

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS

CURSO DE GRADUAÇÃO EM FILOSOFIA

ILUSTRAÇÃO E META-ÉTICA EM DOGVILLE

PEDRO MARQUES HARRES

Monografia apresentada como requisito parcial para  
obtenção de grau de Bacharel em Filosofia

DOUTOR JÔNADAS TECHIO

ORIENTADOR

Porto Alegre, dezembro de 2013

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço ao meu orientador, Jônadas Techio, pela possibilidade de realizar esse trabalho sobre um tema ainda incomum na filosofia de nosso departamento e que tanto me agrada.

Aos membros da banca Nykolas Motta e José Pertille, pelos anos de convivência em que foram compartilhadas não só ideias, mas a paixão pelo cinema.

À comunidade filosófica da UFRGS, sobretudo aos professores por ter refletido sobre meu filme “Um Animal Menor” de maneira tão calorosa quanto rica e reveladora.

À Evelyn Lima, pelo apoio essencial em tantos momentos.

## SUMÁRIO

<b>RESUMO</b> .....	<b>4</b>
<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>6</b>
<b>CAPÍTULO 1 - FILMES QUE FILOSOFAM</b> .....	<b>7</b>
1.1 Stanley Cavell e o início de uma tendência filosófica.....	7
1.2 Considerações atuais: Mulhall, Andersen e Baggini .....	10
1.3 Considerações sobre a inserção da leitura de <i>Dogville</i> nessa corrente filosófica.....	15
<b>CAPITULO 2 - PRIMEIROS PASSOS PARA UMA LEITURA</b> .....	<b>17</b>
2.1 Apresentação do filme e questões preliminares .....	17
2.2 <i>Dogville</i> enquanto parte de uma trilogia.....	18
2.3 Panorama de outras análises do filme .....	21
<b>CAPITULO 3 - EXPLORAÇÃO DA HIPÓTESE</b> .....	<b>23</b>
3.1 Apresentação da hipótese meta-ética.....	23
3.2 <i>Dogville</i> como um jogo de linguagem.....	25
3.3 Análise de aspectos estilísticos de <i>Dogville</i> .....	27
3.3.1 A influência Brechtiana .....	29
3.4 <i>Dogville</i> enquanto parábola moral e considerações temáticas .....	32
3.5 Os personagens .....	38
3.6 A ilustração de Tom .....	45
3.6.1 Termos e seus usos incomuns.....	49
3.7 Aprendizados éticos e meta-éticos .....	51
3.8 Considerações finais .....	56
<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>57</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>59</b>

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo realizar uma reflexão filosófica sobre o filme *Dogville*, de Lars von Trier, a partir do diálogo com a corrente contemporânea da filosofia analítica que pensa alguns filmes enquanto artefatos capazes de filosofar em seus próprios termos. A pesquisa partiu de um levantamento de outras interpretações do filme, que em grande parte discutiam aspetos pontuais do mesmo. Entretanto, após análises identificou-se uma centralidade da questão ética que, quando problematizada através de recursos metalinguísticos e características oriundas do teatro Brechtiano, resulta no desfecho meta-ético do filme. Diante de tal constatação, a hipótese central deste estudo é a de que exista uma reflexão meta-ética em *Dogville* que, se articulada, é capaz de dar um sentido que o unifique. O filme exige muito do seu espectador na medida em que o confronta com sua complexidade e não explicita suas conclusões. A quantidade de interpretações que ele possui é sintomática disso. Significativo esforço analítico foi realizado para encontrar o sentido que o articule do início ao fim, resguardando, contudo, sua ambiguidade e abertura. O filme, enquanto obra de arte, discute a si mesmo e as possibilidades de seu suporte (no caso, o formato fílmico). *Dogville* nos nega uma conclusão de cunho pedagógico, porque contém uma crítica de seus próprios estratagemas didáticos no elaborar de sua parábola. A presente investigação encontrou a ineficácia de ilustrações morais como cerne dessa crítica. É também possível derivar do filme uma hipótese metafísica sobre a incapacidade humana de corrigir-se moralmente, porém, não são fornecidos subterfúgios para confirmá-la ou negá-la.

