

Olhando para trás ou para que

serve um filme de 2003?

Uma análise sociológica de *Dogville*

Clark Mangabeira¹

Resumo: A análise sociológica de filmes nos dá um excelente meio de interpretação e aplicação de conceitos e teorias da Sociologia. A partir do campo audiovisual, a Sociologia serve tanto como contribuição para a investigação científica sobre o cinema, como encontra nos filmes produtos culturais que lhe são material importante para análise da sociedade. Neste trabalho, o autor busca delinear, a partir do filme *Dogville*, elementos e refinamentos teóricos que entrecruzam conceitos estéticos, sociológicos e teatrais com a finalidade de clarear as possibilidades interpretativas sobre aquilo a que chamamos de sociedade. Pautado no filme, o objetivo é pontuar a relação entre a estética e o efeito do filme *Dogville* sobre a audiência, a partir do ponto de vista da construção do longa-metragem, ressaltando aspectos de conteúdo vinculados a noções sociológicas como comunidade, segurança e processo civilizador.

Palavras-chave: Sociologia; Cinema; Teatro; Bertolt Brecht; *Dogville*.

Abstract: The sociological analysis of films give us an excellent way of interpretation and application of concepts and theories of sociology. From the audiovisual field, sociology serves as a contribution to scientific researches on the cinema, and may find in films an important amount of cultural products which are important material for social analysis. In this paper, the author seeks to delineate, from the film *Dogville*, theoretical elements and refinements that crisscross aesthetic, sociological and theatrical concepts in order to clarify the interpretative possibilities of that thing which we call society. Lined in the film, the goal is to focus on the relationship between aesthetics and effect of the movie *Dogville* on the audience, from the point of view of the construction of the film, highlighting aspects of content linked to sociological notions such as community, security and civilizing process.

Keywords: Sociology; Cinema; Theater; Bertolt Brecht; *Dogville*.

¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social do Museu Nacional da UFRJ.

Quando Norbert Elias (2000) decidiu investigar a pequena cidade de Winston Parva na Inglaterra, ele montou uma argumentação a respeito das relações entre estabelecidos e *outsiders* que se aplicava não somente àquele microcosmo, mas que poderia ser utilizada em outras formas de organização social. Para este autor, pesquisar em uma pequena unidade social uma variedade de problemas também encontráveis em unidades sociais maiores, permitia-lhe averiguar minúcias consideravelmente relevantes. Nesse contexto, pode-se construir um modelo explicativo de estruturação que se acredita ser universal e, assim, aplicá-lo em maior escala, podendo ser ampliado e, se necessário, revisto através de correlações entre a macro e a micro situação.

Dogville é um filme que nos conta a história de uma pequena comunidade dos Estados Unidos que recebe uma fugitiva e passa a abrigá-la. A partir do momento em que as buscas pela estranha se intensificam, a comunidade começa a exigir mais e mais serviços para mantê-la em segredo, culminando em abusos físicos da refugiada. Logicamente, a comunidade do filme do diretor dinamarquês Lars Von Trier é fictícia, uma construção de sua mente.

Embora construção, Jorge Luís Barbosa (2000) afirma que a arte é um poderoso instrumento de leitura do espaço socialmente construído, que possibilita a percepção da realidade. A arte permite que o ser humano reflita sobre sua existência e dê novos paradigmas para sua vida, se transformando numa forma de leitura e ação sobre o mundo.

A pesquisa sociológica tendo como objeto um filme não se distancia em muito das possibilidades teóricas que Elias observou em sua pesquisa de pequenas unidades sociais. Embora uma criação, *Dogville* guarda correlação com a realidade: não se trata de copiá-la, mas de apreendê-la e mostrá-la, a partir da linguagem cinematográfica, com a qual o *real* ganha possibilidade de análise. Desta forma, mesmo em se tratando de uma criação artística, um filme pode ser alvo das aplicações teóricas criadas a partir de pesquisas empíricas concretas (afinal, a arte é uma forma de leitura do mundo, e dessa leitura temos a possibilidade de vislumbrar as nossas condições sócio-históricas), além de constituir um objeto de pesquisa que também pode nos mostrar novas variáveis que não tenham sido percebidas anteriormente. O teórico do cinema Christian Metz percebe a possibilidade analítica do cinema e se refere a ele dizendo que

O cinema é assunto amplo para o qual há mais de uma via de acesso. Considerando globalmente, o cinema é antes de mais nada um fato, e enquanto tal ele coloca problemas para a psicologia da percepção e do conhecimento, para a estética teórica, para a sociologia dos públicos, para a semiologia geral. Qualquer filme, bom ou ruim, é em primeiro lugar uma peça de cinema no sentido em que se fala da peça de música. Enquanto fato antropológico, o cinema apresenta uma certa quantidade de contornos, de figuras e de estruturas estáveis, que merecem ser estudadas diretamente. Vemos a todo momento o fato fílmico ser considerado, na sua realidade mais geral, como coisa natural e óbvia; e no entanto há ainda tanta coisa por dizer a respeito (METZ, 1972, p.16).

Percebe-se que um filme não se extingue somente enquanto assunto de teóricos do cinema: embora para estes o filme, na sua unidade, constitua seu universo total de análise, há (e deve haver) outras abordagens teóricas a respeito dos filmes, que considerem outras noções para além da estética ou do conteúdo meramente narrativo. A leitura que o cinema faz da realidade torna-se fundamental para a Sociologia na medida em que é uma visão construída, que reflete demais visões de mundo, que problematizam questões e noções caras aos cientistas sociais.

Por outro lado, a trama em si e as imagens também se transformam em estruturas sociológicas na medida em que contam algo a respeito do mundo em que vivemos (BARBOSA, 2000). A história ali contada é parte de uma impressão da realidade e o cineasta transforma-se em

pensador. Mesmo em se tratando de um filme de ficção, há uma correlação entre ele e a sociedade na qual está inserido, seja para passar ideias e valores já aceitos ou para despertar o olhar crítico do público.

As sensações que o filme passa para a plateia e a possibilidade de reconhecê-las complementam outros ângulos do quadro analítico do cinema. Diversas atividades mentais ocorrem em nossa mente e a atenção, a emoção e muitos outros impulsos psicológicos entram em operação quando se assiste a um filme, sem contar com o fato igualmente influenciador de que o cinema é uma experiência eminentemente coletiva.

Diante desse verdadeiro arsenal analítico de possibilidades, o filme *Dogville* distingue-se do cinema-espetáculo²: ele aparece muito influenciado pela obra de Bertolt Brecht, fato que amplia os horizontes de estudos sociológicos no campo do cinema por trazer concepções teatrais importantes. Não se trata, pois, meramente de uma peça de diversão: na visão de Lars Von Trier, o diretor do filme, *Dogville* é também uma peça de instrução.



Em uma entrevista dada ao Segundo Caderno do jornal O Globo, de 06 de Fevereiro de 2004, Lars Von Trier afirmou enfaticamente que, para filmá-lo, “a *inspiração foi Brecht, claro*”. Para discutirmos (sociologicamente) um filme com tal influência do teatro brechtiniano é mais do que necessário analisarmos, no primeiro momento, a teoria teatral do referido dramaturgo, tentando desvendar que conclusões podemos tirar das obras de Brecht para a análise sociológica de filmes e, especificamente, do filme *Dogville*.

E o que fez Brecht? Em primeiro lugar, o fundamento geral de sua estética foi uma síntese integradora de todas as partes que compõem o teatro. Opondo-se à estética aristotélica, o teatro épico ganha sua forma e força dando novos contornos ao espetáculo teatral ao estruturar cada parte da peça de modo autônomo, mas também integrado com o todo. Influenciado pelo marxismo, texto, autor, público e o próprio espetáculo são discutidos ao mesmo tempo em cena, canalizando uma transformação que mudou a estrutura teatral até então vigente.

De acordo com Gerd Bornheim (1998; 1992), o teatro brechtiniano, antes de qualquer coisa, reflete um inconformismo de Brecht diante de duas ordens de realidade que caracterizam toda a crítica teórica do seu teatro: primeiramente, ele recusa a estrutura geral da sociedade contemporânea, da mesma forma que, paralelamente, apresenta uma insatisfação diante de um espetáculo teatral complacente e ilusionista baseado unicamente na dinâmica aristotélica de identificação, na qual prevalece a identificação (quase) total do espectador com a cena, sendo realçada sua emoção que o envolve na ação.

A estética brechtiniana possui seu centro no elemento social, focando-o: para Brecht o teatro deve ser antes de tudo social, e essa problemática é seu começo, meio e fim. Por outro lado, o teatro deve sempre estar em contato com a racionalidade, visto que para o dramaturgo a Ciência é a “grande educadora da humanidade”, mas sem perder o referencial de estar subordinada à própria sociedade. A busca que se evidencia em sua obra é uma tentativa de não apenas informar o público sobre assuntos racionais, mas transformá-lo de maneira a torná-lo

² Nos limites deste artigo, considera-se cinema-espetáculo aquele pautado na estética aristotélica de identificação, a qual visa à identificação do espectador com a ficção em cena. Segue-se, portanto, que o cinema-espetáculo é aquele no qual prevalecem elementos narrativos que buscam a sensação do público como centro da obra ficcional, ao contrário da estética de Brecht que foca na não identificação e na conseqüente atividade reflexiva do público.

apto a ver a sociedade e a si mesmo criticamente, à distância.

A influência do marxismo foi decisiva nesta concepção. A explicação que Marx nos dá acerca da sociedade a partir da dialética é utilizada por Brecht, de forma que o que passa a importar é uma apreensão dialética do real: entre o palco e o público há uma dinâmica, uma interação, que vai culminar tanto no distanciamento do teatro épico da forma teatral dramática (estética aristotélica), meramente ilusionista, quanto na constituição de personagens que traduzem aquele entendimento dialético da realidade, sendo apresentado o homem como destino do próprio homem.

Sem perder o referencial do mundo social, que é o cerne de toda essa problemática, este é também o horizonte do próprio teatro, sendo sua função primordial a de ser um denunciador de todas as características da sociedade bem como um educador do público, a serviço de uma finalidade libertadora do jogo de ilusões do teatro dramático, e da própria sociedade. Entretanto, não se trata de um “espetáculo político” (entendido como agitador de massas): o interesse do dramaturgo é basicamente o social e seu teatro fecha-se em tomadas de posições diante de situações sociais, de acordo com seu viés marxista. De acordo com o próprio Brecht, “o mundo atual pode ser como sempre reproduzido pelo teatro, sob a condição de que seja entendido como suscetível de ser transformado” (BRECHT, 1985, p.67).

