

## **O mundo que habitamos em *Dogville*: um jogo entre pobreza e experiência<sup>1</sup>**

Autoras: Anna Karina Castanheira Bartolomeu<sup>2</sup>  
Roberta Veiga<sup>3</sup>

Instituição: Universidade Federal de Minas Gerais

### **Resumo**

O texto busca evidenciar como o dispositivo cinema, ao forçar seus limites, na relação com a literatura, o teatro e a fotografia, pode provocar a reflexão acerca da experiência. Essa forma dispositivo é pensada em *Dogville* (2003), de Lars von Trier. A abordagem do filme persegue, portanto, a maneira pela qual as estratégias de encenação dos sentidos convidam a um jogo capaz de revelar que a experiência forte, a re-apropriação do mundo pelos homens, pode surgir na experiência da pobreza.

### **Palavras-chave**

Dispositivo; experiência; cinema; fotografia; *Dogville*.

### **Introdução**

Que mundo habitamos? Qual a natureza da relação que mantemos com esse mundo? Como qualificar nossa experiência? Questões como essas parecem de uma generalidade excessiva. Contudo, elas nos são entregues com frequência por esse mesmo mundo quando ele é materializado numa forma de dispositivo audiovisual capaz de forçar seus limites e de envergar-se sobre si mesmo para questionar a presença da imagem, destituindo e restituindo os modos de ver. Esta forma de dispositivo faz brilhar algo da qualidade da experiência que nos é devolvida hoje ao engajar o espectador num jogo de revelar e esconder. Faz oscilar a ordem das coisas que parecem presidir a conformação contemporânea, manifestando a coexistência de diferentes mundos na realidade.

A proposta que norteia esse texto é a de buscar se aproximar um pouco dessas primeiras indagações e premissas a partir do jogo proposto pelo filme *Dogville* (2003), de Lars von Trier. A forma de abordagem do filme passa por três eixos de análise, que perseguem a maneira pela qual as estratégias de encenação dos sentidos configuradas pelo

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao NP 07 – Comunicação Audiovisual do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa Intercom.

<sup>2</sup> Doutoranda em Comunicação Social pela FAFICH/UFMG. Professora e pesquisadora da EBA/UFMG, co-editora da revista *Devires – Cinema e Humanidades*.

<sup>3</sup> Doutoranda em Comunicação Social pela FAFICH/UFMG. Professora e pesquisadora da PUC-MG.

dispositivo conformam um mundo pobre, de experiência precária, mas, ao mesmo tempo e a partir dele, possibilitam uma experiência forte.

No primeiro eixo, procuramos identificar, a partir da intriga, as relações de poder que se instituem entre os personagens e a comunidade produzindo ou desfazendo formas de subjetividade. No segundo, nos perguntamos de que maneira o espaço, a cidade, é criado e manifesto pela linguagem cinematográfica. Finalmente, buscamos evidenciar o jogo proposto pelo filme e por aí alcançar a relação que é estabelecida com o espectador.

A noção de jogo aqui referida provém da teoria do efeito estético em Iser (1999) na qual a leitura envolve uma dinâmica de interação entre o texto e o leitor, opondo-se à concepção de que o texto seria o portador do significado. Os segmentos textuais trazem entre si lacunas como motores da atividade ideacional do leitor que é instado a supri-las. Quando o processo de seleção dos fragmentos que irão compor o texto envolve o cancelamento da validade dos campos de referência extratextuais, a lacuna se traduz em negação. Lacunas e negações correspondem à negatividade: espaço de indeterminação que compõe fundamentalmente o campo de interação entre leitor e texto.

### **Do experimento à experiência**

Tratar da subjetividade em *Dogville* significa, aqui, discutir como a intriga revela as operações do poder. Dito de outra forma: como as relações de forças na comunidade de Dogville constituem singularidades, formas de vida, ou as destituem.

O que aglutina os personagens de *Dogville* está no fato de formarem uma comunidade, no sentido não apenas de habitarem o mesmo lugarejo, mas de experimentarem uma vida precária. Dogville é uma cidadezinha muito pobre, situada entre as Montanhas Rochosas dos EUA, que vive tempos difíceis. A experiência da pobreza vai além das condições materiais de vida dos habitantes. Ela se impõe como um poder soberano que vampiriza o comum que caracterizaria a comunidade como compartilhamento do diferente, como relações de seres singulares em seus encontros e embates. A experiência em Dogville é precária, pois a comunidade, longe de se abrir à vida como multiplicidade, é cerceadora das diferenças e geradora de identidades fixas.

A experiência da pobreza é, portanto, uma pobreza da experiência. Para Benjamin, ela é filha do poder da guerra, de uma geração de combatentes que voltavam emudecidos dos

campos de batalha e incapazes de intercambiar suas vivências. Em *Dogville*, ela é filha de uma comunidade americana marcada pela depressão econômica.