Palavras chave: Filosofia e Cinema, Leitura de Filmes, Ética, Moral, Ilustração.

## ABSTRACT

The present study aims to draw a philosophical reflection on the movie *Dogville*, of Lars von Trier, in dialogue with contemporary analytic philosophers who considers some films as artifacts able to philosophize on their own terms. The research started with a summary of other interpretations of this film, which mainly examined specific aspects of it. However, after analysis, it was identified as central the ethical issue that when troubled through metalinguistic features and characteristics derived from the Brechtian theater, results in the meta-ethical outcome of the film. The central hypothesis of this study is that there is a meta-ethical reflection in *Dogville* which, if developed, can establish a meaning that unifies the movie. The film demands a lot of its viewers insofar as confronts them with its complexity and doesn't reveal its conclusions easily. The variety of interpretations the movie has is symptomatic. Significant analytical effort was made to find a meaning that articulates the film from beginning to end, saving yet its own ambiguity and openness. The film, as a work of art, discusses itself and the possibilities of its own medium (in this case, the filmic format). *Dogville* denies us a conclusion with an educational aspect, because it contains a critique of his own teaching strategies in his parable. The identification of a meaning to this critique points to the ineffectiveness of moral illustrations. There is also a metaphysic hypothesis towards the human inability to morally correct himself that is, nevertheless, nor confirmed or denied.

Keywords: Philosophy and Movies, Reading films, Ethics, Moral, Illustration

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo realizar uma leitura filosófica do filme *Dogville* (2003), de Lars von Trier. Ele busca se inserir numa corrente contemporânea na filosofia analítica que pensa alguns filmes enquanto artefatos capazes de reflexão filosófica em seus próprios termos. O trabalho toma por base escritos de Stanley Cavell (1979), iniciador desse movimento, mas sobretudo as reflexões de Stephen Mulhall em seu recente livro *On Film* (2008). Algumas posições de Martha Nussbaum (1990) e Gilbert Ryle (1968) a respeito das conexões entre literatura e ética também balizaram a reflexão. Por fim, elementos da filosofia madura de Ludwig Wittgenstein, sobretudo sua concepção de jogos de linguagem, também são usados pontualmente.

Ele é composto de três capítulos.

O primeiro visa introduzir o leitor na questão da leitura filosófica de filmes e a noção de filmes enquanto capazes de fazer filosofia, bem como fazer um breve apanhado de como essa recente tradição se desenvolveu e quais os pontos de discussão sobre o tema. Ele conclui com uma rápida consideração sobre a inserção da presente leitura nesse contexto.

Já o segundo é o primeiro passo na leitura filosófica do filme *Dogville*. Ele consiste numa apresentação do filme, a consideração de dificuldades preliminares e um rápido levantamento de outras leituras existentes.

No terceiro, se dá apresentação de minha principal hipótese de leitura sobre *Dogville*. As seções e subseções que se seguem são um desdobramento do esforço em trazê-la à luz.

Seguindo o direcionamento estilístico dos textos que o trabalho toma por base, optei pela concisão nas descrições do filme e, conseqüentemente, pela busca de um texto denso em reflexões sobre o mesmo. Assim, o exercício de assistir *Dogville* antes de dirigir-se ao texto é recomendado.

## CAPÍTULO 1 - FILMES QUE FILOSOFAM

### 1.1 Stanley Cavell e o início de uma tendência filosófica

O trabalho de Stanley Cavell, em sua reflexão filosófica sobre cinema, possui o caráter fundador de uma corrente de filósofos e textos que se debruçam sobre certos filmes para neles encontrar conteúdos filosóficos originais. Isso significa abordá-los não apenas como objetos do pensamento filosófico, mas também como expressões de pensamentos filosóficos.

