

DOGVILLE: CECI N'EST PAS UN FILM. CECI N'EST PAS UN VILLAGE. CECI EST LE GENRE HUMAIN (ISTO NÃO É UM FILME. ESTA NÃO É UMA VILA. ESTA É A ESPÉCIE HUMANA)

Leticia Lohnhoff SZOT
Lilian Cardoso de MENDONÇA
Orientadora: Profa. Dra. Viviane Veras

Resumo: O presente trabalho se propõe a fazer abordagens interpretativas do filme *Dogville* de Lars von Trier, utilizando-se de conceitos teóricos sobre cinema e de abordagens da interpretação propostas como ferramentas de análise – caso de Umberto Eco – ou como modos de ler ligados à vida como literatura, como recomenda o filósofo Friedrich Nietzsche.

Palavras-chave: Interpretação; cinema-teatro; espectador modelo/empírico; *Dogville*; Lars von Trier



Figura 1: O cachimbo de Magritte. “Isto não é um cachimbo”. (Disponível em: <http://www.nationrepublicque.fr/IMG/jpg/ceci-nest-pas-une-pipe.jpg>. Acesso em: 17 de junho de 2013.)

Deus está morto! Deus permanece morto! E quem o matou fomos nós! Como haveremos de nos consolar, nós, os algozes dos algozes? O que o mundo possuiu, até agora, de mais sagrado e mais poderoso sucumbiu exangue aos golpes das nossas lâminas. Quem nos limpará desse sangue? Qual a água que nos lavará? Que solenidades de desagravo, que jogos sagrados haveremos de inventar? A grandiosidade deste ato não será demasiada para nós? Não teremos de nos tornar nós próprios deuses, para parecermos apenas dignos dele?
Nietzsche, F. A Gaia Ciência, §125.

1 – A CIDADE RISCADA NO CHÃO

Não há como falar sobre um filme que trata de uma profunda negação – da filosofia, da civilização ocidental, da salvação humana, de Deus (ou dos deuses) – sem considerar que ele é, em primeiro lugar, uma tentativa de negação do próprio filme. Como Magritte, que fizera questão de deixar explícito, em seu famoso quadro, que aquilo não se tratava de um cachimbo, mas de uma representação, à maneira do que afirmou também Nietzsche (1983) em seu “Sobre verdade e mentira no sentido extra-moral”, e que podemos resumir aqui como sendo a ideia de que o humano sempre volta ao humano, de que o humano nunca estará liberto do seu próprio sistema de signos (e de verdades e mentiras), da mesma forma, podemos dizer que Lars von Trier criou em *Dogville* um filme que grita ser um filme, e não uma realidade.

Podemos nos valer de alguma teoria do cinema para explicar como isto se deu. Xavier (1984) ressalta que o código cinematográfico amplamente difundido – que é o que, hoje em dia, a maioria de nós compreende como sendo cinema – baseou-se na ideia de que o filme deveria se assemelhar ao máximo a uma pressuposta realidade do mundo, e que isso seria garantido pela combinação entre técnicas de filmagem e de montagem que tornam o trabalho de edição do filme praticamente invisível (a chamada decupagem clássica). Em outras palavras, o cinema *mainstream* tenta fazer com que o espectador *confunda a representação do cachimbo com o próprio cachimbo*. Assim, esquecemos que há roteiro, direção, figurino, maquiagem, iluminação, múltiplas tomadas, *close-ups*, montagem, mixagem de som, efeitos especiais; esquecemos até que há a própria tela e a nossa poltrona, e saímos do cinema com a sensação de que vimos uma cidade, vimos pessoas, e não personagens em um cenário. Coreth (1973) explica esse efeito de dimensões de realidade em “Questões Fundamentais da Hermenêutica”:

O ‘mundo’ no sentido do mundo humano-histórico de experiência e compreensão é sempre e necessariamente limitado, mas ao mesmo tempo nunca definitivamente fixado e fechado em si, porque sempre está aberto a mais amplas dimensões da realidade. (p. 69)

O indigesto, o desagradável que é percebido em *Dogville* deve-se justamente ao fato de termos nos habituado a pensar a “realidade” do cinema como uma continuidade em relação à “realidade” do mundo – expectativa que o filme de Lars von Trier, à primeira vista, frustra, já que, em vez de apagar as marcas que deixam claro que “aquilo não é um cachimbo”, ele as deixa à vista. Nas palavras de Daniel Delfino,