No teatro épico, ainda com Bornheim (1998), o meio social aparece como elemento autônomo, possibilitando ao expectador não perder seu espírito crítico, mas, ao contrário, reforçá-lo, podendo retirar lições daquele espetáculo. É introduzida no público a variável da posição: ele pode tomar posições diante do palco, concordando ou não com o que ali ocorre. De um lado, é apresentada a sociedade de forma crua, explicitando-se suas contradições; de outro, com a apresentação dessas contradições sociais, o que se espera é educar o público para que ele aprenda a superá-las na sua vida prática, no seu dia-a-dia, seja concordando ou não com a história.

Nessa variabilidade de contradições sociais que são mostradas, outro elemento da estética brechtiniana que ajuda a explicar seus objetivos é a posição que assume a emoção. Se o intuito do palco é mostrar a sociedade e o homem a partir dela, não se exclui dessa realidade social a emoção do homem, devendo ser este mostrado de forma inteira. Contudo, a emoção é vista como subordinada à razão, exatamente para não permitir um “se perder” do espectador na peça: o que se quer é explicitar a sociedade e transformar o espectador em um crítico da mesma, e a emoção vai pelo mesmo caminho; ela não desaparece, mas entra naquele jogo de distanciamento.

Como dito, o teatro épico transforma o público em observador. Ele lhe transfere a responsabilidade pela tomada de decisões frente ao espetáculo, aparecendo a emoção também como um ato de conhecimento. A finalidade é acabar com a ilusão do teatro burguês (para não fugirmos de Marx), transformando o palco em um palco científico. O espectador, antes acostumado pelo hábito com situações que, assim, lhe apareciam como familiares, é arrancado desse estado passivo e vai para um estado ativo, no qual assume uma atitude crítica em face das vicissitudes sociais narradas, e que apontam o homem e a sociedade como objetos de pesquisa.

Conseqüentemente, associando Marx mais uma vez ao teatro, Brecht dá relevo à História nesses “retratos sociais”, visto que, como o objetivo é destrinchar a sociedade e suas contradições, o referencial é sempre histórico, devendo ser demonstrado o caráter passageiro dessa sociedade, ou, no melhor dizer de Anatol Rosenfeld,

A peça deve, portanto, caracterizar determinada sociedade na sua relatividade histórica para demonstrar a sua condição passageira. A nossa própria época deve ser apresentada como se estivesse distanciada de nós pelo tempo histórico e pelo espaço geográfico. Desta forma, o espectador

reconhecerá as suas condições sociais como sendo relativas e fugazes e 'isso é o início da crítica'. Para empreender é preciso compreender. Vendo as coisas sempre como elas estão correndo, elas se tornam corriqueiras e por isso incompreensíveis porque, estando identificados com elas pela rotina, não as vemos com o olhar épico da distância (ROSENFELD, 1973, p.151).

O que Brecht (1985) defende é que o mundo atual só pode ser descrito, mostrado pelo teatro aos homens se for tido como transformável. O espectador não fica submerso em suas emoções ou em um contato puramente emocional com o espetáculo, mas antes ele assiste com um espírito crítico, que é reforçado pela própria ação das personagens. No teatro épico, como é a sociedade que é mostrada ao espectador, o meio social torna-se autônomo. As personagens, assim, partilham dessa autonomia na medida em que são colocadas em diversas interações sociais, estas mais relevantes para o espetáculo do que os próprios personagens, podendo o público compartilhar de um ponto de vista crítico que lhe possibilita o estudo do que se passa em cena, e a avaliação das escolhas efetuadas no palco, sem necessariamente serem obrigados a concordar com elas.

Começamos sobre *Dogville*. O filme inicia e logo nos deparamos com três ordens de fatores que chamam a atenção de todo e qualquer espectador: um prólogo, o cenário cru com casas sem paredes e o negro do ambiente que envolve a todos e a própria cidade. As características usadas por Lars Von Trier são recursos que ampliam os horizontes da "teoria épica", agora no cinema, tentando evidenciar os fatores supracitados.

Em *Dogville*, em vez do predomínio da subjetividade de Grace (protagonista), prevalece um mundo impessoal, o meio social, o ambiente, a partir do qual a trama se desenvolve. Mundo este apresentado por um narrador, que também mostra as personagens, reforçando os objetivos épicos do filme. Toda a unidade do filme se coloca em Grace, a partir da qual as situações sociais se desencadeiam: o ambiente só se torna visível graças às reações do herói e antagonistas diante do mesmo e, a partir da sua composição, é este mesmo mundo social que passa a ser o centro do filme.

Percebe-se que o filme propõe uma análise profunda de relações sociais e não se exaure em uma simples exposição emotiva da história. Embora o diretor o considere um *filme emotivo*³, a emoção ganha aspecto novo ao entrar subordinada à razão e à crítica que o filme propõe: ela não é o carro-chefe da história, mas se coloca abaixo da potencialidade crítica a ser despertada no público, pilar dos conceitos do teatro épico. Tal finalidade de despertar a crítica do público é percebida por aqueles elementos que nos distanciam da obra e nos permitem adquirir um posicionamento externo, e não só um simples "concordo" ou "não concordo" com algum dos personagens. De qualquer modo, o objetivo do filme se torna claro e daí relevante para a Sociologia: não são qualidades meramente artísticas que são colocadas, mas Lars Von Trier quer, tal qual Brecht afirmou, reproduzir e mostrar o mundo social no qual vivemos.

O teatro épico se interessa, antes de mais nada, pelo comportamento dos homens entre si, pelo aspecto desse comportamento que apresente uma significação histórico-social, em outras palavras: no que este comportamento apresente de típico. Ele elabora cenas nas quais os homens agem de tal maneira que o espectador vê surgir as leis que regem suas vidas sociais. Ao mesmo tempo, o teatro épico deve definir os processos sociais de um ponto de vista prático; deve defini-los para permitir uma intervenção na vida social (BRECHT, 1985, p. 114).

³ "I haven't restricted myself in the sense that I said, 'Now I have to research this and this and this'. It's not a scientific film and it's not a historical film. It's an emotional film". TRIER, Lars Von. *About Dogville*. Disponível em: <<http://www.dogville.dk>>. Acesso em: jun. 2005.

Por conseguinte, as transformações (boas e más) pelas quais passa Grace e *Dogville* durante sua interrelação tornam-se o tema principal, e a figura do narrador complementa este quadro conduzindo-a, selecionando o que mostrar ao público ao apresentar a comunidade. Embora a unidade do filme (afinal, como dito, os elementos estéticos são abordados autonomamente, mas também de forma integrada) esteja centrada em Grace (é a partir dela que se revelam as situações e os outros personagens), o personagem principal é o ambiente, havendo uma abstração do indivíduo que só se define na interrelação humana.

O pressuposto geral da obra de Brecht é ir contra a identificação que a estética aristotélica promove no espetáculo teatral, ou seja, ir contra uma identificação do espectador com a obra narrada no palco. No teatro dramático, a história contada aparece para o público como real, e o público é arrastado para dentro dela e se confunde com ela, sofrendo ou sorrindo juntamente com os personagens. O teatro épico, por outro lado, revela a história de outro viés: ele discorda da identificação do público com a história e introduz o distanciamento.

O efeito *distanciamento* proposto por Brecht funciona a partir do momento em que “incomoda” o espectador, mostrando as variáveis escondidas, ou melhor, que não eram vistas pelo público devido ao hábito, ao cotidiano, colocando um olhar crítico sobre os acontecimentos a serem apresentados, sempre buscando evidenciar o homem em seu meio social e as ligações entre ambos. Tal efeito sempre é utilizado em diversas partes do espetáculo que constituem um todo unitário. Brecht afirma que é uma questão de demonstração: demonstrar todos os aspectos escondidos de uma determinada situação e ampliar o horizonte do público.

O efeito V funciona a partir de dois pressupostos. Em primeiro lugar, prende-se a questão social. Gerd Bornheim (1992) afirma que a sociedade, a partir do momento em que percebe a engrenagem que move sua estruturação interna, tornou-se crítica dessa mesma engrenagem. Segundo o autor,

[...] as estruturas gerais da sociedade moderna deixam de funcionar como mero pano de fundo, firmadamente passivo e a partir do qual se desdobrariam as atividades humanas, inclusive o teatro. [...] a sociedade pode agora tornar-se transparente em relação a seus próprios movimentos internos, a máquina do mundo exhibe enfim suas engrenagens. A decorrência disso tudo está em que o indivíduo passa a interferir na transformação das estruturas sociais como nunca no passado. Em outras palavras: a sociedade se transmuta num grande personagem que tende a invadir todos os cenários – incluídos aí os do teatro. O efeito *distanciamento* prende-se essencialmente a essa possibilidade crítica, que deita as suas raízes não na atividade teatral, e sim, primeiramente, na própria conjuntura social, que, por sua vez, permitirá a instauração de um teatro crítico (BORNHEIM, 1992, p. 248).

A outra base de apoio do efeito V é a ciência: para Brecht (1985), a Razão é a única capaz de revelar à sociedade suas controvérsias e contradições, e está intimamente relacionada com a evolução social e imbricada nos processos sociais contemporâneos, permitindo que essa dicotomia (Ciência *versus* questão social) seja o próprio centro do teatro épico, já que o teatro burguês foi até o seu limite, e as condições sociais deram base para o surgimento do teatro épico.

Brecht encara suas peças como “*versuche*”, ou seja, experimentos sociológicos, nas quais o mundo antes idealizado pelo teatro dramático é substituído pela Sociedade e pela História. Se antes o espectador não percebia sua situação habitual, o estranhamento oferecido pelo efeito *distanciamento* lhe permite anular aquela familiaridade que tornavam as situações imutáveis e inserir no seu lugar a objetivação dos comportamentos e do próprio mundo, permitindo que os enxerguemos em sua relatividade (através do despertar da crítica) para, assim,

conhecê-lo melhor e não mais continuarmos inertes: trata-se de uma proposta de mudança de atitude, de comportamento, cristalizando-se possibilidades de mudança e críticas.

No filme em análise, Lars Von Trier utilizou-se largamente desses recursos de distanciamento para criar o efeito V que lhe possibilitou atingir o público. O primeiro ponto em que esse efeito já se torna perceptível é a primeira imagem do filme, na qual, diante de um fundo negro, aparece escrito apenas “The film ‘DOGVILLE’ as told in nine chapters and a prologue”.