No livro *The World Viewed - reflexions on the Ontology of Film* (Cavell, 1979) e outros escritos<sup>1</sup>, além de justificar o porquê de alguns filmes serem dignos de atenção filosófica e do cinema ser merecedor da mesma seriedade dispensada a outras artes dentro dos estudos de estética, ele busca, através da análise de filmes, investigar a relação entre o meio cinematográfico e a realidade. Sua intuição, fortemente influenciada por leituras de Bazin e Panofski, é a de que o cinema "possui uma relação com a realidade sem precedentes em outras artes."(Cavell, 1979:166)<sup>2</sup>

Devido à influência metodológica dos textos maduros de Wittgenstein em seu estilo, ele se vale da análise de diversos casos para investigar o meio cinematográfico. Pode-se dizer que, assim como Wittgenstein nos chama a atenção para os termos em seu uso, Cavell busca delinear as possibilidades do meio cinematográfico em casos particulares de seu emprego na realização de filmes específicos. Portanto, boa parte de suas leituras fílmicas se inserem dentro de seu projeto filosófico de delinear um estatuto ontológico para o meio cinematográfico.

A principal razão para fundamentar a busca de tal estatuto reside no fato da base material do cinema ser uma sucessão de imagens fotográficas. A fotografia, ao contrário da pintura, "não nos apresenta a 'semelhança' de coisas, ela nos apresenta, desejamos dizer, as coisas elas mesmas" (Cavell, 1979:17)<sup>3</sup>. Isso obviamente não significa que não há diferença entre uma fotografia de um objeto e esse objeto, mas que a fotografia não é uma cópia, réplica ou sombra de algo, mas uma transcrição visual automática de algo. Segundo ele, isso seria o

<sup>1</sup>Pursuits of Happiness (Cavell, 1981), Contesting Tears (Cavell, 1996), Cities of Words (Cavell, 2004)

<sup>2</sup>...bears a relation unprecedented in other arts (tradução nossa)

<sup>3</sup>A photograph does not present us with "likenesses" of things; it presents us, we want to say, with the things themselves. (tradução nossa)

que nos permite apontar para uma foto de Bette Davis e dizer: essa é a Bette Davis. O termo transcrição visual automática é usado por Cavell para ressaltar tanto a peculiaridade ontológica da imagem em questão, como o aspecto maquinístico e objetivo inerente ao processo de funcionamento de uma câmera fotográfica e, por consequência, de uma câmera cinematográfica também. “Reproduzir o mundo é a única coisa que filmes fazem automaticamente” (1979:103)<sup>4</sup>. Esse aspecto proveria um “atestado de existência” àquilo que é filmado, mesmo que o filmado se articule de forma ficcional. O cinema, para Cavell, possui a capacidade de nos apresentar uma realidade sem que estejamos presentes a essa realidade.

Ao articular diversas tomadas de modo intencional, os filmes estariam se expressando através do real e projetando uma figura dinâmica e planejada de nosso próprio mundo à nossa frente. Essa figura e sua narrativa podem ser lidas como um discurso a respeito desse mundo. Isso nos é significativo porque, tanto numa perspectiva individual quanto intersubjetiva, a organização de nossa realidade em uma lógica narrativa é uma das nossas principais ferramentas para conferir sentido à realidade.

Embora o saldo ontológico desse projeto seja motivo de divergência entre especialistas<sup>5</sup> e a ideia da fotografia como testemunho da existência de algo tenha perdido força na contemporaneidade, seus escritos deixaram uma valiosa herança para filósofos posteriores: a atividade da leitura filosófica de filmes. O termo "leitura" é caracterizado por Cavell da seguinte forma:

Ler não é uma alternativa ao ver, mas [...] um esforço para detalhar uma forma de ver mais claramente, uma interpretação de como as coisas parecem e porque elas se apresentam de tal forma e em tal ordem. (Cavell, 1979: xii)<sup>6</sup>

Tendo a compreender essa atividade de leitura como, mais que uma observação apurada, também um esforço interpretativo que traz a tona elementos que, embora não estejam explícitos se encontram presentes no discurso fílmico. Contudo, trata-se de uma

---

<sup>4</sup> Reproducing the world is the only thing film does automatically. (tradução nossa)

<sup>5</sup> Parte da segunda edição de *World Viewed* se dedica a responder objeções de Alexander Sesonske quanto à aplicabilidade das afirmações cavellianas quanto ao meio cinematográfico em longas metragens animados. E Schmerheim também questiona a validade do pensamento de Cavell frente aos avanços da manipulação digital de imagens que permitem que cinema e natureza se distanciem cada vez mais.