“Porque nunca houve experiências mais radicalmente desmoralizadas que a experiência estratégica pela guerra de trincheira, a experiência econômica pela inflação, a experiência do corpo pela fome, a experiência moral pelos governantes. Uma geração que ainda fora à escola num bonde puxado por cavalos viu-se abandonada, sem teto, numa paisagem diferente em tudo, exceto nas nuvens, e em cujo centro, num campo de forças de correntes e explosões destruidoras, estava o frágil e minúsculo corpo humano.” (BENJAMIN, 1985: 115).

Dialogando com Benjamin, Agamben (2000) afirma que a experiência da pobreza emerge na impossibilidade da realização da experiência, impossibilidade que se institui na cisão entre o homem moderno e o mundo. O homem moderno toma o mundo como objeto de seu conhecimento, o qual ele deve compreender e dominar.

Se a precariedade da experiência está profundamente ligada às forças do saber e do poder, em *Dogville* ela se apresenta na figura de um saber pretensamente científico e moralizante e de um poder que se exerce onde não há mais leis. Ambas figuras ganham corpo, principalmente, nos personagens Tom e Grace<sup>4</sup>. Tom vive a pobreza da experiência por assumir uma postura de observador dos acontecimentos e das relações na cidade, tornando mais frouxo seu vínculo com o mundo. Grace vive a pobreza da experiência ao se submeter a uma força que não mais percebe nela uma forma de vida; ao contrário, reduz sua existência a um fato de vida<sup>5</sup>. Na ausência de leis e direitos que resguardem sua condição de sujeito, Grace ocupa um estado de exceção, como se fosse um detido de guerra e *Dogville*, o campo de concentração.

Tom se intitula um observador, passa seus dias analisando a cidade, pensando em sua missão de criar ali um sólido senso de comunidade e em um exemplo capaz de ilustrar a importância da aceitação. Se há um problema moral em *Dogville*, que está para além da genérica miséria de “*um país que se esqueceu de muita coisa*”<sup>6</sup>, é preciso educar a

---

<sup>4</sup> As forças de saber e poder poderiam ser tratadas através de outras micro-narrativas que compõem do filme. Privilegiamos os dois protagonistas com objetivo de recortar à abordagem e não tornar a análise excessiva.

<sup>5</sup> “Segundo Giorgio Agamben, os gregos faziam uma distinção entre *zoé*, que expressava o simples fato de viver comum a todos os seres (animais, humanos e deuses) e *bios*, que significava a forma ou a maneira de viver peculiar a um indivíduo ou grupo particular. Agamben sustenta que o poder sempre fundou-se sobre essa cisão entre o *fato* da vida e as *formas* de vida, ao isolar algo como a vida nua, objeto a um só tempo de exclusão e inclusão, submetido ao soberano e ao seu arbítrio.” (PÁL PELBART, 2003: 60).

<sup>6</sup> As frases em itálicos são trechos retirados do filme (fala dos personagens e do narrador).

comunidade devolvendo a ela seu presente. Tom vai usar Grace como um experimento para mostrar à cidade a importância de se ajudar alguém, de confiar no próximo.

Em sua relação com Dogville, Tom está no lugar do sujeito dotado de ciência e consciência. Toma a cidade como um objeto a ser desvendado, revelado e destituído de seus mistérios. É uma relação que transforma qualquer possibilidade de experiência em experimento, ao traduzir em controle e certeza (*mathema*) o que seria mistério e finitude (*pathema*).<sup>7</sup> Essa negação do *pathema* pelo *mathema* – que diz respeito à trajetória da ciência moderna que ligou experiência e consciência para incorporá-las ao conhecimento – é de certa maneira a negação da ética pela moral. Tom tem seus preceitos morais que devem ser assimilados em Dogville. É incapaz de perceber uma ética, aberta à invenção de outras possibilidades de vida, no modo de existência dos habitantes da cidade e de Grace. Como bem demarcou Gilles Deleuze,

“A diferença é essa: a moral se apresenta como um conjunto de regras coercitivas de um tipo especial, que consiste em julgar ações e intenções referindo-as a valores transcendentais (é certo, é errado...); a ética é um conjunto de regras facultativas que avaliam o que fazemos, o que dizemos, em função do modo de existência que isso implica.”(DELEUZE, 1992: 125).

Grace é uma jovem rica, de uma família poderosa de gangsters acostumada a conseguir tudo pelo exercício da força e da violência. Ao chegar em Dogville, uma cidade miserável, Grace vê a possibilidade de encontrar um novo lar onde as relações não se pautam pelo poder do dinheiro ou do status ou da força; uma comunidade de iguais na e pela pobreza. A protagonista, uma fugitiva, busca todos os meios possíveis para ser aceita na cidade. Ela precisa oferecer algo a Dogville, mas os habitantes não precisam de outro, já possuem seus papéis fixos e instituídos entre eles, não há brechas.