Dogville é um filme dividido em nove capítulos e um prólogo. Percebemos que o filme já se inicia estabelecendo o distanciamento entre o público e a obra na medida em que anuncia tratar-se única e exclusivamente de um filme: já se anuncia que o que ali vai passar não é uma realidade que convidará o espectador a tomar parte ao lado dos personagens. Ao contrário, é um filme, e como tal deve ser passível de ser analisado, criticado. Não se busca identificação, mas distância e, para que o efeito V ocorra, é fundamental que o espectador não se esqueça de que se trata de um filme. A ideia é despir a obra de qualquer meio hipnótico, e começar anunciando tratar-se de um filme quebra qualquer possível identificação. Além do mais, os capítulos ao longo do filme apresentam interrupções estratégicas para continuar confirmando essa quebra de uma possível identificação, não tirando o espectador de sua nova posição de observador.

Outro recurso de intensa força no filme são as “casas sem paredes” e a ambientação dentro de um galpão escuro. Com isso, o espectador tem a possibilidade de distanciar-se o suficiente para chegar ao raciocínio pretendido. O propósito de Trier é fazer com que o espectador invente sua cidade, mas sem perder de foco que o importante é ampliar as relações sociais. A limpeza do palco permite uma limpeza de elementos que poderiam distrair o espectador e não permitir que sua postura crítica ativa se desenvolvesse. O estado de estranhamento produzido pelas “casas sem paredes” leva mais uma vez a não permissão que o público se perca na trama, no sentido de se deixar levar por uma ilusão. A ideia é descobrir a realidade e dar ênfase nas relações sociais: todo o resto é dispensável. Casas sem parede permitem, necessariamente, que o público perceba cada cena amplamente: o palco passa a narrar a história e mostra todas as variáveis que ficariam escondidas. Desnuda-se as forças da sociedade e a simplicidade leva à crítica e ao estudo da cena pelo espectador. Assim, nos diz Bornheim que:

[...] deve-se excluir do palco e da platéia qualquer elemento ‘mágico’ e cuidar para que não surjam ‘campos hipnóticos’ que magnetizem o espectador. (...) tudo que pode pôr o espectador em estado de ‘trance’ deve ser banido do teatro, nenhuma concessão deve ser feita à ilusão. E como o público apresenta essa tendência – que nada tem de natural – de entregar-se à ilusão, cumpre, pelo recurso a certos meios artísticos, neutralizar esse processo (BORNHEIM, 1992, p. 252).

Assim, transforma-se a cena estática em uma cena em movimento, atendendo às mudanças que são proporcionadas pelo próprio teatro épico, através da flexibilização do espaço, tornando-o mais versátil sem decoração supérflua, na qual o ator passa a ser a parte mais importante do cenário, e, como tal, deve ser ressaltado sempre levando em conta seu aspecto mais importante: sua movimentação. Também é a interação social e a riqueza de detalhes que desperta a atenção e interesse do público, de modo que temos acesso a informações que estariam invisíveis: o ambiente social se mostra com poucas distrações, e são os atores que ganham maior perspectiva.

Paralelamente, o narrador é quem dá a tônica dos atores: ele mostra as ações enquanto os atores demonstram-na. Não há, até mesmo aqui, uma identificação entre ator e personagem, exatamente porque não são eles quem comanda a narrativa. Eles mostram os personagens e

são os intermediários entre o texto e a platéia, também sendo os indutores do público quanto à tomada de posição diante daquela situação social.

Quanto ao texto (diálogos), da mesma forma não são eles que impulsionam a narrativa do filme (e do teatro épico), mas o narrador. O diálogo aparece como parte da trama, mas não é constitutivo desta, pois é a obra como um todo que fixa as condições do “experimento sociológico”. Contudo, Brecht não proíbe a utilização do diálogo de forma mais incisiva.

No filme, o diálogo final de Grace com seu pai representa um “corte”. Mas tal corte surge como um desmembramento da trama e não como impulsionador da mesma. A própria dinâmica da filmagem não apresenta um empecilho ao efeito V. Primeiramente, ele é um diálogo que interrompe a ação e, posteriormente, é interrompido por ela: ele começa e para, dando abertura para que o narrador volte e continue a sua história; não se perde do foco o efeito V e o público continua sem se deixar envolver pela ilusão. Entre os diálogos, a narração freia o envolvimento e relembra a atitude crítica: as resistências épicas (o narrador quebrando a seqüência dentro do carro fazendo Grace sair e voltar ao “ambiente social”) mantêm e seguram o público em sua atitude crítica.

O efeito V não é fraco (e nem pode ser) no teatro épico. Embora se perceba que a cena do diálogo final entre Grace e seu pai é muito diferente das cenas que constituem o filme como um todo, principalmente pela sua duração e foco apenas nos dois personagens “excluindo” o cenário mais amplo, ao tirar Grace por um longo tempo de Dogville e colocá-la a sós com seu pai, ela é importante se lembrarmos a postura de Brecht de mostrar o homem em todos os seus aspectos. O diálogo em análise não “controla” a ação, e, como o distanciamento ocorre freando-o, quebrando-o, não permite que a platéia o absorva sem questionamento: Grace sai do carro para pensar assim como nós também saímos com ela. Não ficamos obrigados a concordar com ninguém; não há uma ilusão mais forte que diz que temos que concordar com a visão que prevalece daquela argumentação. A contradição (os pontos de vista contrários, no caso) é exposta no diálogo e não somos, em nenhum momento, compelidos a concordar ou não com Grace, ou com seu pai, ou mesmo com a atitude que predomina no final: a liberdade, a crítica, a impessoalidade e o distanciamento ficam mantidos, e a platéia passível de fazer a escolha que bem entender.

O filme acaba e mais uma técnica de distanciamento nos leva a nossa já tão mencionada postura crítica: como num passe de mágica, aparecem os rostos e as casas até então invisíveis para não contaminar o cenário desnecessariamente. Anatol Rosenfeld (1973) chama isso de Princípio de Ampliação Épica, e que consiste nesses recursos que interligam diretamente o palco com a realidade social que se evidenciou. As projeções finais não são apenas elementos didáticos, mas servem de ampliação fílmica, tanto geográfica quanto histórica, que mais uma vez relacionam o filme com a realidade contemporânea ali expressa: é o último lembrete de que assistimos sim a um filme, mas não um filme que buscasse apenas diversão; o teatro épico (e *Dogville*, pela base em Brecht) se apóia não apenas em divertir (afinal, é teatro ou filme), mas principalmente em instruir, transformando o público em um público novo.

Por fim, resumindo do ponto de vista sociológico, Brecht pretende com seu teatro expor os conflitos como conflitos sociais. Sociedade e indivíduos são cheios de contradições e explicitá-las, dentro do panorama propriamente social e histórico, destrinchando as situações habituais para um entendimento melhor, significa fazer o público entender que a sociedade não é imutável, que a natureza humana, por sua vez, também é modificável, e que esta mesma natureza deve ser apresentada como dependente em primeiro lugar da sociedade e, em segundo, da classe em que cada um de nós nos encontramos. A postura do público é que deve ser

modificada e que do “palco científico” apresentem-se os “*versuche*”, que contribuam e definam a nova postura que se quer tomar. Como bem disse Benjamin sobre o teatro épico,

Para seu público, o palco não se apresenta sob a forma de ‘tábuas que significam o mundo’ (ou seja, como um espaço mágico), e sim como uma sala de exposição, disposta num ângulo favorável. Para seu palco, o público não é mais um agregado de cobaias hipnotizadas, e sim uma assembléia de pessoas interessadas, cujas exigências ele precisa satisfazer (BENJAMIN, 1985b, p.79).



Não podemos perder de vista que *Dogville* é cinema, é um filme. Embora tenha sido influenciado por Brecht, a força do filme advém exatamente do ponto de contato entre as duas artes. O teatro épico emprestou o efeito distanciamento, a crítica social, o despertar do público. Por seu lado, o que representa o cinema para estes fins?

Para respondermos a esta pergunta, adquire um sentido importante o movimento Dogma 95 do qual o cineasta Lars Von Trier é seu principal representante. Independente do futuro do movimento ou de seus membros, o Dogma 95 emprestou muitas de suas características para a construção de *Dogville*, que se interrelacionam fortemente com o tom épico do filme.

A postura do movimento é “reformular” o cinema, ou melhor, retomar algumas de suas características de forma mais forte. A concepção colocada no “*Vow of Chastity*” prega a proibição de efeitos especiais e filtros de qualquer espécie, a proibição de ações superficiais e da alienação geográfica e histórica. Essas três características entre si já apresentam um cinema cujo objetivo parece ser retomá-lo a partir da realidade crua, da profundidade das histórias e da perspectiva social histórica.

Segundo Benjamin (1985a), o cinema pode penetrar no âmago da realidade e deve se soltar dos grilhões do capital, que dá uma voz contrarrevolucionária às possibilidades revolucionárias que integram a nova arte, posto que baseada na reprodutibilidade ela torna-se política. A reprodução mostra ações sociais, levando-nos a seu controle e compreensão, e aqui reside o potencial revolucionário da sétima arte. Por esse contexto, o movimento Dogma quer explorar esses pontos, criando um cinema mais profundo, esteticamente mais compromissado com a arte cinematográfica e aqueles potenciais, contra a atual configuração na qual qualquer pessoa pode fazer um filme: o que se busca é a qualidade que, para o movimento, se perdeu por entre os efeitos especiais.

Paralelamente, não podemos radicalizar a crítica estética de *Dogville*, calcada no Dogma 95, confundindo-o com um “teatro filmado”, pois ele vai além. São inegáveis os recursos teatrais utilizados, mas, no entanto, trata-se de um filme e como tal deve ser analisado. O cinema enquanto uma arte nova com sua linguagem própria não se reduz a qualquer outra estética que por ventura seja utilizada secundariamente no processo de formulação do filme. No caso específico de *Dogville*, basta verificar o óbvio, ou seja, as tomadas de câmera, os recursos do *close-up* e do *cut-back*, enfim, todos os elementos cinematográficos que, logicamente, compõem o filme. Cenas como a cidade vista de cima, a fuga de Grace no caminhão de maçãs, dentre outras, encerra de vez essa discussão, visto que o ângulo da tomada seria impossível caso se tratasse tão somente de um “teatro filmado”: as qualidades do espaço e tempo do cinema, da continuidade espacial impraticável no teatro, explodem na tela durante o filme, adaptando conceitos do teatro épico a elas, e não o contrário.

Não concordamos, por exemplo, com a crítica do diretor teatral Amir Haddad, publicada no Caderno B do Jornal do Brasil de 30 de Janeiro de 2004, onde ele afirma que *Dogville* “é puro teatro, sem deixar de ser cinema”; estamos defendendo exatamente o contrário: *Dogville* é puro cinema, sem deixar de ter contato com o teatro. A influência épica oferece grandes possibilidades ao filme, mas não o comanda. As leis que o regem são cinematográficas, às quais a teoria de Brecht foi (muito bem) adaptada.