<sup>6</sup> Reading is not an alternative to seeing but [...] an effort to detail a way of seeing something more clearly, an interpretation of how things look and why they appear as, and in the order, they do. (tradução nossa)



atividade que, para sua realização adequada, requer do filósofo uma atenção redobrada para não cair no campo especulativo e enxergar no filme mais do que ele de fato contém.

## 1.2 Considerações atuais: Mulhall, Andersen e Baggini

Stephen Mulhall, embora não se comprometa com as teses de cunho ontológico de Cavell, herda o conceito de leitura de filmes em seus estudos. Partidário de uma concepção expandida da filosofia, na qual se exercita o diálogo e o reconhecimento de textos de outras áreas como passíveis de conter reflexões filosóficas relevantes, ele também aproxima as noções de discurso cinematográfico e discurso filosófico. Nas duas edições de seu livro *On Film* (2001 e 2008), a ideia de que um filme possa de fato filosofar é manifesta e defendida com exemplos. Alguns filmes específicos poderiam, segundo ele, ser chamados de “filosofia em ação”.

Eles mesmos devem ser tomados como fazendo reais contribuições para esses debates intelectuais. Em outras palavras, eu não vejo esses filmes como ilustrações úteis ou populares de pontos de vista e argumentos adequadamente desenvolvidos por filósofos; eu os vejo mais como eles mesmo refletindo e avaliando tais pontos de vista e argumentos, pensando séria e sistematicamente sobre eles da mesma forma que os filósofos fazem. (2008:5)<sup>7</sup>

É interessante deixar claro que Mulhall não entende por “filosofia em ação” algumas das relações que são comumente estabelecidas por professores de filosofia entre filmes e questões filosóficas. Essas relações seriam a de ilustração: um filme que apenas ilustra posições filosóficas contidas em outros textos, de forma a fornecer exemplos “cool” para iniciar discussões em aula; ou ornamentação: um filme que nos oferece uma versão mais palpável ou simplificada de um argumento ou problema filosófico com suas cenas.

A segunda edição desse livro não tem por objetivo explicar *a priori* o que significa um filme filosofar, mas de fato mostrar por meio de suas leituras como os filmes escolhidos o fazem. Tanto os filmes com sua filosofia em ação, como seu método de exposição de casos dão um lugar privilegiado ao ato de mostrar em detrimento do dizer ou explicar. É necessário ressaltar aqui a forte influência do pensamento Wittgensteiniano maduro na filosofia de Mulhall.

---

<sup>7</sup> They should themselves be taken as making real contributions to these intellectual debates. In other words, I do not look to these films as handy or popular illustrations of views and arguments properly developed by philosophers; I see them rather as themselves reflecting on and evaluating such views and arguments, as thinking seriously and systematically about them in just the ways that philosophers do.” (nossa tradução)

Wittgenstein, nas *Investigações Filosóficas* (1953), organiza e reflete acerca uma série de exemplos cuidadosamente arquitetados tendo em vista questões filosóficas sobre a linguagem. Seu objetivo, contudo, não era usá-los como ponto de partida para a elaboração de uma teoria geral que explicasse todos os casos e a linguagem, mas expor as limitações de posições adversárias e nos levar a uma compreensão da linguagem em seu uso a partir do que os exemplos escolhidos nos mostram e sem a necessidade de uma teoria geral. “A filosofia apenas coloca tudo diante de nós, e não explica nem deduz nada. - Uma vez que tudo já está à vista, não há nada para explicar.”(1953:§126)<sup>8</sup> Correspondentemente, os filmes, para Mulhall não estariam explicando ou de alguma forma dizendo suas posições filosóficas, mas estariam nos mostrando através de exemplos e nos atentando para algo a respeito desses temas que talvez não fosse antes percebido. É como se o filme fosse capaz de, através de sua organização de tomadas da realidade em um fluxo de imagens dinâmicas, prover-nos com insights sobre nossa realidade que, embora não fossem ocultas, não ganhavam o devido destaque em nossa experiência comum. E isso é feito de forma auto-reflexiva, ou seja, assim como os textos filosóficos, o filme estaria fazendo algo e refletindo sobre o que está fazendo.