‘Dogville’ não é propriamente cinema. É teatro filmado. A ação se passa sobre um piso negro em que as riscas de giz representam as paredes das casas. Os atores fingem abrir portas e janelas. Alguns móveis, árvores, carros completam o cenário. Nomes riscados no chão indicam o nome do proprietário da casa em quem estamos. Essa ousadia estética mostra o quanto o cinema pode ser simples e eficiente, desde que feito com inteligência. Lars von Trier foi um dos signatários do movimento ‘Dogma’ (uma versão dinamarquesa do ‘uma ideia na cabeça e uma câmera na mão’ do nosso Cinema Novo dos anos 1960). O Dogma fez bastante sucesso no circuito europeu de festivais a partir de meados da década de 1990 e Lars von Trier acabou provando ser o seu mais competente adepto. (DELFINO, 2013)

Pode-se dizer que os principais recursos usados pelo diretor para deixar à mostra a “falta de maquiagem” no filme, que reduzem no espectador a sensação de estar observando a realidade, são: o cenário extremamente simplificado, em primeiro lugar, seguido pela voz *off* do narrador e pela divisão da narrativa em capítulos (o espectador já sabe o que esperar de cada capítulo; a ficção se antecipa aos fatos). Eco (1994) dá a isso o nome de “narrativa-artificial”, conceito relacionado ao de paratexto: “em geral, reconhecemos a narrativa artificial graças ao ‘paratexto’ – ou seja, as mensagens externas que rodeiam um texto. Um sinal paratextual típico da narrativa de ficção é a palavra ‘romance’ na capa do livro” (p. 126). Todos esses recursos podem ser considerados paratextuais.



Figura 2: O cenário simplificado em Dogville. (Disponível em: http://lounge.obviousmag.org/olhar_sociocultural/2012/04/dogville.html. Acesso em: 17 de junho de 2013.)

A quase ausência de cenário faz saltar aos olhos a ficcionalidade na história contada, evidenciando os elementos artificiais que a constituem. Podemos notar que se destaca a atuação, ficando nítido o fingimento dos atores ao, por exemplo, se esconderem em um lugar sem paredes, ou abrirem portas que não existem; os limites do espaço cenográfico (a dita *Dogville* está demarcada por riscas de giz no chão, e além dela não há nada; isto é, o oposto do que acontece nos filmes *mainstream*, que, mesmo quando filmados estritamente dentro de *sets*, dão a ideia de continuidade do espaço cenográfico em relação ao mundo “real”); a artificialidade do tempo da narrativa (dia e noite são delimitados pela variação da iluminação no palco, que também fica bastante evidente); a sonoplastia (como é estranho ouvir os ruídos dessas portas invisíveis ao serem “abertas” ou “fechadas”!), entre outros efeitos que são difíceis de listar.

Importante analisar que essa sonoplastia, que efetivamente nos faz relacionar os movimentos dos atores em cena com o barulho de portas abrindo e fechando, só tem êxito em seu intuito graças à sua relação com a realidade. Como nos diz Eco (1994):

(...) temos de admitir que, para nos impressionar, nos perturbar, nos assustar ou nos comover até com o mais impossível dos mundos, contamos com o nosso conhecimento do mundo real. Em outras palavras, precisamos adotar o mundo real como pano de fundo. (p. 89)

A voz *off*, recurso não tão incomum em cinema, ajuda a evidenciar a ficcionalidade da narrativa, embora possa ser tida como mais um personagem, o personagem-autor, que guia a interpretação do espectador. Até a metade do filme, antes do início do capítulo “*Dogville* mostra suas garras”, ficamos entediados com a narração, que soa quase como a de uma história infantil, descrevendo a vila e seus felizes personagens: “pessoas boas, acolhedoras e que não querem que nada mude”. A voz não parece fazer nada além de refletir a calma que vemos e que nos envolve. No entanto, na segunda metade do filme, quando os eventos começam a se desenrolar de forma que percebemos a perversidade dos personagens e nos compadecemos de Grace, a gentil fugitiva que parecia ter sido tão bem acolhida, a voz, inalterada em sua serenidade, passa a fazer parte do cenário cruel que vemos se configurar. Num crescente de perplexidade e horror – ainda que vejamos que tudo aquilo é ficção – tornamo-nos incapazes de compactuar com a aparente neutralidade do narrador. A voz, então, passa a conduzir nossa interpretação às avessas: desconfiamos de tudo, ficamos enojados, vemos que *Dogville* é o oposto do que diz sobre si mesma.