Essa dicotomia cinema *versus* teatro ganha uma forma mais clara quando questionamos as técnicas de ambas as artes. Para Benjamin (1985a), a imagem do real fornecida pelo cinema era mais forte do que aquela dada por qualquer outro meio artístico, na medida em que o cinema abre um grande campo de ação, antes invisível, e favorece nossa percepção sobre as necessidades da vida. Além disso, a reprodução permite um caráter político, não se contentando mais com uma contemplação desinteressada. O cinema surge destinado às massas e é o meio que mais se aproxima da sensibilidade do homem moderno. Mas Benjamin vai além: ele compara essas conquistas técnicas do cinema com a técnica do teatro épico, e define este último como no ponto mais alto da técnica. Segundo o autor:

As formas do teatro épico correspondem às novas formas técnicas, o cinema e o rádio. Ele está situado no ponto mais alto da técnica. Se o cinema impôs o princípio de que o espectador pode entrar a qualquer momento na sala, de que para isso devem ser evitados os antecedentes muito complicados e de que cada parte, além de seu valor para o todo, precisa ter um valor próprio, episódico, esse princípio tornou-se absolutamente necessário para o rádio, cujo público liga e desliga a cada momento, arbitrariamente, seus alto-falantes. O teatro épico fez o mesmo com o palco. Por princípio esse teatro não conhece espectadores retardatários (BENJAMIN, 1985b, p. 83).

Benjamin aproxima o cinema do teatro épico a partir de suas características estilísticas. Cada cena de um filme precisa ter um valor em si própria, mas não pode se perder diante do todo que corresponde ao filme. Para isso, a cena antecedente não pode ser complicada demais e a procedente, embora em si mesma se baste, deve guardar correlação lógica. Essa mesma característica está no teatro épico, que garante um espetáculo fragmentado como elementos autônomos (dos quais o meio social é o mais importante), sem perder de vista o todo da obra.

É interessante ressaltar aqui o papel que a atenção adquire no cinema. Conforme Hugo Munsterberg (1916), a atenção é um dos elementos mais importantes do cinema, visto que a cada cena que observamos estamos ligando-a a experiências anteriores próprias, mobilizando sentimentos e emoções, gerando idéias e pensamentos que se aliam à continuidade da trama que, por sua vez, conduz a atenção. Por outro lado, psicologicamente, a atenção é de extrema importância na medida em que seleciona apenas o que é relevante, organizando as impressões que temos.

Munsterberg (1916) divide a atenção, ainda, em dois tipos: a voluntária, onde a observação está condicionada pelo interesse pessoal de modo que é nossa escolha prévia do objetivo que nos lança em direção ao alvo escolhido; e a involuntária, cuja influência que a dirige vem do meio externo, a partir das coisas que percebemos. O que importa é a atenção involuntária, pois, embora possamos ir ao cinema ou ao teatro com algum interesse particular (ficar analisando sempre o mesmo ator, por exemplo), esse não é o objetivo de nenhuma das duas artes. Dessa forma, no teatro há meios de se canalizar a atenção involuntária para os pontos importantes, que é o que o teatro épico faz ao pretender um público crítico e não identificado, colocando-nos sempre frente às diversas possibilidades do meio social. No entanto, é em nos-

sa mente que ocorre essa canalização: escolhemos o detalhe que o teatro nos mostrou e em nossa mente se exclui todo o resto.

Por outro lado, o cinema inverte esse fluxo. O ato de atenção que no teatro se dá dentro da mente, no cinema é a mente que remodelou o próprio espaço; é a câmera (e não mais nossa mente) que elimina todo o resto, enquanto o detalhe assume toda a tela. Sempre que a atenção se fixa em alguma situação, todo o resto se ajusta, e as leis que o espaço obedece passam a ser não mais as suas próprias, mas as da nossa atenção.

Pensemos em *Dogville*. Pelas influências épicas, é o meio social o grande personagem, mas de nenhuma forma estamos à mercê tão somente de nossa mente quanto à atenção. As casas sem paredes, os sons, os detalhes vivos que podemos observar se encaixam perfeitamente com o viés de dirigir a nossa atenção involuntária para o que mais importa: no caso, a comunidade. O ponto principal é Grace, mas os movimentos de câmera destacam sempre os detalhes exteriores, a vida da comunidade, o cachorro invisível que late defendendo a comunidade, a vista de cima de uma donzela frágil fugindo em um carro de maçãs, enquanto o narrador nos conta sobre seus problemas provocados, de novo, pela comunidade e o povo em suas vidas ordinárias à medida que a câmera se distancia de um estupro que ocorre. O detalhe aqui é o próprio social e sobre ele recai a atenção involuntária. Permitam-me os leitores, mas a questão é simplesmente de “tamanho do detalhe”: em *Dogville*, o detalhe é a própria cidade, que a cada cena é colocada para nossa atenção involuntária graças às técnicas da câmera. O detalhe é *Dogville*, e a atenção involuntária deve sempre recair sobre ela.

Voltemos à técnica. O cinema, assim, possibilita uma adequação do espaço às exigências da mente. Por outro lado, um “cinema épico” ganha um grande aliado ao se utilizar disso para atingir os efeitos que pretende, ou melhor, o efeito V. O distanciamento se torna mais claro e a atuação da atenção sempre calcada no meio social permite um efeito distanciamento maximizado. Nossas idéias, sentimentos e impulsos se organizam ao redor do que é privilegiado na tela e a eliminação estética de tudo o que é supérfluo para a trama (resultando nas casas sem paredes) é intensificado pela própria característica da imagem cinematográfica (enquanto fruto da câmera), que é similar a um ponto de vista a partir do vértice de um ângulo, onde o fundo se torna mais proeminente: percebemos com mais clareza o que o “cinema épico” propõe, o meio social, e a nós, ao público, cuja atenção involuntária está dirigida, revela-se o social sem nada a esconder.

Contrapondo o teatro épico ao dramático, sem cair numa oposição irreduzível, Brecht também reafirma a possibilidade de o teatro épico, recorrendo ao cinema e a outros elementos narrativos, ganhar mais potência para o efeito V, não mais conduzindo o espetáculo a uma simplicidade irreal da vida humana, mas, ao contrário, mostrando os detalhes sociais. Como diz o próprio Brecht,

Não temos nenhuma intenção de narrar aqui em detalhes as razões que atenuaram as oposições, durante muito tempo tidas como irreduzíveis, entre o gênero dramático e o gênero épico. Nós nos contentaremos em indicar que foram as conquistas técnicas que deram ao teatro condições de incorporar a seus espetáculos elementos narrativos. De agora em diante era possível utilizar projeções, aumentar pela motorização as possibilidades de transformação do palco e recorrer ao cinema; todas essas novidades vieram complementar o equipamento cênico num momento onde já não era mais possível representar os acontecimentos essenciais que os homens enfrentam como se fizera até então, de maneira tão simples, personificando as forças motoras do mundo ou subordinando os personagens a invisíveis potências metafísicas. Tornara-se necessário, se queríamos compreender os acontecimentos, dar a este

mundo de homens todo o seu peso, tornara-se necessário, também, clarificar a verdadeira significação deste mundo e apresentá-lo com vigor (BRECHT, 1985, p. 69).

Brecht não se mantém imune às novidades técnicas desenvolvidas. Ele as incorpora ao teatro épico para lhe dar mais força, apresentando o mundo com maior profundidade, com mais vigor, com mais detalhes. Podemos dizer que o mesmo fez Lars Von Trier: ele incorporou as tradicionais exigências do teatro épico ao cinema do Dogma 95 que luta contra a tendência de subordinar personagens a invisíveis forças e efeitos visuais: *Dogville* pretende mostrar essas potências, destrinchar essas realidades e usa do teatro épico para alcançar este efeito.

Para Jorge Luis Barbosa (2000), a arte é um instrumento que permite vislumbrar o espaço social, um instrumento de percepção e reconhecimento da realidade. As obras apresentam perguntas e respostas sobre a vida e a história, inventando uma linguagem que nos mostra lados ignorados de nossa própria existência, tornando-se um modo de entender e agir no mundo: as representações interpretam nossa vida social e intervêm nelas. Essa intervenção, que se traduz no despertar da crítica, é importante, por outro lado, porque a alienação social também pode se realizar através dessas mesmas representações, sobretudo nas imagens redutoras que ocultam as contradições sociais, ou seja, a arte pode reduzir nosso entendimento sobre o mundo sendo preciso novas técnicas para que isso não ocorra. O teatro épico, com seu efeito V, e o cinema, cuja reprodutibilidade aludida por Benjamin o torna político, são expressões contra aquela tendência. Na medida em que a arte interpreta o mundo e desperta o público em um estado ativo, é capaz de impulsionar transformações na sociedade.

O desenvolvimento da sociedade trouxe consigo a superestimulação que Simmel (1976) tão bem explicitou como característica do homem moderno. A “intensificação dos estímulos nervosos” do dia-a-dia, a rapidez do nosso mundo, ajudou Simmel a mostrar a perda de sensação do homem moderno, que se transforma na capa sempre vestida da *atitude blasé*.

Do lado oposto desse esvaziamento sensorial, Leo Charney (2001) coloca o conceito de instante, ou melhor, de experimentar o instante enquanto uma sensação tão fortemente sentida que se esvanece no momento seguinte a sua sensação. É exatamente este instante que resgata as possibilidades sensoriais que ficaram “defeituosas” diante da efemeridade da Modernidade. Mas essa situação apresenta-nos um problema: o instante não pode permanecer fixo, e tal percepção da Modernidade enquanto momentânea levou à constituição de novas formas de experiência da vida.

Temos duas consequências do contexto exposto. Em primeiro lugar, há o esvaziamento da estabilidade pela característica de movimentação e rapidez da Modernidade. Além disso, ao lado da sensação que sentimos do instante *no* instante, surge a cognição, como a faculdade que reconhece o instante apenas no momento posterior de sua ocorrência. São esses dois aspectos da experiência moderna que, para Charney, criaram o cinema, uma nova forma de experiência.

A sensação e a cognição não podem habitar o mesmo instante. O presente só pode ser pensado enquanto sensação e este é o remédio contra a alienação da Modernidade. Nesse diapasão, o cinema é a experiência moderna cuja essência reside nos momentos de sensação forte que certas imagens podem nos proporcionar. Na simbiose entre o instante da sensação e sua fungibilidade posterior, o cinema é a forma definidora da experiência temporal moderna. A função do cinema, por conseguinte, é a de recuperar a sensação da vida, guiando-nos para ápices momentâneos de atenção.