Seu método de leitura é relativamente simples: a partir do que o filme mostra, ele identifica algumas questões filosóficas centrais e destaca aspectos do filme, geralmente mais próximos de sua narrativa<sup>9</sup>, cuja descrição perspicua nos mostra claramente que eles instanciam uma posição filosófica a respeito de um tema. Paralelos e aproximações com outros filósofos são úteis nessa caracterização, porém, não se busca reduzir o conteúdo do filme a esses paralelos. Em certo sentido, Mulhall nos oferece uma chave de leitura e um incentivo para rever o filme em questão atentando para seu caráter reflexivo sobre as questões levantadas. Uma passagem do comentário de Nathan Andersen sobre o livro ajuda a esclarecer como o texto de Mulhall nos estimula a enxergar os filmes por ele abordados:

Uma tentativa de ler esses filmes como um corpo em desenvolvimento de obras filosóficas, cada uma refere-se e critica, ao mesmo tempo que se constrói sobre, as alegações e *insights* de seus predecessores.<sup>10</sup>(Andersen, 2003:1)

---

<sup>8</sup> Philosophy just puts everything before us, and neither explains nor deduces anything. – Since everything lies open to view... (tradução nossa).

<sup>9</sup> Por narrativa quero dizer aquilo que geralmente no filme estaria escrito em seu roteiro, ou seja, que *acontece* em tela.

<sup>10</sup> an attempt to read these films as a developing body of philosophical works, each of which refers to and criticizes, at the same time as it builds itself upon, the claims and insight of its predecessors. (tradução nossa)

Aqui merece ser destacado também o fato de Mulhall refletir sobre como os filmes do quarteto *Alien* lidam e pensam a possibilidade de continuação da série. Conferindo aos filmes outra característica de textos filosóficos: a capacidade de herdar posições de outros textos e revisá-las.

Compreendo que o texto de *On Film* não se relaciona com os filmes que analisa da mesma forma que um texto de crítica cinematográfica o faz. Embora rigorosamente não haja nada nas interpretações contidas no texto de Mulhall que uma crítica cinematográfica não possa também nos mostrar, o objetivo último da crítica é nos fornecer uma valoração estética do filme. Ou seja, dizer se ele vale a pena ser visto e por quê. Já os textos de Mulhall podem ser lidos da mesma maneira que comentadores o são para textos filosóficos tradicionais. Ou seja, eles analisam, explicam, explicitam, por vezes aprofundam ou levam adiante as questões abordadas dentro do texto e nos orientam para uma (re)leitura atenta a esses temas, percebendo onde o filme se insere e como se posiciona em uma discussão dos mesmos. Enquanto a crítica cinematográfica é uma peça essencialmente descritiva, o comentário filosófico é uma peça essencialmente dialógica em relação ao objeto em questão, seja ele um filme ou texto.

É necessário mencionar, contudo, que a posição de Mulhall defendida no livro não deixa de ser objeto de controvérsia em círculos filosóficos. As observações de Julian Baggini e Nathan Andersen sobre a primeira edição de *On Film*, por exemplo, questionam em que medida é possível filmes fazerem filosofia e se esses apresentados por Mulhall de fato o fazem.