Graças à intervenção de Tom, Grace ganha a confiança dos moradores de Dogville, que se deixam ser ajudados para ajudar. Mas, com o tempo, uma nova forma de poder nasce na cidade já que a fugitiva se deixa facilmente dominar pelo medo de ser entregue aos gangsters e voltar à sua vida anterior. Quanto mais as forças externas à cidade fixam a

---

<sup>7</sup> No *mathema*, o sujeito está fora experiência, pois precisa dominar o mundo à sua volta para que o conhecimento se realize. Portanto, “o experimentar” transformado em ato de conhecer da ciência não é gerado no interior da vida do sujeito, que é inapropriável e finita, mas de fora, a partir de instrumentos que confere a todos, a qualquer tempo, a mesma possibilidade de fazer experimentos, daí seu caráter infinito. No *pathema*, o sujeito sofre a experiência que está encarnada em seu corpo e, portanto, em sua própria vida. É uma experiência finita, que tem seu ápice na morte (cf. AGAMBEN, *Enfance et histoire*, 2000.).

identidade de Grace como “a procurada”, mais a comunidade teme por estar acobertando uma fugitiva e mais difícil se torna barganhar por seu espaço. É, novamente, Tom quem propõe uma estratégia administrativa para a aceitação de Grace. Era preciso algo de maior valor em troca de tamanha concessão.

A estratégia de barganha proposta por Tom torna as relações mais funcionais e impessoais entre Grace e a comunidade e a dominação pode se exercer livremente. Explorada, usurpada até chegar à condição de vida nua, a prisioneira se transforma em objeto sexual e acaba acorrentada. A privação de sua subjetividade agora está no corpo; ela é privada de sua liberdade de locomoção.

Essa forma de poder que se institui em Dogville a partir do assujeitamento de Grace, remonta de certa maneira ao poder disciplinar detectado por Michel Foucault (1987) nas instituições (penitenciárias, hospitais, escolas) a partir do século XIX. O modelo do dispositivo disciplinar, em Foucault, se aplica ao espaço e ao corpo ao rastrear ambos.

“Esse espaço fechado, recortado, vigiado em todos os seus pontos, onde os indivíduos estão inseridos num lugar fixo, onde os menores movimentos são controlados, onde todos os acontecimentos são registrados, (...) onde o poder é exercido sem divisão, segundo uma figura hierárquica contínua, onde cada indivíduo é continuamente localizado, examinado e distribuído... A ordem (...) prescreve a cada um seu lugar, a cada um seu corpo, a cada um sua doença e sua morte, a cada um seu bem por meio de um poder onipresente e onisciente (...) até a determinação final do indivíduo, do que o caracteriza, do que lhe pertence, do que lhe acontece...” (FOUCAULT, 1987: 175).

Para chegar nesse modelo de dispositivo, Foucault retorna ao contexto da peste no século XVIII e explica como o poder político toma o lugar da vida, num estado de exceção, gerando a biopolítica. O corpo que traduz a vida humana está condenado ao poder político quando este se justifica pela saúde de um coletivo abstrato maior que qualquer individualidade. O que vale é o bem comum. Em seu nome, o corpo e a vida são controlados. Nesse estado de exceção, não há leis que não possam ser rompidas e novas leis que não possam ser geradas arbitrariamente. O poder se exerce soberano e autônomo. Com a peste, a divisão entre doentes e saudáveis abre espaço para que o dispositivo se exerça sobre aqueles considerados anormais (loucos, velhos, criminosos). O que garante o crescimento capilar do poder e sua incidência sobre o corpo e o espaço é a não-peste, ou seja, a manutenção da normalidade contra a ameaça de fora.

A partir daí o dispositivo disciplinar, que vigia e controla a sociedade, ganha sua versão panóptica: de um espaço completamente rastreado por um poder que jamais é visto, mas que já é, desde sempre, reconhecido e introjetado pelos vigiados. Se o corpo é reduzido a um objeto de controle do poder, esse corpo é um experimento da biopolítica. No filme, o estado de exceção acontece com a chegada de Grace, que traz consigo a representação da anormalidade, por ser uma fugitiva que vem de fora e que coloca a cidade em perigo. Esse fato determina a vigília, a manipulação e o controle exercidos sobre ela pela comunidade. No estado de exceção, tudo vale para que o poder se realize, pois não há normas que determinem a atitude da comunidade em relação àquela ameaça externa. É nesse contexto que a vida de Grace sofre a interferência de uma biopolítica que só tem à sua frente a vida nua, sem nenhuma mediação, totalmente separada de uma forma de vida.