A duplicidade do filme é relevante para essa discussão: o filme pode ser concebido enquanto um rolo de fotogramas ou em projeção, momento em que se articulou o movimento. A transformação do estado espacial imóvel e descontínuo do filme em um espaço em movimento e contínuo ocorre dentro do espectador, que é guiado pelas sensações e atenção que se oferecem na tela. A montagem do filme, com a transformação de sua descontinuidade em continuidade, é possível pela articulação mental do espectador, possibilitando-se a introdução da interpretação.

Vimos com Charney que o presente / instante visto em cena é o momento da sensação. A cognição habita o momento posterior, que se reconhece o instante enquanto instante. Ora, a introdução de um fluxo contínuo de movimento nas imagens do filme oferece ao público momentos de sensação e cognição também contínuos, estabelecendo, além da recuperação da sensação à vida do espectador, a possibilidade de interpretação do que se vê na tela.

O “cinema épico” trabalha com essas duas ordens (sensação e cognição). Não se pode perder de vista que o teatro épico pretendia divertir e instruir e é exatamente isso que o fluxo contínuo do movimento, no cinema, possibilita em um estágio mais vantajoso e próximo da vida moderna. A diversão não é apagada pelo tom épico do espetáculo, mas, ao contrário, introduz-se a cognição daquela sensação, sempre fugaz e passageira. Enquanto que o teatro está limitado ao espaço físico em que se passa (apesar de Brecht, por exemplo, não excluir a utilização de elementos narrativos, como se disse acima), o cinema pode apresentar como contínuos espaços descontínuos, e, de acordo com a utilização (política, para não esquecermos de Benjamin) desses recursos, a crítica ou a alienação social podem florescer.

O filme *Dogville* brinca com essas noções. O filme mostra uma comunidade simples que se torna má ao longo de toda a história. A exploração física e sexual de Grace se faz presente nas quase três horas do filme e a sensação se constrói a cada ápice que guia nossa atenção. Trata-se de vários instantes sucessivos através dos quais recuperamos a sensação que perdemos em nosso dia-a-dia de *atitude blasé*. Entretanto, não podemos nos esquecer do que o tom épico faz com a emoção, tanto no teatro quanto em *Dogville*. O instante, sua sensação, está intimamente ligado à emoção, sendo que nem Brecht nem Trier querem aboli-los do espetáculo: a única exigência é de não tornar a obra exclusivamente emotiva, mas subordiná-la à razão. A cena em que Vera quebra os sete bonecos de porcelana que Grace comprou demonstra bem isso, como nos conta o narrador:

In her lifetime Grace had had considerable practice at constraining her emotions, and would never have believed it would be hard to control them now. But as the porcelain pulverized on the floor it was as if it were human tissue disintegrating. The figurines were the offspring of the meeting between the township and her. They were the proof that in spite of everything, her suffering had created something of value. Grace could no longer cope. For the first time since her childhood, she wept.⁴

A sensação e emoção do público se confundem com a de Grace. Mas devemos ter cuidado: não se trata de identificação; não estamos nos tornando Grace como na estética aristotélica, absorvidos pelas suas decisões e sem personalidade e opiniões próprias. Mantemos nossa distância embora a sensação que temos se confunda com a da personagem “no instante em que o instante” adquire sua plenitude em sim mesmo. Estamos trabalhando com sensação e cognição, que, de acordo com Leo Charney, não podem habitar o mesmo instante. O elemento

4 “Em toda vida, Grace tinha prática em esconder as emoções e não achou que seria difícil controlá-las agora. Mas a porcelana espatifada no chão era como tecido humano a se desintegrar. Os bonecos eram o resultado de seu encontro com a cidade. Eles eram a prova de que, apesar de tudo, seu sofrimento havia criado algo de valor. Grace não agüentava mais. Pela primeira vez desde a sua infância, ela chorou”. (Tradução proveniente do filme).

épico apenas reafirma a importância da cognição, da interpretação colocada através dele e do movimento do filme em projeção que liga suas partes fragmentadas em um todo único, além de subordinar à razão nossas opiniões e emoções para que as critiquemos. A cena da quebra dos bonecos é um bom exemplo do tom épico do filme e do efeito distanciamento, da sua fragmentariedade sem perder o ponto do filme como um todo e da cognição não habitando o instante. A resposta final de Grace, no auge de sua vingança, à atitude anterior de Vera, nos coloca diante de todos esses fatores: “There is a family with kids...do the kids first and make the mother watch. Tell her you will stop if she can hold back her tears. I owe her that... I'm afraid she cries a little too easily”⁵.

Somente após várias cenas é que Grace se vinga. Em um primeiro momento, a vingança de “matar os filhos primeiro” adquire a sensação boa para nós espectadores: sentimos-nos, também, vingados. O instante estrutura a sensação boa; a atenção (involuntária) nos leva com prazer à morte de cada um dos filhos enquanto Vera a tudo assiste. Por outro lado, o efeito V que traz a cognição ampliada da cena nos faz pensar, refletir, interpretar, e aqui está o diferencial do que estou chamando de “cinema épico”: as atitudes de Grace não se justificam e ao público é dada a opção de concordar ou não e, mais, de se criticar quanto às suas próprias sensações. Não se trata tão somente de concordar com Grace, mas de apreender esse fragmento do filme que começou cenas atrás e compreendê-lo, tomar uma posição, defender ou atacar Grace ou Vera de acordo com opiniões dos espectadores, refletir sobre as próprias emoções que nós tivemos, muito diferente dos filmes com viés de identificação da estética aristotélica:

Isso porque, num mundo invadido pela cultura espetacular da imagem, esta perde potência de produzir sentido. O espectador fica siderado pelos efeitos encantatórios da técnica que o impedem de pensar, e as palavras já não dizem nada. Para tanto é preciso então desconcertá-lo, realizando a desconstrução do cinema-espetáculo. A inserção da cena teatral na narrativa fílmica teve, assim, a intenção de restaurar a potência de dizer do cinema, que pode se enunciar, enfim, por caminhos surpreendentes e surreais (HADDAD et al., 2004, p. B6/B7).

O que vale ser ressaltado nesse jogo de sensação/cognição é a relação espaço *versus* tempo que temos no cinema. Quando vamos assistir a um filme, entramos na sala escura pela diversão. Ver um filme como *Dogville* nos dá diversão e instrução, e daí Brecht acena ao cinema e à Sociologia. Um primeiro ponto a ser explorado é o do cinema enquanto produtor de espaços singulares, que Paulo Alberto Arruda Menezes (1996) chama de um “espaço puramente fílmico”: uma realização do espaço *no* filme, enquanto criação plástica, carregado de atributos psíquicos, modelado pela intenção daquilo que querem que nós, público, sintamos e, em *Dogville*, refletamos sobre. Nesse sentido, o cinema não fala diretamente do real; é, na verdade, uma construção a partir do real e dirigida ao imaginário, quando requer que não percamos de vista sua articulação entre duas ordens, a arte e a realidade.

Este espaço fílmico é controlado pelo movimento, ou melhor, pelo tempo: um filme é uma composição de tempos, havendo saltos, retrocessos, lembranças, projeções que se manifestam continuamente, quando, na verdade, não poderiam existir. Em outras palavras trata-se de um tempo *no* filme, tempo este que comanda nossa atenção, sensação e a própria cognição, e que, como Charney falou, confere ao cinema sua proximidade com a experiência rápida da Modernidade.

Pensar através das imagens e conduzir o público através delas são atributos do cinema como um todo. Mas, pensar através das imagens e mostrar as diversas possibilidades que

5 “Há uma família com filhos. Mate os filhos primeiro e faça a mãe olhar. Diga que só vai parar se ela não chorar. Eu devo isso a ela... Mas eu acho que ela chora por qualquer besteira”. (Tradução proveniente do filme).

existem para que o público forme sua opinião e tome posição diante do que viu e diante de sua própria vida, a partir do que viu, leva a marca da influência brechtiniana. De qualquer maneira, chegamos, por fim, ao ponto que Menezes (1996) coloca e que pode ser encarado como finalidade do cinema: a busca de experiências.

O cinema é um conjunto de elementos que atuam de maneira relacionada: atores, sons, falas, detalhes e vistas amplas, tudo leva a construção da imagem que é o universo do filme. Essa imagem não é a realidade, não é o real, mas nos ajuda a pensar sobre este mesmo real. É exatamente esse atributo do cinema de não ser um duplo da realidade que lhe permite pensar sobre ela, enquanto possibilita a percepção das composições de espaço e tempo que apresenta, além da articulação de sensações e cognições que se constrói a partir de alguma experiência ou finalidade do pensador, que é o cineasta. Pela análise da composição especial de espaços e tempos do cinema é que conseguimos compreender os valores que são colocados, ressaltando a diferença ou semelhança com o que imaginamos, fazemos, sentimos ou queremos.

Há uma descrição da realidade nos filmes, segundo Benjamin (1985a), mais significativa para o homem moderno, já que a técnica inerente ao cinema lhe permite criar um aspecto da realidade que não sofre nenhuma manipulação dos aparelhos técnicos, precisamente por que estes aparelhos integram a própria essência do cinema, a própria construção do filme, e através deles penetramos na profundidade escura da realidade. Assim,

O cinema faz-nos vislumbrar, por um lado, os mil condicionamentos que determinam nossa existência, e por outro assegura-nos um grande e insuspeitado espaço de liberdade. Nossos cafés e nossas ruas, nossos escritórios e nossos quartos alugados, nossas estações e nossas fábricas pareciam aprisionar-nos inapelavelmente. Veio então o cinema, que fez explodir esse universo carcerário com a dinamite dos seus décimos de segundo, permitindo-nos empreender viagens aventurosas entre as ruínas arremessadas à distância (BENJAMIN, 1985a, p. 189).

Essa possibilidade do cinema adquire, para Benjamin, um aspecto psicológico funcional e importante na sociedade de hoje. A câmera e seus recursos múltiplos que guiam nossa atenção involuntária abre passagem para que percebamos o “inconsciente ótico”, ou seja, aquelas forças invisíveis ou os detalhes que normalmente, por nossa própria visão, não somos capazes de perceber.

Os aspectos da realidade que os filmes percebem situam-se, em grande parte, fora da percepção sensível normal, e podem, assim, alterar profundamente o mundo através das deformações que o mundo visual sofre no filme. Surgem nossos sonhos; materializam-se nos filmes nossas angústias, felicidades, tristezas, e, sim, nossas vinganças. O público partilha coletivamente de imagens antes colocadas no sonho, na imaginação ou no manicômio; são reintroduzidas as sensações que a civilização não nos permitiu ter ou extravasar, e o tom épico de filmes como *Dogville* ajuda-nos a compreendê-las e a refletir sobre elas.