Podemos fazer um paralelo entre essa voz que nos guia e faz que mudemos nossas impressões no decorrer da narrativa e a voz do autor-modelo, segundo as teorias de autor-modelo e autor-empírico de Umberto Eco:

(...) o autor-modelo é uma voz que nos fala afetuosamente (ou imperiosamente, ou dissimuladamente), que nos quer ao seu lado. Essa voz se manifesta como uma estratégia narrativa, um conjunto de instruções que nos são dadas passo a passo e que devemos seguir quando decidimos agir como leitor-modelo. (1994, p. 21)

Do que dissemos até aqui, percebemos que, no ponto de articulação entre a sensação de estranheza constante e os vários elementos que soam familiares em *Dogville* (*Dogville* filme e *Dogville* cidade), a interpretação do espectador acaba sendo fortemente conduzida. Está diante de nossos olhos que tudo é uma ficção, que a cidade é um cenário riscado a giz no chão e que os personagens são atores; ainda assim nos horrorizamos, sofremos e nos aliviamos profundamente com o final catártico. Tragamos a fumaça do cachimbo que não existe, ignoramos o alerta sobre sua não existência. Por quê?

Eco (1994) vai dizer que sempre há um autor-empírico, um autor-modelo e um leitor-empírico e leitor-modelo; em *Dogville*, os leitores-empíricos, ou espectadores-empíricos, seriam os espectadores que, apesar de todos os recursos que deixam a ficcionalidade evidente, deixam-se levar e acabam por aceitar o filme como uma espécie de realidade. Enquanto isso, o espectador-modelo deveria se manter distante, tão frio quanto a voz do narrador que tenta guiá-lo...

Os leitores empíricos podem ler de várias formas, e não existe lei que determine como devem ler, porque em geral utilizam o texto como um receptáculo de suas próprias paixões, as quais podem ser exteriores ao texto ou provocadas pelo próprio texto. (ECO, 1994, p. 14)

2 – DOG OU GOD?

A princípio, poderíamos concordar com a opinião de que *Dogville* não é um filme, mas um teatro filmado. No entanto, é preciso também destacar os elementos que fazem dele algo diferente de um teatro, pois mudam a relação entre o espectador e o que é mostrado: aqui, recorreremos novamente a Xavier (1984), que definiu como elementos constituidores do cinema a *filmagem* e a *montagem*.

Quando assistimos a uma peça de teatro, nada conduz os nossos olhos, que podem querer se fixar em um ou outro ator em cena, ou apenas em um detalhe do figurino de um deles (ou ainda na pessoa que está na fileira da frente, ou no teto do teatro...). Ou seja, nada garante que veremos aquilo que o diretor ou o autor da peça possivelmente queria destacar. Num filme, a situação é diferente, pois o diretor conduz a câmera, que, por sua vez, pode focalizar apenas o que é relevante para ser visto. Nossa interpretação fica mais restrita, pois “se algo de importante ou absorvente está ocorrendo, temos de cultivar a arte da demora” (ECO, 1994, p. 56). Dessa maneira, *Dogville* não deixa de ser um filme, pois nele a câmera é expressiva e seletiva. Por exemplo: na parte inicial da película, os *close-ups* em partes do corpo da personagem Liz são suficientes para dar a entender que o personagem de Tom a está cobiçando; em teatro, tal efeito é impossível de se obter.



Figura 3: Os personagens Tom e Grace: uso do close-up em *Dogville*. (Disponível em: <http://rioranchofilmreviews.blogspot.com.ar/2010/04/films-of-decade-top-20.html>. Acesso em: 17 de junho de 2013.)

Da mesma forma, há trabalho de montagem em *Dogville* e, como nos filmes *mainstream*, esse trabalho muitas vezes não fica explícito. A narrativa tem duração de vários dias e noites, e a sequência cronológica, graças aos cortes feitos para evitar que vejamos atores ou objetos entrando ou saindo de cena, parece natural.