“Historicamente, essa vida em nome da qual se exerce o poder (concebida como um fato) e que se diz proteger, esteve submetida ao jugo do soberano. O poder político que nós conhecemos a reivindica na medida em que, no prolongamento do regime de soberania, se dá o direito de separá-la das formas de vida. A vida então aparece, hoje como ontem, apenas como uma contrapartida do direito que a ameaça de morte, num estado de exceção permanente.” (PÁL PELBART, 2003: 60).

Grace parece o exemplo da humildade, aceita as punições, é indulgente frente às atitudes mais vis da comunidade e resigna-se com o sofrimento. Mas, o que parece humildade revela-se como uma atitude arrogante. Trata-se de uma inversão de perspectiva sobre o poder. Quando o pai de Grace, um gangster poderoso, chega à cidade, essa inversão é revelada. “*Ninguém pode chegar a ter os mesmos padrões éticos que você. Eu não posso pensar em nada mais arrogante do que isso*”, diz o pai à protagonista.

Esses *padrões éticos* de Grace se aproximam mais de uma moral transcendente. Ela não é clemente por fraqueza ou falta de opção, aceita a submissão consciente de estar fazendo uma experiência diferente naquele lugar. Dogville é também um experimento para Grace. Ela está tão acima da cidade que perdoa os atos dos habitantes. Para a protagonista, eles têm razões para agir daquela forma e ela tem razões para aceitar a dominação: miseráveis, nunca tiveram mais que a pobreza, enquanto ela sempre esteve com o poder. Essa moral é fruto e ao mesmo tempo gera a arrogância de um olhar superior que, de imediato, desfaz a potência de subjetivação daqueles habitantes, tornando-os um mesmo.

Tom também está acima da cidade. Ele é o cientista, capaz de entender a comunidade e de formular teorias para melhorá-la. É essa distância que confere, pelo saber, poder a Tom e

torna sua relação com a comunidade um experimento que visa resultados. É como se o mundo de Tom e o de Grace estivessem fechados, isolados, a ponto de não permitirem nenhuma forma de coexistência de outros mundos, erradicando a princípio qualquer possibilidade de experiência forte que promovesse a reconciliação entre sujeito e objeto. Mas é na precariedade que está a abertura que faz vivificar a coexistência de mundos. Quando ambos perdem o lugar do controle, Grace sucumbe à vida nua e Tom duvida de sua própria pureza.

Após os sucessivos estupros de Chuck (o colhedor de maçãs), Vera (a esposa) quebra todos os bonequinhos de porcelana que Grace havia comprado com seu salário. Grace, acostumada a não chorar, chora compulsivamente ao ser expropriada da única “*prova de que seu sofrimento havia criado algo de valor*”. O choro é a manifestação de seu corpo que parece se desintegrar ao ver e ouvir a porcelana se quebrar no chão. O mundo fechado de Grace parece também se quebrar. É o marco da transição do lugar do controle para a entrega à crueza da vida. Grace vai perdendo suas qualidades e se deixando atravessar por uma forma de vida imanente, sem resistências. É nessa imanência que a vida nua pode se afirmar. Ali, ela se basta e já não pode mais ser penetrada pelo poder que a submete.

“Quando é designada pelos poderes como vida nua, desprovida de toda qualificação que a viria proteger, a vida não tem escolha para resistir, senão pensar-se para além do julgamento e da autoridade que a condenam, como potência se autorizando a si mesma, recusando toda autoridade. Então, a vida nua já não se submete a uma soberania que lhe é exterior, e afirma a sua própria.” (PÁL PELBART, 2003: 67).

Não há mais um contra-poder a ser exercido, que seria filho e de uma mesma natureza que o poder soberano. É o não-poder que nasce e retorna num movimento imanente. “A imanência flui (...) mas este jorrar não sai de si, e sim deságua incessante e vertiginosamente em si mesmo”. (AGAMBEN, 2000: 176).

Após a decisão da comunidade de que Grace deveria ir embora, Tom vê seu experimento fracassar, pois nada restou na frágil consciência dos habitantes. O exemplo por vir se perdeu junto com a missão moral do observador. Tom procura Grace para enfim tê-la. Ela nega seu amor e mostra a ele que sua atitude se equivalia à daqueles que a usavam. Tom percebe que não soube tomar a realidade como um projeto próprio.

Como “*a luz da lua que se esgueira em cada fresta das casas dos habitantes da cidade*” e muda por um instante a configuração de Dogville, os acontecimentos criam novas formas de subjetividade e os protagonistas reencontram na precariedade de suas

vidas a experiência. Grace tem na imanência – na vida menos humana, pois livre de qualquer pessoalidade – a possibilidade do estilhaçamento do poder que se exercia sobre ela e daquele que cultivava em sua arrogância. Tom encontra, naquilo que possui de mais humano, a diluição de seu saber e de sua moral: o impedimento de ter domínio sobre a experiência; essa que, mesmo na precariedade, vaza.