Benjamin vai além. Para ele, além de retratar essas psicoses, o cinema adquire a função de inibi-las. Ele mostra as repressões que a Modernidade trouxe consigo para a civilização e funciona como a “explosão terapêutica do inconsciente”. Todas as sensações reprimidas em grande ou pouca quantidade aparecem no cinema, e a criação virtual delas impede seu “amadurecimento perigoso” para a sociedade.

A função do cinema aparece, assim, como um certo controle do *self*, enquanto apaziguador dos impulsos inatos da sociedade. Mostra-nos realidades que são terapêuticas para o nosso inconsciente e que ameaçam a nós mesmos. Em *Dogville*, a história se desenrola sob esse prisma: as sensações inibidas irrompem a cada cena de injustiça contra Grace e em sua vin-

gança final, para, posteriormente, ser alvo da nossa cognição, maximizada pelo efeito V.

O filme adquire, portanto, dois papéis muito claros que se complementam. De um lado, é o condutor de nossa atenção através do ambiente social e das forças sociais invisíveis que pretende mostrar, preparando instantes de sensações que nos remetem à sociedade e a nós mesmos e formulando, através do efeito V, a possibilidade de crítica. Por outro, tem a função de “explosão terapêutica”, sendo a válvula de escape para aquelas sensações reprimidas pela civilização, ao mesmo tempo em que, pela cognição crítica, ampliada através do efeito distanciamento, da sensação, coloca estas sob a análise do público, ao lado das questões sociais levantadas durante o filme. A crítica reveste-se, portanto, também de dois aspectos: críticas das questões sociais, com a escolha livre dos espectadores interessados quanto ao que se passou na tela, com base no distanciamento; e crítica, pela cognição, do instante e da sensação que tivemos, estas apenas possíveis de serem “sentidas” no espaço fílmico virtual criado.

São percebidos em *Dogville* esses duplos aspectos. A vingança final de Grace funciona como crítica de uma sociedade corrompida e dá-nos a satisfação de nos sentirmos, também, vingados. Por outro lado, se pensarmos (e devemos pensar) em nossa própria sociedade, a violência da vingança não pode ser exercida, por mais que queiramos e, por fim, a pergunta permanece: será que ela estava certa? Grace estava certa até mesmo ao mandar atirar no bebê Aquiles? Esse tipo de pergunta é o efeito V agindo, que nos guia pela reflexão sobre a realidade social (da comunidade fictícia que leva à nossa própria, sendo aquela a personagem principal do filme) e sobre nossas sensações despertadas nos instantes, possíveis de serem “sentidas” apenas no filme, mas reprimidas pela sociedade.

E por fim, o que falar de *Dogville*? Até agora argumentamos sobre seu caráter enquanto obra estética, com a análise dos elementos que estruturam a narrativa. Mas não podemos perder de vista o já muito citado Brecht: *Dogville* fala da comunidade, uma comunidade que Lars Von Trier colocou nas “*Montanhas Rochosas*” dos EUA, só para indagarmos se existem montanhas que não são rochosas.

Brecht estava certo ao fazer de seu palco um palco científico: ele reformulou a estética teatral e suas peças didáticas ensinaram e divertiram. Trier propôs o mesmo para o cinema e aplicou com toda a força a estética do Dogma 95 juntamente com o teatro épico. O melhor a fazer é sentarmos e aproveitarmos as sensações que o filme nos passa, pois quando elas passam tudo que sobra são nossas próprias reflexões. Contudo, se, até agora, demos maior atenção a certos aspectos estéticos do filme que também abrangem de certa forma o conteúdo da trama que foi contada, convém agora, até por respeito a Brecht que com tanta veemência defendeu seus “experimentos sociológicos”, discutirmos o conteúdo, o plano de fundo, o objetivo de toda aquela estética aplicada.



O aspecto mais importante da cidade de *Dogville* é ela própria: trata-se de uma comunidade perdida no meio das “*Montanhas Rochosas*” dos Estados Unidos. Ser uma comunidade e pertencer a uma comunidade são duas ordens de situações reflexas do mesmo problema: a comunidade em si. Por mais redundante que possa parecer essas questões, é exatamente este o objeto do filme: a comunidade pura e crua, sem paredes nas casas para que possamos observar o íntimo dela, seus nervos, seu coração.

A ideia de comunidade, segundo Zygmunt Bauman (2003), sempre nos remete a uma sensação boa: o “ser” uma comunidade e o “estar” em uma comunidade nunca se dão entre estranhos. A vida na comunidade é constituída por um desejo compartilhado por todos os seus membros de nunca desejar mal uns aos outros. Daí o espectro que ronda o conceito: ela transmite uma sensação boa, uma sensação de fazer parte de algo, de não existir estranhos que desejem seu mal.

Exatamente por essas características, que sempre são perseguidas por qualquer homem, ela não existe, nem poderia existir, pelo menos enquanto aquele conceito idealizado: é o paraíso perdido no meio das montanhas que sempre procuramos e procuraremos. Essa é a comunidade sonhada, que tanto desejamos para fugirmos da *atitude blasé* do meio urbano, da frieza dos seus habitantes e da solidão de se morar na cidade moderna, a comunidade que Grace acha que encontrou no primeiro momento.

Por outro lado, esse impulso de viver em comunidade cria realmente comunidades, mas que muito se distanciam daquela sonhada. Essas “comunidades que realmente existem” tentam a qualquer custo se igualar ao sonho e para tal exigem uma fidelidade extrema da coletividade que a constitui, sendo encarado como traidor todo aquele que não se filiar a ela de modo integral. Não fica difícil cruzar um paralelo com *Dogville*; ela é a comunidade que existe, mas que se autointitula como a comunidade sonhada, o paraíso perdido aconchegante:

This is the sad tale of the township of Dogville. Dogville was in the Rocky Mountains in the US of A. Up here where the road came to its definitive end near the entrance to the old, abandoned silver mine. The residents of Dogville were good, honest folks and they liked their township.⁶

A primeira fala do narrador destaca um elemento que servirá de base para todo o filme: os moradores de *Dogville* gostavam de sua cidade. Dentro de *Dogville* não havia espaço para a frieza e não havia como não gostar dela. Essa comunidade, ainda segundo Bauman (2003), só existe na medida em que conserva o entendimento sobre si própria tacitamente: dentro da comunidade não se pensa sobre ela e é natural ser uma comunidade, pelo menos assim parece a seus membros, e, quando se passa a pensar *sobre* ela, ela desaparece, esse laço de união se desfaz. Assim, enquanto cada um dos elementos que a compõem, quais sejam, a distinção entre os de dentro e os de fora, a pequenez, que garante uma comunicação entre os de dentro tão densa que exclui os de fora e a autossuficiência, não existe motivação para crítica entre seus habitantes e de si própria: a comunidade está a salvo.

Ao longo do filme, há uma relação que se estabelece entre Grace e *Dogville* que longe de acordá-la de seu sonho de comunidade, do seu entendimento uniforme, forçava-a a se precaver cada vez mais, reforçando aquelas três características e nunca os levando à reflexão sobre si próprios, mas sempre a uma reflexão que se constituía em blocos: de um lado eles e a defesa do que *Dogville* representa; de outro o infortúnio que Grace representava. O entendimento tácito lhes possibilitava tomar quaisquer atitudes diante de Grace e, por mais que fossem más, não se discutia, pois na comunidade não se precisa de reflexão sobre ela própria: ela é autossuficiente.

Confessamos que esse argumento ainda está incompleto. Na verdade, há as reuniões semanais que Tom propõe e que tentam rearmar moralmente a comunidade, mas estes ensinamentos se restringem a uma única atitude: o que a *comunidade*, como um todo, pode fazer pelos

⁶ “Esta é a triste história da cidade chamada Dogville. Dogville ficava nas Montanhas Rochosas dos EUA. Onde a estrada chegava a seu final absoluto perto da entrada da velha mina abandonada. Os residentes de Dogville eram bons, honesto e gostavam de sua cidade”. (Tradução proveniente do filme)

outros. O fundamento de *Dogville* era sua unidade, basicamente aquele entendimento natural, composto pela homogeneidade, pela mesmice. Em nenhum momento do filme a comunidade se questionou a si mesma ou a suas atitudes (de forma que o entendimento tácito quanto a ser uma comunidade nunca sumiu) e até mesmo quando Grace diz a verdade numa reunião, os moradores não acreditam em seus próprios atos. Como a comunidade poderia refletir sobre si mesma se não queria acabar? O máximo de sua reflexão diz respeito a aprofundar laços de união, nunca de questioná-los ou anunciá-los aos outros, pois afinal, de acordo com Bauman,

Quando [a comunidade] começa a versar sobre sua beleza original e a afixar nos muros próximos loquazes manifestos conclamando seus membros a apreciarem suas virtudes e os outros a admirá-los ou calar-se – podemos estar certos de que a comunidade não existe mais (ou ainda, se for o caso). A comunidade ‘falada’ (mais exatamente: a comunidade que fala de si mesma) é uma contradição em termos (BAUMAN, 2003, p. 17).

Não havia necessidade de os moradores contemplarem a si próprios. Mesmo quando *Dogville* abriga a fugitiva, ela não “conclama seus membros a apreciarem suas virtudes”, nem mesmo intima Grace a admirá-los. Em relação a *Dogville* enquanto pequena cidade, nunca houve mudança quanto ao referencial que ela tinha de si mesma, mas apenas uma ameaça, que era a chegada de Grace. A mesmice, a homogeneidade, a unidade prevaleceram e, mais uma vez, de acordo com Bauman,

Essa mesmice encontra dificuldades no momento em que suas condições começam a desabar: quando o equilíbrio entre a comunicação ‘de dentro’ e ‘de fora’, antes inclinado para o interior, começa a mudar, embaçando a distinção entre ‘nós’ e ‘eles’. A mesmice se evapora quando a comunicação entre os de dentro e o mundo exterior se intensifica e passa a ter mais peso que as trocas mútuas internas (BAUMAN, 2003, p. 18).