Baggini não coloca em dúvida o fato de que filmes possam filosofar, reconhece no filme *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950) um exemplo genuíno do caso. Porém, estabelece uma exigência para que um filme de fato o faça:

Muitos filmes representam ideias e argumentos potencialmente filosóficos, mas nem todos eles realmente levam essas ideias e argumentos para a frente. Para um filme genuinamente filosofar é preciso fazer esta contribuição positiva. Ele deve não apenas imitar ou encenar argumentos filosóficos, mas *fazer algum trabalho real* com eles.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> many films represent philosophically pregnant ideas and arguments, but not all of them actually take these ideas and arguments forward. For a film to genuinely philosophise it must make this positive contribution. It must not only mimic or enact philosophical arguments but do some real work with them. (tradução nossa, grifo meu)

E o que seria esse “trabalho real” a ser feito com as ideias? Aqui Baggini estabelece uma exigência comum ao pensamento filosófico desde a antiguidade: ele deixa claro que para um filme filosofar a respeito de um tema ele não pode apenas oferecer uma opinião sobre ele, mas também precisa, de alguma forma, justificá-la:

Para a filosofia ser algo mais do que uma troca de opiniões, deve envolver a prestação de boas razões para aceitar ou rejeitar a posição em discussão. Estas razões podem muito bem ser diferentes de argumentos formais, mas eles devem ser razões de algum tipo. (Baggini, 2003:9)<sup>12</sup>

E exatamente nesse ponto que o comentador questiona a escolha de filmes feita por Mulhall. Ao focar sua primeira edição do livro no quarteto de filmes da série *Alien*, ele estaria analisando filmes que, apesar de nos oferecerem ricas metáforas e insights interessantes sobre corporeidade, gênero, sexualidade e a própria possibilidade de se fazer uma continuidade cinematográfica, não nos fornecem razões para pensar que tais caracterizações sejam pertinentes.

Já Andersen, após estabelecer algumas dúvidas se o autor não estaria “lendo demais” nos filmes e questionar-se de que maneiras pode um filme contribuir para o debate de uma questão filosófica, termina por “salvar” *On Film* e Mulhall ao defender uma concepção expandida de filosofia que é certamente compartilhada pelo autor:

Há um sentido diferente de filosofia em que filmes - e sob esse aspecto boa parte da filosofia mais interessante do século XX - são ou podem ser filosóficos. [...] Nós podemos substituir a ideia de que consiste na produção de 'argumentos' filosóficos com a noção de que ele oferece um caminho para o pensamento, um espaço aberto em que o pensamento se dá, permitindo novos modos de organizar e dar sentido à experiência e ao conhecimento. (2003:12)<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> For philosophy to be anything more than an exchange of opinions, it must involve the giving of good reasons for accepting or rejecting the position under discussion. These reasons may well be other than formal arguments, but they must be reasons of some kind.

<sup>13</sup> There is a different sense of philosophy in which film -- and for that matter much of the most interesting philosophy of the twentieth century -- is or can be philosophical. [...] we might replace the idea that consists in the production of philosophical ‘arguments’ with the notion that it provides a pathway for thinking, an open space in which thinking takes place, enabling new modes of organizing and making sense of experience and knowledge. (tradução nossa).

Essa caracterização com certeza reconhece tanto os simbolismos dos filmes *Alien* quanto o estilo lacunar de autores como Wittgenstein e a preferência pelo formato de ensaio para publicações curtas como trabalhos merecedores de atenção, não só por sua pertinência sobre os temas tratados, mas por apontar em que sentido a própria filosofia está mudando sua forma de tratar temas.

A resposta de Mulhall a essas observações encontra-se na parte 2 da sua segunda edição de *On Film*. Não entrarei em detalhes sobre isso porque não creio que para a leitura que pretendo fazer de *Dogville* ela seja relevante. Os motivos dessa irrelevância reside no fato da crítica de Baggini questionar a validade do projeto de Mulhall quanto à escolha dos filmes analisados. Minha intuição é a de que *Dogville* tanto fornece “um caminho para o pensamento” nos termos de Andersen e como pertence à categoria de filmes que Baggini aceitaria como genuinamente filosóficos. Espero que minha leitura do filme nos próximos capítulos justifique essa alegação.

### 1.3 Considerações sobre a inserção da leitura de *Dogville* nessa corrente filosófica

Minha leitura de *Dogville* no próximo capítulo encontra nas leituras de Mulhall sua referência central. Porém, faz-se necessário ressaltar algumas diferenças entre o projeto a seguir e o trabalho realizado em *On Film*.