Chegamos então ao ponto: *Dogville* não acaba nos levando a uma tentativa de compreensão, como se houvesse realmente uma verdade por trás da farsa? O “deus” em *Dogville* está morto? Podemos pensar que não, mas ele vive e se afirma justamente pela negação. Nietzsche (1983) teria apontado para a impossibilidade de se acessar a verdade pura, o que nos levaria a pensar na história humana como uma sucessão de mentiras, de fábulas tidas como verdadeiras em função de sua aceitação em sociedade. Quando

aprendemos a falar, estamos aprendendo a mentir segundo as (convincentes) convenções de nosso meio cultural. Em *Dogville*, a mentira está à mostra e, ao mesmo tempo, não está. Embora a nós só reste a interpretação sobre os muitos significados que podem ser atribuídos ao filme de Lars von Trier, não podemos negar que somos pegos de surpresa e, quando vemos, já estamos acreditando (no que quer que seja). A mentira passa por verdade. Enquanto estávamos distraídos achando graça no absurdo do cachorro que era só latidos e riscos no chão, ele estava se preparando para aparecer em carne e osso diante de nossos olhos.

Dog (God) não estava morto.

Toda palavra torna-se logo conceito quando justamente não deve servir, eventualmente como recordação, para a vivência primitiva, completamente individualizada e única, à qual deve seu surgimento, mas ao mesmo tempo tem de convir a um sem-número de casos, mais ou menos semelhantes, isto é, tomados rigorosamente, nunca iguais, portanto, a casos claramente desiguais. (NIETZSCHE, 1983, p. 56)

3 – É *DOGVILLE*, MAS PODERIA SER QUALQUER LUGAR

Tendo em vista que o “deus” de *Dogville* não está morto, mas que ele se estabelece pela própria negação, encerraremos fazendo um esforço interpretativo: podemos pensar que a tentativa de desconstrução do filme como um filme tem um importante efeito de produção de sentido, apontando para a tentativa de fazer desmoronar também o que nele está representado.

O cenário simplificado, como dissemos, é um recurso usado para marcar a ficcionalidade da narrativa. No entanto, é também uma forma de tornar *Dogville* um lugar genérico, um lugar qualquer em qualquer lugar, de modo que possamos pensar que o que acontece ali pudesse estar acontecendo em qualquer outro lugar. Nas palavras de Delfino (2013),

O teatro de “*Dogville*” situa-se nos Estados Unidos em plena década de 1930, com a miséria da Depressão e a violência dos gângsteres. Mas poderia situar-se em qualquer cenário e em qualquer época. A escolha dos Estados Unidos apenas o torna mais familiar e acessível. (Disponível em <http://grupoeellip.blogspot.com.br/2013/01/critica-de-filme-dogville.html>)

Nossa reação de choque perante a narrativa que se desenvolve em *Dogville* vem da possibilidade de interpretarmos a vila cenográfica como uma espécie de célula-padrão da sociedade humana (ao menos a ocidental), na qual Lars von Trier colocou elementos que remetem àquilo que damos como basicamente constante e comum entre aqueles que habitam o mundo ocidental: o trabalho, o poder, a razão, a religião.

Dogville é uma farsa declarada em que nós, como espectadores, acabamos por acreditar, justamente porque ela soa próxima demais de nossa realidade. O que há em comum entre a cidade riscada no chão, sem teto e sem paredes, e a cidade onde vivemos? Tudo, somos levados a pensar, tudo, menos o teto e as paredes; a ficção funciona em nós de forma que, em vez de saltar aos olhos como ficção, em vez de se distanciar de

nós como um espetáculo do absurdo, ela passa a ser entendida como muito verossímil, e a farsa passa para o lado de cá da tela. O que veríamos do mundo real se ele também não tivesse teto nem paredes? Eco (1994) diz que Kafka, em “A metamorfose”, situa sua história inverossímil em um ambiente verossímil, e o que temos em *Dogville* é o contrário disso: uma história verossímil em um ambiente inverossímil.