Mas a imanência está aberta a novamente se qualificar em alguma forma de vida, daí sua potência de subjetivação<sup>8</sup>. Quando o pai de Grace e seus gangsters chegam a Dogville, a fugitiva que já aceitava a vida nua como uma forma de vida qualquer, desqualificada, se revolta contra os habitantes de Dogville e pede ao seu pai que mate a todos. A vingança vai instituir um novo vínculo com a cidade, no qual o poder de Grace pôde ser exercido de forma ilimitada. Outra inversão do poder. Grace passa da imanência à soberania e Tom passa do *mathema* ao *pathema*, pois encontra na morte, a finitude da experiência.

### **A pobreza da imagem**

Se a experiência da pobreza em *Dogville* se manifesta na narrativa fabuladora de von Trier, ela não pára de se restituir na linguagem cinematográfica. Bem distante da linguagem clássica do cinema, onde o ilusionismo garante a autonomia da ficção ao tratar o filme como real (realismo), colhendo imagens da realidade como ela é vivida ou performando a vida através de enquadramentos da realidade, está von Trier. O diretor resgata o teatro para colocá-lo em diálogo com o cinema, usa o teatro para esvaziar a imagem do cinema e usa o cinema para preencher o vazio do teatro.

*Dogville* não é um filme em que o mundo lá fora, os mundos da vida, são filmados e re-criados cinematograficamente para nos oferecer as imagens de um real. Não há mundo lá fora, Dogville é um cenário construído e desenhado num palco de teatro, é uma encenação que se quer encenação, que não se esconde por trás de imagens que buscam reproduzir as imagens da vida vivida e não performada. Mas não é tão somente um teatro filmado: o cinema se faz presente a todo momento nos movimentos, enquadramentos, cortes, contra-planos, primeiríssimos planos que são montados. Por isso, há um movimento tenso de distanciamento do espectador típico do teatro (o espectador sabe que algo está sendo encenado naquele momento) e de aproximação, típica do cinema (o espectador se projeta



no filme em função do efeito de realidade próprio do caráter ilusionista da imagem cinematográfica).

A cidade de Dogville não aparece em fotogramas de cidade - casas, montanhas, ruas – mas é desenhada como numa planta e construída por divisórias de madeira, tudo sobre um palco plano. Os personagens passeiam por essa cidade maquete, olhando casas e paisagens que não existem, abrindo e fechando portas imaginárias, contemplando um sol inexistente. Na cena teatral, o cinema vive na presença insistente da câmera e na montagem que reconstroem e re-inventam o cenário sem dele sair e emolduram as expressões e ações dos personagens, intensificando seus sentimentos. Há, portanto, uma instabilidade da imagem que não é a mesma que vivenciamos no teatro, pois no teatro estamos sempre a uma mesma distância da cena e no filme a câmera está muito longe ou excessivamente perto.

O olhar produzido pelo filme está confinado a esse único cenário que parece exibir-se por completo e permitir a tudo ver. A percepção que se cria é a de que o enquadramento do palco inteiro é o enquadramento do mundo, não há nada para além das bordas da tela, não há partes escondidas das casas, das ruas, da cidade.

“Quando pergunto pela autenticidade de uma imagem não estou, portanto, discutindo sua verdade em sentido absoluto, incondicionado. Não discuto a existência das figuras dadas ao olhar. Pergunto pela significação do que é dado a ver, numa interrogação cuja resposta mobiliza dois referenciais: o da foto (enquadre e moldura), que define um campo visível e seus limites, e o do observador, que define um campo de questões e seu estatuto, seu lugar na experiência individual e coletiva.” (XAVIER, 2003: 33)

Além do diálogo com o teatro, o filme é fortemente interceptado pela literatura, pela narrativa literária produzida na voz de um narrador (de fora), onipresente e onisciente, que ao contar a fábula de Dogville, preenche de sentidos as lacunas do texto imagético e dos diálogos entre os personagens. O narrador não somente busca descrever os fatos que ocorrem na cidade, como também interpretá-los de forma extraordinária para deles revelar alguma moral.

Além da literatura se fazer presente no texto do narrador, o filme é dividido em capítulos o que remete à formalização típica da composição literária: o suporte livro, que tem como forma principal de suas interfaces o índice. Cada capítulo contém um título que antecipa os acontecimentos da história e que, ao mesmo tempo em que prepara, ilude o espectador sobre o que virá. A estratégia literária presente no filme também reitera a sensação de tudo ver, a partir da ilusão de tudo saber.

A miséria de *Dogville* é a miséria da imagem. Arrastado ao mínimo de detalhes, de signos, de objetos, o espectador é obrigado a enxergar realmente as pessoas, a viver a saga de Grace, a penetrar nas relações intersubjetivas, pois nada ali pode distraí-lo para outros caminhos que a profusão de símbolos numa imagem tradicional do cinema de levaria.