A primeira delas, já apontada na seção anterior, é minha convicção de que as críticas de Baggini a Mulhall pela escolha dos filmes do quarteto *Alien* como filosofia em ação não se aplicam ao presente projeto pela própria natureza do objeto de leitura. Pelo menos sobre os temas que pretendo abordar, *Dogville* não oferece apenas opiniões acerca de questões filosóficas, mas as problematiza, expõe dificuldades na prática e fornece razões para considerá-las como pertinentes. Não querendo antecipar o conteúdo do capítulo seguinte, só me resta esperar que minha exposição seja eficiente no sentido de mostrar onde tais razões se encontram no filme.

*Dogville* é um filme que “se presta” a interpretações filosóficas, praticamente convida o espectador a fazer isso. Ele possui a abertura interpretativa, a riqueza textual e as lacunas de sentido propositalmente colocadas de um filme que toma a reflexividade como característica central; é um filme feito para pensar. Devido a isso, a bibliografia sobre ele é muito vasta, bem como a variedade de questões identificadas como ali presentes. Logo, minha leitura do filme tem ao mesmo tempo a vantagem de poder contar com estudos anteriores para citação e apoio, mas o dever de fornecer uma visão sobre o filme que, mesmo não tendo a pretensão de esgotá-lo, apresente algo de inédito e aborde um aspecto central do filme cuja pertinência até então tenha passado despercebida.

Não posso deixar de mencionar que *On Film* se debruça sobre uma série de filmes em continuidade (a série *Alien*) e reflete sobre o que cada continuação herda de seu predecessor, em que medida avança em suas questões e de que forma cada novo *Alien* reflete conscientemente sobre si enquanto possibilidade dessa continuação na elaboração da trilogia. *Dogville* também é primeiro filme de uma trilogia, até então inconclusa, chamada de *USA, Land of Opportunities*. Diferentemente de *Alien*, no qual a origem de uma continuação se deve, sobretudo, ao sucesso comercial do filme anterior, os três filmes de Lars von Trier já foram pré-concebidos como partes dessa trilogia desde seu roteiro.

Isso implica na dupla dificuldade: 1) talvez um sentido último somente se desvelasse após a realização dos três filmes, de forma que pudéssemos reler *Dogville* à luz de

seus sucessores; 2) há uma grande possibilidade de que a trilogia nunca venha a ser concluída, pois Lars von Trier suspendeu indeterminadamente a pré-produção do terceiro filme (*Washington*) por conta de uma insatisfação com o roteiro e uma grave crise depressiva. Essas dificuldades adicionais, o caráter distinto da trilogia *Land of Opportunities* em relação a série *Alien*, bem como o fato de que não analisarei todos filmes da trilogia (como fez Mulhall), mas apenas o primeiro, exigem uma reflexão preliminar diferente da que Mulhall fez sobre continuações cinematográficas para sustentar a leitura; essa reflexão se faz presente no próximo capítulo.



## CAPITULO 2 - PRIMEIROS PASSOS PARA UMA LEITURA

### 2.1 Apresentação do filme e questões preliminares

Qualquer esforço interpretativo sobre *Dogville* possui algumas dificuldades preliminares. Além do caráter enigmático e a complexidade do filme em si já ser um desafio, não se pode ignorar o fato dele ser o primeiro filme de uma trilogia até então inconclusa, bem como a multiplicidade de textos e análises já existentes sobre o filme. Sendo assim, pretendo iniciar com uma breve descrição do filme, para em seguida abordar essas dificuldades e já apontar o caminho que pretendo tomar em minha leitura.

*Dogville* é um drama filmado pelo diretor dinamarquês Lars Von Trier e lançado em 2003. Entre outros, conta com os atores Nicole Kidman, Paul Bettany, Stellan Skarsgård, James Caan e Lauren Bacall nos respectivos papéis de Grace, Thomas Edison Jr (Tom), Chuck, The Big Man e Ma Ginger. O filme também conta com narrações de John Hurt e foi indicado à Palma de Ouro em Cannes no ano de seu lançamento.

