*. São Paulo, Hucitec, 116 p.
FOUCAULT, M. 1979. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro, Graal, 295 p.
FOUCAULT, M. 1987. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis, Vozes, 304 p.

Submetido em: 05/05/2008

Aceito em: 13/06/2008