A miséria em *Dogville* não está estampada como nas imagens de lugarejos miseráveis que vemos a todo momento nos jornais, revistas, tevê, cinema ou mesmo na vida cotidiana. A miséria em *Dogville* é uma miséria do ver, do olhar, pois não há nada além daquele insistente cenário, não há nada além daquelas parcas divisórias de casas e marcações no chão. Por isso mesmo, a experiência da pobreza está na linguagem, que estrategicamente esvazia o cinema de seus recursos imagéticos e confina o espectador a um espaço de pessoas, corpos, sons e luzes. E aí a vida nua se escancara, pois os personagens devolvem novamente ao filme a pobreza da imagem.

Se a imagem é minimalista, não se vê muito, é porque o avesso do jogo é tudo ver. Pela pobreza da imagem, o espectador está preso em *Dogville*, assim como Grace e os outros habitantes da cidade. A sensação de confinamento é ainda maior, pois o espectador está de fora, não pode interferir e nem sair dali. Ele assiste e sabe de tudo que acontece ou pensa que sabe, uma vez que não há nada escondido numa cidade sem casas e sem portas.

Essa tensão do espectador que tudo vê, pois não há nada para se ver além, está bem cristalizada na cena em que Chuck estupra Grace dentro de sua casa. A câmera capta o cenário inteiro e é possível ver os movimentos de todos os personagens e o ato do estupro ao fundo. Não há efeito de desfocamento da imagem, mas há um desfocamento do olhar que procura o estupro ao mesmo tempo em que é obrigado a ver a cidade inteira. Nesse momento, a crueza da vida de Grace se confunde com a sensação de confinamento do espectador.

## **O jogo**

Mas o jogo de tudo ver proposto pelo filme terá seu revés. O logro do jogo de von Trier é fazer o espectador achar que ele viu tudo em *Dogville*. Essa certeza é estilhaçada ao final do filme quando, inesperadamente, fotos daqueles mesmos anos difíceis da América que ambientam a trama são exibidas, seguidas de outras fotos mais contemporâneas, como

base para a apresentação dos créditos. É como se von Trier nos dissesse: “não sejam tão arrogantes, ninguém vê tudo ou sabe tudo, vocês não viram nada”.

No momento em que essas fotografias são projetadas, constrói-se uma lacuna poderosa na estrutura textual do filme, capaz de produzir uma perturbadora oscilação no espectador que, sem aviso, é deslocado do lugar onde se encontrava. Esta lacuna mobiliza o espectador no sentido de superar o hiato, propondo possíveis conexões entre esses dois segmentos: o filme que acabamos de assistir e a seqüência de fotografias.

Durante três horas, o filme nos impôs um tipo de jogo cinematográfico bem diferente do realismo que o cinema habitualmente oferece. Tudo filmado com uma câmera que percebemos presente, revelando a encenação, em constante movimento, solta na cena junto com os personagens. Ou seja, o filme nos força a aprender novas regras para se ver o cinema na sua extrema economia de recursos. E ainda, a pobreza da imagem e o cenário restrito e transparente criam a tensão de um jogo que coloca o espectador entre a ilusão de tudo ver e a sensação opressiva e crescente de confinamento.

Ao final, o espectador que se submeteu a este jogo deverá estar com seu corpo mobilizado pelo desprazer experimentado ao longo do filme, pela atmosfera cada vez mais pesada e pelo impacto das últimas cenas. O narrador finaliza o relato enquanto vemos a cidade numa vista “aérea”: os moradores mortos no chão e o carro que levará Grace embora na rua principal. A câmera vai se aproximando lentamente e vemos Moses, o cachorro até então virtual que sobrevive à chacina, se materializando diante de nossos olhos. Ele late raivoso interpelando-nos diretamente. Tudo escurece. É aí que o jogo faz o movimento inesperado. Ainda na tela escura, ouve-se a batida da música pop, elemento estranho à tessitura do filme que acabamos de assistir e que ensaia o movimento de resgatar o corpo do espectador daquele lugar profundamente incômodo. Inicia-se em seguida a projeção das fotos cujo teor se choca com o ritmo alegre de *Young Americans* (1975), de David Bowie.

O que vemos? Uma mulher pobremente vestida dentro de seu casebre segura uma criança no colo e outra pela mão. O rosto choroso e sujo de uma criança pequena. Outra mulher com criança no colo na frente de um carro velho cheio de malas e badulaques no seu teto. Um homem com o rosto enegrecido pela fuligem encara a câmera. Sabemos que são fotografias antigas, em preto e branco, ainda sem nenhuma inscrição sobre elas, que remetem à mesma época em que se desenrolaram os acontecimentos narrados no filme. A

ligação é imediata. Temos a nítida sensação de que os personagens de *Dogville* reaparecem encarnados diante de nossos olhos através dessas imagens.