Voltemos um pouco. A comunidade de *Dogville* começa a proteger a si mesma no momento em que Grace chega à cidade. Há o aparecimento de uma pessoa cuja estranheza e tudo aquilo que ela representa é uma informação diferente e conflitante com o conhecimento internamente disponível. A partir de sua chegada, a homogeneidade precisava ser protegida, a estranha vigiada e essa vigilância (para proteger a uniformidade) devia ser reforçada com coleiras ao redor dos pescoços daqueles que procurassem destruí-la. Nunca houve uma “luta moral” entre os habitantes quanto a seus valores e ao que fizeram a Grace já que não era necessário se explicarem, pois mais fácil era jogar a culpa nos “de fora”. Não houve a crise que Bauman aferiu quando a comunidade passa a se questionar e, assim, *Dogville* nunca deixou de existir, pois se tivesse desaparecido não poderia ressuscitar.

Os habitantes da pequena cidade dividiam, portanto, uma identidade comunitária construída ao longo do tempo e entre fronteiras invisíveis que os separavam dos outros. Essa comunidade que existe de verdade leva a uma consequência: aumenta temores em vez de diluí-los e exige vigilância a toda hora, não sendo à toa que, no começo do filme, Chuck diz que Moisés (o cão) precisa ficar faminto para vigiar a cidade, já que “são tempos difíceis e outros aparecerão com ainda menos que nós”.

E o que Grace tem em menor quantidade do que em *Dogville*? A resposta é simples: segurança. A cidade pode não oferecer grandes coisas materiais, mas oferece segurança contra os perigos visíveis e invisíveis que existem lá fora. No caso de Grace o perigo era bem visível: gangsteres e a polícia, que alguma coisa queriam dela.

Grace buscava segurança e, em um primeiro momento, encontrou-a em *Dogville*. Mas sua segurança representava insegurança para a cidade e uma vigilância contínua sobre os ombros da bela moça. Ela representava uma ameaça a tudo que eles representavam enquanto uma comunidade, era a ameaça contra constituição segura das identidades comunitárias e por isso o valor dado pela segurança era alto demais: Grace tinha que pagar. Em um local onde muito pouco se oferece, o único meio de se pagar é com seu próprio esforço, seu trabalho.

Tom, jogando xadrez com Bill, afirma que, “se o povo de *Dogville* tem problemas com aceitação, eles precisam de algo para aceitar”. Consequentemente, em uma comunidade, aceitação é o maior problema, exatamente por implicar insegurança para eles próprios. *Dogville* era segura, mas perdeu parte de sua liberdade ao se trancar em si mesma e vigiar, com a ajuda de Moisés, o exterior. Grace, ao buscar segurança, também deverá abandonar um pouco de sua liberdade, já que:

A liberdade e a segurança, ambas igualmente urgentes e indispensáveis, são difíceis de conciliar sem atrito – e atrito considerável na maior parte do tempo. Estas duas qualidades são, ao mesmo tempo, complementares e incompatíveis; a chance de que entrem em conflito sempre foi e sempre será tão grande quanto a necessidade de sua conciliação (BAUMAN, 2003, p. 24).

Segurança sem liberdade é escravidão: no caso de Grace foi isso que aconteceu. Quanto mais se intensificava sua busca, ela perdia liberdade para ganhar a segurança cada vez mais cara de *Dogville*. De seu lado, a cidade, para manter sua segurança, precisava tolher toda a ameaça que, contra ela, Grace representava. Grace atacara (sem desmantelá-lo) o frágil entendimento tácito que dava forma à identidade coletiva daquele local.

A relação segurança *versus* liberdade implica um terceiro fator que interfere naquela dicotomia, qual seja os limites. A conservação de *Dogville* implicava uma supressão de Grace e de tudo que ela representava: a cidade grande, onde a frieza e a rapidez controlam a vida dos homens. Ela nunca poderia partilhar da mesma identidade coletiva da comunidade já que nunca vivera ali, nunca compartilhara das mesmas noções que os outros habitantes.

A questão dos limites é explícita no filme: Grace se torna tão ameaçadora que não há mais limites à sua tortura. Ultrapassa-se o limiar entre o prazer total e a grade da realidade que o aprisiona. Freud (1997) distingue dois princípios que regem a vida do homem: o princípio do prazer e o princípio da realidade. O primeiro diz respeito a todo impulso inato do ser humano, a todos os seus desejos e sensações que são inerentes de sua natureza. Já o segundo é o princípio que opõe limites ao gozar pleno que seria nosso prazer ideal. Este princípio (ou civilização) é uma estrutura que se opõe entre o indivíduo e a sua busca do prazer. Embora tal busca seja da natureza do nosso aparelho psíquico, está em desacordo com o mundo externo. Mesmo sendo um direito, o homem tem que negá-lo para viver em sociedade.

No jogo do filme entre a segurança e a liberdade, o elemento que deixa Grace em desvantagem é a comunidade em si. O princípio do prazer estava inibido pela realidade quanto aos integrantes do mesmo grupo, pois os valores que compartilhavam eram suficientes para isso. Alguém de fora e que ainda ousa perturbar essa ordem estabelecida é um inimigo mortal e contra essa pessoa não há porque se reprimir. Se na balança entre segurança e liberdade a sociabilidade estabelece regras que negam livre curso à luxúria e às paixões, toda espécie de repressão pode aflorar contra aquele que tende a ser o mentor da abolição dessas mesmas regras que estruturam a identidade e a própria sobrevivência do grupo.

Mas Grace agüenta “firmemente” todas as torturas. Ela precisa de segurança e dispôs de sua liberdade, controlando seus impulsos de agressão e vingança. No seu caso, o princípio da

realidade controla o princípio do prazer e há uma ambivalência na sua condição humana, pois, ao mesmo tempo em que busca a comunidade, ela se torna infeliz por ter que renunciar aos seus instintos.

Esse problema foi retratado, também, por Norbert Elias (1993). O processo civilizador de Elias corresponde a um controle internalizado, que afeta o modo como as pessoas se sentem, como se comportam e sua estruturação psíquica. Ele corresponde a um gradual predomínio do princípio da realidade sobre o princípio do prazer, para aproximá-lo de Freud. Mas Elias pensa em mais uma variável: a moderação dos impulsos traz vantagens dependendo do contexto em que elas ocorrem. Freud não historiciza o princípio de realidade, enquanto Elias coloca-o sempre em um contexto histórico e social. Grace estava em desvantagem e seu controle trazia-lhe mais conseqüências ruins do que boas. A contenção do seu impulso, enquanto civilizada (que tanto a distanciava de Dogville) também foi, em parte, responsável por sua própria dor.

Há outra discussão que nos ajuda a interpretar melhor todo esse problema. A relação *Dogville versus Grace* pode ser percebida como uma relação *estabelecidos versus outsiders*, que se torna um dos pilares do filme. O grupo de estabelecidos de *Dogville* dispõe de uma vantagem primordial sobre Grace: seu alto grau de coesão. É essa coesão que lhe garante a segurança, mas também a responsável pelas perversidades compartilhadas por todos.

Segundo Elias (2000), um grupo se julga superior pelo carisma grupal que possui: é a antigüidade de associação que cria o alto grau de coesão, a identificação coletiva e as normas comuns que englobam todos os habitantes. Como contraponto a essa coesão, o grupo usa a exclusão e a estigmatização como armas para preservarem sua “superioridade”, e a mesma coesão constitui o diferencial de poder.

No caso de Grace, ela não tinha poder contra a coesão. Sua estigmatização deu-se pela criação de um valor humano inferior, no qual sua presença passou a incomodar mais do que a ajudar aquelas pessoas. Há uma barreira afetiva entre os habitantes e a bela fugitiva, intransponível. Ela nunca fizera parte da coesão grupal, nem nunca fará: a diferença entre os moradores e ela começa pelo viés negativo: Grace perde quando não é considerada como parte do grupo, como, por exemplo, quando é impedida de pegar o atalho por entre os arbustos enquanto os outros podiam, simplesmente por morarem em *Dogville* há mais tempo.

À medida que os riscos de mantê-la segura vão ficando piores, e que os cidadãos comecem a se sentir mais e mais medo de sua presença (ciúmes por ela estar chamando atenção dos homens, no caso de Liz; medo de si mesmo pelo prazer que ela desperta, no caso de Chuck; a possibilidade dela satisfazer os impulsos masoquistas de Jason e sua mãe Vera não gostar disso), enfim, a cada pequeno deslize que confirma o poder crescente nas mãos dos estabelecidos e a pretensa não submissão de Grace às normas locais, torna qualquer contato íntimo com esse *outsider* um perigo.

É aqui que o amor entre Tom e Grace se transforma em uma metáfora dessa situação. Quando tem que escolher entre o amor e sua cidade, Tom fica com a última. Como poderia ele, após toda sua vida, desistir daquela comunidade que representava ele mesmo? A comunidade que lhe dera uma posição social, amigos, abrigo? A comunidade que coordenara seu crescimento psíquico enquanto membro de um grupo? A escolha que *Dogville* impõe entre ela e Grace é simples: os *outsiders* podem contagiar os estabelecidos, corrompê-los. Todo e qualquer contato é perigoso, e acaba por representar (mais) um perigo ao grupo estabelecido, pondo em risco as defesas das normas e tabus comuns. Nas palavras de Elias,

O contato mais íntimo com eles, portanto, é sentido como desagradável. Eles põem em risco as defesas profundamente arraigadas do grupo estabelecido

contra o desrespeito às normas e tabus coletivos, de cuja observância dependem o status de cada um dos seus semelhantes no grupo estabelecido e seu respeito próprio, seu orgulho e sua identidade como membro do grupo superior (ELIAS, 2000, p. 26).

Tom não podia por em risco tudo que havia conseguido: seu prestígio social, sua posição no grupo da comunidade que amava. Ela havia definido cada uma de suas qualidades (e também cada um de seus defeitos, embora pela mesma coesão grupal ele não fosse capaz de vê-los). Trocar Dogville por Grace era trocar a segurança pela insegurança. Se estar seguro representava ter que se privar de um pouco de liberdade (mesmo que amorosa), valia a pena pagar este preço, ainda mais depois que Grace o recusou. Suas emoções começaram a ganhar o devido sentido: o grupo começou a fazer sentido em sua mente e trocá-lo pela “frieza” não valia a pena.

Até agora as atitudes da cidade foram colocadas em termos de três dicotomias: segurança *versus* liberdade, onde nesse jogo a cidade oferecia segurança e refreava a liberdade de Grace; prazer *versus* realidade, no qual o prazer contra Grace não encontra os limites da realidade (autocontrole proposto pela civilização), já que ela se torna uma ameaça à própria identidade grupal; e, por último, a dicotomia estabelecidos *versus outsiders* que, pela coesão grupal intensa, toda e qualquer atitude contra a refugiada não é discutida e ainda ratificada pelos demais, sempre para proteger o sonho da comunidade.