O nome da personagem Grace (graça) é normalmente interpretado como uma alusão à religião: a “graça de Deus”. O cachorro, único sobrevivente de *Dogville*, tem também um nome bíblico: Moses (Moisés). Grace é representada como um ser humano exemplar, dotada de profunda bondade e generosidade; e essa imagem não chega a ser abalada nem quando a vemos mandar destruir *Dogville* e matar todos os seus habitantes. Aceitamos de bom grado que a paciência “divina” também tenha seu limite, e mesmo que ela esteja vinculada ao poder de gângsteres, capazes de mandar e desmandar na vida das pessoas. Como puderam abusar de Grace de maneira tão cruel? pensamos, mesmo depois de nos darmos conta de que a personagem suportara uma quantidade tão grande de provações sem grande necessidade. Se tomamos tudo isso como uma alegoria religiosa, o efeito final é de um gritante sarcasmo.



Figura 4: A personagem Grace, acorrentada. (Disponível em:

<http://cinematic-paradise.blogspot.com.ar/2012/08/dogville-analysis-part-3-forgiveness.html>.

Acesso em: 17 de junho de 2013.)

O personagem Tom, por sua vez, é Thomas Edison Jr., homônimo do famoso cientista, inventor da lâmpada. Em *Dogville*, Tom é o defensor da razão: ele “era um escritor. De certa maneira, era dono da luz”, diz o narrador da história, em clara ironia, pois, no decorrer da narrativa, fica claro que as ideias de Tom são muito ineficazes; palavras calculadas não significam nada contra a perversidade dos habitantes de *Dogville*, e ele, além de não ser levado a sério pelos outros personagens, nem mesmo chega a se posicionar de fato a favor de Grace. Dessa forma é que Lars von Trier, em mais uma alegoria, ridiculariza a inépcia das “luzes da razão” frente às desgraças da humanidade.

Tudo é uma farsa diante da ganância. A bondade de Grace não gera bondade; pelo contrário, faz dela uma presa fácil para a violência. Seu trabalho, que inicialmente parecia indesejado (e mesmo inútil), passa a ser explorado até as últimas consequências:

ela começa como uma empregada assalariada de todos os moradores da vila, mas vai tendo que trabalhar mais e mais e ganhar cada vez menos até que, finalmente, quando descobrem seu “preço” (e com o que ameaçá-la), ela se torna uma serva, e depois uma escrava, presa pelo pescoço com correntes de ferro que limitam seus movimentos e impedem sua fuga. Seu próprio corpo é mercantilizado: comparada, pelo narrador, a uma vaca, ela acaba servindo de escrava sexual para todos os homens da vila. Se seguimos a realidade – e a moral – do filme, podemos pensar na “graça de Deus” a cair por terra diante da maldade humana, materializada em sua forma mais cruel pela exploração do trabalho alheio.

A sociedade ocidental, da qual *Dogville* é um microcosmo, marcada pelas relações de poder e exploração, destruiu Deus e tornou inútil a razão. O teatro de Lars von Trier faz que nós mesmos mergulhemos em desesperança e pessimismo: mesmo aos deuses, só resta acabar com o mundo em chamas. “Não, eles não fizeram o melhor que podiam”, diz Grace, no final do filme, antes de decidir destruir *Dogville*. “O mundo ficará melhor sem eles”. E nós, ainda que vejamos as riscas de giz no chão e portas invisíveis que se abrem e fecham, ainda que ouçamos a voz do narrador, também somos forçados a pensar: será que o mundo não ficaria melhor sem nós?

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CORETH, E (1973). *Questões Fundamentais de Hermenêutica*. Ed. da Universidade de São Paulo, São Paulo.
- DELFINO, D. M (2013). “Dogville e a morte do humanismo”. Blog do Grupo de Pesquisa EELLIP/UFPA, disponível em: <http://grupoellip.blogspot.com.br/2013/01/critica-de-filme-dogville.html>. Acesso em 20/06/2013, às 19h.
- ECO, U (1994). *Seis passeios pelos bosques da ficção*. Companhia das Letras, São Paulo.
- NIETZSCHE, F. (1983). “Sobre verdade e mentira no sentido extra-moral”. In: Nietzsche, *Coleção Os Pensadores*. Abril Cultural, São Paulo.
- XAVIER, Ismail (1984). *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Paz e Terra, Rio de Janeiro.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

- DOGVILLE. VON TRIER, L. Dinamarca: 2003. 178 minutos.