As fotografias reapresentam inesperadamente algo que foi sonogado na representação em *Dogville*. Os índices de realidade habitualmente percebidos nas imagens cinematográfica e fotográfica são devolvidos. Os traços reconhecíveis da vida cotidiana voltam com toda sua força indicial e nos tiram do espaço confinado onde estávamos, arremessando-nos ao “mundo real”, junto com os personagens, para fora da ficção. O espectador terá agora os elementos necessários para voltar ao filme e “completar” tudo o que faltava na encenação propositalmente despojada de von Trier.

De repente, nós que pensávamos tudo ver em *Dogville*, nos damos conta de que caímos numa armadilha preparada por von Trier. Aquela cidade, aqueles personagens que pareciam não guardar segredos para nós brilham agora iluminados pelas fotos que explicitam o confinamento sufocante em que estávamos e nos retira dele. O desconforto da ‘vida nua’ vai ricochetear no mundo ordinário que aparece nas fotografias, no mundo cotidiano do espectador. A oscilação acontece.

Logo em seguida, já com os nomes dos atores se sucedendo sobre elas, serão projetadas fotografias mais contemporâneas, em cor, de estética mais crua, que abordam o mesmo universo de uma América decadente, o outro lado do sonho americano. Sentados numa calçada, debaixo da inscrição na parede que diz “*Little Man*”, alguns homens descansam suas muletas. O cenário é de ruínas. Numa cena noturna, estão mulheres tristemente maquiadas que poderiam pertencer à constelação de personagens das fotos de Diane Arbus: *freaks* ou grotescos, mesmo na sua “normalidade”. Um homem, completamente escondido sob seu chapéu e casaco pesado, vasculha uma lata de lixo. Uma senhora apóia a cabeça nas mãos diante de garrafas de uísque. Bêbados dormem nas ruas.

Nos quase cinco minutos que dura toda a seqüência, as imagens antigas e novas vão se misturando. Cada uma delas fica na tela por alguns segundos apenas. Vemos desfilar uma galeria de personagens já perdidos no passado ou bem próximos do nosso tempo. Eles se acumulam diante de nós. Em comum, a sensação de desamparo, abandono, degradação. A passagem das fotografias velhas para as contemporâneas acaba por configurar uma outra lacuna, ao atualizar a imagem da pobreza, ligando os personagens de *Dogville* aos despossuídos de hoje.

Do mesmo modo que as fotografias nos fazem re-significar todo o filme, a precariedade da imagem cinematográfica presente na encenação de von Trier faz com que também as fotos recuperem ou ampliem sua potência. Justapostas ao filme que acabamos de assistir, as fotografias parecem se encher de novos sentidos. As pessoas retratadas ganham corpo, voz, densidade.

Estas fotos são apropriadas pelo diretor, não para serem publicadas num jornal, colocadas na parede de um museu ou mesmo de um hall de shopping. Elas vão integrar uma outra estrutura textual, distinta das situações de recepção mais freqüentes da fotografia, em que a seqüência e o tempo para fruir as imagens são mais frouxos. No filme, elas são peças de um jogo diferente, marcado pelas questões presentes no relato e pela forma como este é construído. Têm sua duração fixada no tempo, assim como uma ordem de leitura imposta ao espectador, o que gera outras associações de sentido. A proximidade das fotos contemporâneas com as fotos antigas, por exemplo, parece contaminar as primeiras da aura que as imagens fotográficas adquirem com o tempo.

“A verdadeira diferença entre a aura que pode ter uma foto e a aura da pintura repousa na relação diferente com o tempo. A devastação do tempo tende a agir contra as pinturas. Mas parte do interesse incorporado às fotos, e uma fonte importante de seu valor estético, são precisamente as transformações que o tempo opera sobre elas, o modo como as fotos escapam das intenções de seus criadores. Após o tempo necessário, as fotos adquirem de fato uma aura. (...) Pois enquanto pinturas ou poemas não se tornam melhores, mais atraentes, apenas por envelhecer, todas as fotos são interessantes, além de comoventes, se forem velhas o bastante.” (SONTAG, 2004: 156).

O mesmo movimento do tempo que confere às fotografias essa aura é também aquele que solta as amarras que a ligam a um significado localizado ou às intenções primeiras dos fotógrafos. “Uma foto é apenas um fragmento e, com a passagem do tempo, suas amarras se afrouxam. Ela se solta à deriva num passado flexível e abstrato, aberto a qualquer tipo de leitura (ou de associação com outras fotos).” (SONTAG, 2004: 86).