Por outro lado, há as atitudes de Grace contra a cidade, sua vingança contra ela. Os seres humanos possuem, de acordo com Freud (1997), uma tendência para a agressão, e o pertencimento a um grupo satisfaz este impulso na forma de hostilidade contra estranhos. A presença de um intruso acentua a coesão do grupo e se torna fácil criar o amor entre eles enquanto existir esse alguém a quem hostilizar ou, em outras palavras, em *Dogville* foi a presença de Grace que possibilitou reforçar os laços de união, na medida em que havia alguém para se hostilizar.

Freud (1997) afirma, ainda, que essa tendência à agressividade é natural do homem. É essa agressividade que ameaça a todo o tempo a civilização e contra ela temos que dispor de um alto grau de energia para freá-la. Se do lado de Dogville esse freio soltou-se a ponto de não mais haver motivos para a cidade refrear-se contra Grace (afinal ela era a intrusa e hostilizá-la por ser uma ameaça à comunidade aumentava e reforçava os laços de união da cidade, havendo inclusive uma complacência mútua com relação a este mal), de outro, Grace continuava civilizada. Contra seus instintos e ódios, a realidade (civilização) ainda propunha as grades de controle; como poderia odiá-los se eles eram apenas fracos?

Uma das palavras que mais se repete no filme é “arrogante”. É de arrogante que o pai de Grace a chama quando ele afirma que ela se coloca num padrão ético que ninguém pode alcançar, a partir do momento em que ela perdoa os outros com desculpas que nunca permitiria dar a si mesma. A fugitiva apenas julgava as circunstâncias e não podia sucumbir a seus instintos, pois isso significava perder seu controle, sua civilização, seu alto padrão moral, sua ética cristã de “amarás o próximo como a ti mesmo”:

Grace looked around at the frightened faces behind the windowpanes that were following her every step, and felt ashamed of being part of inflicting that fear. How could she ever hate them for what was at bottom merely their weakness? She would probably have done things like those that had befallen her if she'd lived in one of these houses, to measure them by her own yardstick as her father put it. Would she not, in all honesty, have done the same as Chuck and Vera and Ben and Mrs. Henson and Tom and all these people in their houses?⁷

⁷ “Grace olhou para os rostos assustados que a seguiam e sentiu vergonha de ser parte do motivo daquele medo. Como é que podia odiá-los se, no final, eram apenas fraquezas? Ela provavelmente teria feito o mesmo se tivesse morado numa dessas casas. Ela tentou julgá-los de acordo com seus próprios padrões. Será que ela, honestamente, não teria feito o mesmo que Chuck, ou Vera, ou Ben, ou a Sra. Henson, ou Tom? Ou todas as pessoas nessas casas?”. (Tradução proveniente do filme)

Como Grace podia odiá-los por suas fraquezas? A ética cristã do “amarás o próximo como a ti mesmo” é colocada por Freud (1997) como uma máxima que impõe sacrifícios àqueles que desejam cumpri-la. Da mesma forma, o “amarás o teu inimigo” se torna incompreensível na medida em que refletimos sobre ele. Na teoria freudiana, o homem é um ser cujo principal atributo é a inclinação para a agressão e esses mandamentos que vão tão de encontro a nossa natureza são os artifícios da civilização para que ela se mantenha.

Freud salienta que só se consegue amar o próximo se houver identificação entre os dois: não se ama o próximo, pois o estranho desperta mais hostilidade do que amor. Só conseguimos amar um reflexo de “nós mesmos” no outro, alguma característica que nos chamou a atenção e, assim, como igualar o amor dos próximos com o amor daqueles que realmente amo? Dessa maneira, Freud afirma que o amor que não discrimina é um amor que vale menos, além do que nem todos os homens são dignos do amor.

Independentemente de uma pretensa validade universal dessa afirmativa, Grace começa a colocar sua dor no lugar em que ela sempre deveria ter ficado. Se seu autocontrole pautado na máxima cristã havia trazido tão danosas conseqüências, algo deveria ser feito. O princípio do prazer, afinal a repressão desses instintos só a colocaram em desvantagens naquele contexto, começa a ganhar força na medida em que ela própria começa a refletir sobre o que passou e a assumir a impossibilidade de cumprir aqueles mandamentos éticos cristãos tão caros para ela. Seu autocontrole adquire, finalmente, o teor de desvantagem, os contextos social e histórico imprimem a sua variável sobre ela e a sua vigilância interna dos atos e atitudes para que não ultrapassem os limites da civilização já não são capazes de controlar o seu princípio do prazer:

It was if the light, previously so merciful and faint, finally refused to cover up for the town any longer. [...] The light now penetrated every unevenness and flaw in the buildings... and in... the people! And all of a sudden she knew the answer to her question all too well: If she had acted like them, she could not have defended a single one of her actions and could not have condemned them harshly enough. It was as if her sorrow and pain finally assumed their rightful place. No, what they had done was not good enough. And if one had the power to put it to rights, it was one's duty to do so, for the sake of the other towns. For the sake of humanity, and not least, for the sake of the human being that was Grace herself.⁸

A arrogância que permeou todo o filme, onde seres humanos se julgavam superiores e condenavam outros por não estarem no mesmo padrão, pode ser interpretada como um erro no qual a cidade e a própria Grace incorreram. A cidade se julgava com um valor humano superior ao dela por fazerem parte de um grupo coeso. A moça, por sua vez, não permitia castigos aos outros por se considerar num padrão moral tão elevado, que a cidade, talvez, nunca conseguiria alcançar, onde só importava o perdão e o amor ao próximo que se mostraram ineficazes diante da agressividade inata de todos os seres humanos, conforme disse Freud, e de uma civilização que prescreve máximas cujo cumprimento não pode ser recomendado como razoável.

O ponto central do filme parece ser o de que a entrega total de um indivíduo a uma comunidade, quando aquele está demonstrando toda sua fragilidade ao buscar a segurança tão sonhada, somente ajuda a despertar a crueldade do ser humano, ainda mais se for referendada

⁸ “Era como se a misericordiosa luz anterior finalmente se recusasse a continuar encobrendo a cidade. [...] A luz penetrava por cada fresta e falha nas casas e nas pessoas. E, de repente, ela sabia muito bem qual seria a sua resposta. Se ela tivesse agido feito eles não poderia ter defendido nenhuma de suas ações, nem as condenado severamente o bastante. 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 de outras cidades, pelo bem da humanidade. E também pelo bem do ser humano que era a própria Grace”. (Tradução proveniente do filme).

pela coesão grupal. Um intruso tem o poder de reafirmar o amor dos estabelecidos e é mais e mais estigmatizado por não pertencer ao grupo. A metáfora da morte final e a destruição de *Dogville* se aproximam do que Bauman prescreveu de que quando a comunidade passa a refletir sobre si, a falar de si, ela desaparece: se, em um primeiro momento, *Dogville* preferiu continuar mentindo sobre si, evitando pensar sobre si, para manter-se como um sonho, em um segundo momento, com a presença de Grace a mostrar a realidade grupal antes invisível, a comunidade sonhada percebe-se como tal e não pode mais continuar. Assim, já desde o começo, com as casas invisíveis a anunciar o fim, ela teria que desaparecer, pois nenhuma comunidade sonhada existe de fato na sua perfeição imaginada.

No final, apenas o galpão, que era o plano de fundo para o sonho, permanece. Não somente ele, na verdade, já que Moisés – o cachorro – também sai de sua invisibilidade e toma a forma real. A comunidade que parecia real sumiu, voltou ao imaginário do sonho, ao passo que o cachorro sempre tão real e sincero em seus instintos reaparece diante da platéia. Só nos resta sair do cinema.

Referências

ANATOL, Rosenfeld. *Teatro Moderno*. 2ª ed. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1973.

BARBOSA, Jorge Luís. A arte de representar como reconhecimento do mundo: o espaço geográfico, o cinema e o imaginário social. *GEOgraphia*, Niterói, ano II, n.3, p. 69-122, 2000.

BAUMAN, Zygmunt. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. In: *Magia e Técnica, Arte e Política: Obras Escolhidas*. v. 1, 6ª ed., São Paulo: Ed. Brasiliense, 1985a. p. 165-196.

_____. Que é o Teatro Épico? Um estudo sobre Brecht. In: *Magia e Técnica, Arte e Política: Obras Escolhidas*. v. 1, 6ª ed., São Paulo: Ed. Brasiliense, 1985b. p. 78-90.

BORNHEIM, Gerd. *Páginas de Filosofia da Arte*. Rio de Janeiro: Ed. Uapê, 1998.

_____. *A estética do teatro*. Rio de Janeiro: Ed. Graal, 1992.

BRECHT, Bertold. Função Social do Teatro. In: VELHO, Gilberto (Org.). *Sociologia da Arte III*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1985. p. 65-119.

CHARNEY, Leo. Num instante: o cinema e a filosofia da modernidade. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (Org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001, p. 386-408.

DOGVILLE. *Direção e roteiro: Lars Von Trier. Produção: Vibeke Windelov. França, 2003. 177 minutos*.

ELIAS, Norbert. *O Processo Civilizador*. v. 2. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1992.

ELIAS, Norbert.; SCOTSON, John L. *Os Estabelecidos e os Outsiders*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2000.

FREUD, Sigmunt. *O Mal-Estar na Civilização*. Rio de Janeiro: Imago Ed., 1997.

HADDAD, Amir; HIRSCH, Felipe; BIRMAN, Joel. Filme em questão: *Dogville*. Um estudo sobre a

maldade. *Jornal do Brasil*, Rio de Janeiro, 30 jan. 2004. Caderno B. p. B6-B7.

MENEZES, Paulo Alberto Arruda de. Cinema: imagem e interpretação. *Tempo Social - Revista de Sociologia da USP*, São Paulo, vol. 8, nº 2, p. 83-104, 1996.

METZ, Christian. *A significação do cinema*. In: *Col. Debates*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1972.

MUNSTERBERG, Hugo. A Atenção. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A Experiência do Cinema* (Antologia). Col. Arte e Cultura. v. 5 Rio de Janeiro: Ed. Graal; Embrafilme; 1983. p. 27-54.

SAID, S. F. Lars Von trier. *O Globo*, Rio de Janeiro, 06 fev. 2004. *Segundo Caderno*, p.01.

SIMMEL, Georg. A Metrópole e a Vida Mental. In: VELHO, Gilberto (Org.) *O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro: Zahar Ed., 1976. p. 13-28.

TRIER, Lars Von. About Dogville. Disponível em: <<http://www.dogville.dk>>. Acesso em: jun. 2005.

TRIER, Lars Von; VINTERBERG, Thomas. The Vow of Chastity. Disponível em: <<http://www.dogme95.dk>>. Acesso em: jun. 2005.