É possível que o espectador reconheça nas primeiras fotografias (as mais antigas) as imagens do ambicioso projeto de documentação fotográfica levado a cabo nos EUA pela Secretaria de Segurança no Trabalho Rural, mais conhecida como FSA (Farm Security Administration), no final dos anos de 1930, durante o governo Roosevelt. O projeto, de caráter francamente propagandístico, procurava retratar a população de baixa renda dos rincões da América, a que mais sofria com a grande depressão econômica que o país atravessava. Justamente o grupo no qual poderiam se encaixar também os moradores de

Dogville. O objetivo era sensibilizar a classe média americana convencendo-a da necessidade das políticas assistencialistas que o governo vinha adotando. A orientação de Roy Striker, o autoritário coordenador do projeto (que chegou a destruir os negativos das fotos que não julgava adequadas), era de que as imagens produzidas deveriam demonstrar “que os pobres eram mesmo pobres” e, além disso, eram dignos, tinham valor. “Alguns fotógrafos se fazem de cientistas, outros de moralistas. Os cientistas fazem um inventário do mundo; os moralistas concentram-se em pessoas com sérios problemas” (SONTAG, 2004: 73-74).

Tal moralismo subjacente às imagens do FSA, na perspectiva de Sontag, poderia ser colocado lado a lado ao moralismo da missão assumida por Tom em Dogville, iluminando um pouco mais o caráter emblemático do personagem para pensar a América dos anos de 1930. Ao convocar todos a ajudar uma estranha, Tom preocupava-se em recuperar os mais nobres e esquecidos valores morais da sua comunidade, que julgava quase perdidos devido à dura experiência da pobreza. Pretendia produzir com aquele experimento um exemplo edificante, que poderia resgatar a dignidade dos moradores da pequena cidade. Analogamente, o projeto fotográfico do FSA teve a pretensão de convocar o povo americano a apoiar os esforços do governo para ajudar a parcela mais miserável de sua população. Se fosse bem sucedido, toda a nação sairia engrandecida e as consciências mais sensíveis ao drama da miséria alheia, quem sabe, poderiam ser apaziguadas.

Se serviram ou não aos propósitos do governo americano, o fato é que as fotografias do FSA, com seus exemplos, tiveram grande repercussão na época; foram publicadas na imprensa, em livros e exposições. Tornaram-se uma referência iconográfica importante daquele período, a representação da Grande Depressão, inspirando certamente von Trier e seus atores na composição dos personagens.

Já as fotografias coloridas que aparecem nos créditos, em sua maioria, são do europeu Jacob Holdt, um outsider radical que viveu 15 anos nos guetos pobres dos EUA, onde predominam negros, realizando um trabalho cotidiano de documentação social através das pessoas que ia encontrando. O projeto gerou o livro *American Pictures*.

Lars von Trier usa as imagens do FSA e de Jacob Holdt para, junto com sua fábula, compor um álbum pessoal da América, sem nunca ter estado lá. O sentido delas está atado a este projeto, ao campo de interação armado pelo diretor. “As intenções do fotógrafo não

determinam o significado da foto, que seguirá seu próprio curso, ao sabor dos caprichos e das lealdades das diversas comunidades que dela fizerem uso” (SONTAG, 2003: 36). Em *Dogville*, as pessoas retratadas nas fotos do ISA e de Holdt e os personagens de von Trier estão fixados na mesma moldura. Caberá ao espectador consentir ou não a sua própria entrada no jogo, submeter-se a ele, sofrê-lo. Sem deixar de jogar ativamente no instigante espaço de interação criado para ele pelo diretor.

### Referências bibliográficas

AGAMBEN, Giorgio. *A comunidade que vem*. Lisboa: Presença, 1993.

\_\_\_\_\_. A imanência absoluta. In: ALLIEZ, Éric. *Gilles Deleuze: uma vida filosófica*. São Paulo: Ed 34, 2000.

\_\_\_\_\_. *Enfance et histoire*. Paris: Payot, 2000.

BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas*, vol.1. Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Rio de Janeiro: Ed 34, 1992.

\_\_\_\_\_. *Foucault*. Lisboa: Editora Vega, 1987.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir*. Petrópolis: Vozes, 1987.

ISER, Wolfgang. Teoria da Recepção: reação a uma circunstância histórica. In: ROCHA, João César de Castro (org). *Teoria da ficção: indagações à obra de Wolfgang Iser*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1999. p.19-33.

\_\_\_\_\_. O jogo. In: ROCHA, João César de Castro (org). *Teoria da ficção: indagações à obra de Wolfgang Iser*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1999. p.107-115.

PELBART, Peter Pál. *Vida capital*. São Paulo: Iluminuras, 2003.

SONTAG, Susan. *Diante da dor dos outros*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

SONTAG, Susan. *Sobre fotografia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

XAVIER, Ismail. *O olhar e a cena - Melodrama, Hollywood, Cinema Novo, Nelson Rodrigues*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.