A história se passa inteiramente no vilarejo de Dogville, nos anos da recessão americana. Um lugar pobre e afastado com poucos habitantes. O filme desenvolve a relação trágica de Grace, uma bela e jovem fugitiva de gângsteres de Chicago, com os demais habitantes do local. O que se inicia como uma acolhida amistosa termina em situações de abuso sexual, trabalho escravo, desrespeito, encarceramento e finalmente a entrega de Grace aos gângsteres que ela evitava. O filme culmina numa chacina de todos habitantes da cidade.

Como o próprio título do trabalho indica, o termo ilustração será usado diversas vezes e está entre as noções centrais da reflexão. É importante ressaltar que esse termo, cujas origens etmológicas<sup>14</sup> remetem ao termo latino “*illustratio*” e já carrega uma série de definições como manifestação, iluminação espiritual, representação vívida, iluminar, tornar claro, explicar, trazer à luz, adornar, etc. é aqui entendida como o esclarecimento (ou a tentativa dele) através de um exemplo. Esse esclarecimento podendo ser moral, político, espiritual ou ainda de outras naturezas. A razão para essa escolha reside na aproximação com o que é aparentemente entendido pelo personagem Tom e pelo autor do filme para o termo.

---

<sup>14</sup> Consultado no site <http://www.etymonline.com/index.php?term=illustration> em 12/11/2013

## 2.2 *Dogville* enquanto parte de uma trilogia

A ideia de ler um filme que filosofa é um esforço em captar um sentido filosófico no mesmo, em que ele levaria adiante um debate filosófico, como exigiria Baggini. Nesse sentido, a leitura filosófica de filmes não pode ignorar as continuidades que um filme venha a ter. *Dogville* inicia uma trilogia incompleta chamada *USA: Land of Opportunities*, a terceira trilogia da carreira do diretor<sup>15</sup>. O fato dessa trilogia possivelmente nunca se completar já coloca uma séria dificuldade para qualquer tentativa de interpretação do filme que busque dar conta de seu sentido por completo, ou seja, que busque de algum modo “fechá-lo”. Para avaliar a gravidade desse obstáculo, realizo uma pequena reflexão sobre trilogias a seguir.

Tanto na obra de Lars von Trier quanto no cinema em geral existem trilogias (ou mesmo continuidades) de vários tipos. Poderíamos distingui-las pelo grau de afinidade entre seus filmes, indo das mais desconexas às mais coesas.

Entre esses dois extremos, poderíamos citar, de um lado, a famosa *Trilogia da Incomunicabilidade*<sup>16</sup>, de Michelangelo Antonioni, composta por filmes que nada possuem de comum além de uma afinidade temática, o que justifica o fato de terem sido agrupados e pensados como uma trilogia somente pela crítica e depois de sua produção. De outro, *O Senhor dos Anéis*<sup>17</sup>, de Peter Jackson, composta por três filmes produzidos conjuntamente, com uma unidade estilística, um mesmo título e uma única história que se estende pelos três filmes, de modo que se torna difícil pensar um filme isolado dos demais. No meio do caminho teríamos a *Trilogia das Cores*<sup>18</sup>, de Krzysztof Kieślowski, onde os filmes não compartilham da mesma história e até mesmo mudam de gênero, porém foram pré-concebidos para construir um painel reflexivo sobre os ideais da revolução francesa na França atual. Hollywood muitas vezes constrói trilogias, ou ainda séries de filmes (*Robocop*, *Alien*, *Missão Impossível*, *American Pie*, *Jurassic Park*, etc.), pautadas por objetivos e retornos mercadológicos. Nesse modelo, a existência do seguinte depende do sucesso de seu predecessor. O diretor costuma mudar de um filme para outro e os roteiros de cada filme são feitos com relativa independência, aparentemente prezando mais por uma exploração de uma marca do que a

<sup>15</sup> A primeira trilogia é sobre a Europa, composta de *The element of crime* (1984), *Epidemic* (1987) e *Europa* (1991). A segunda é a trilogia do *Coração de Ouro* com *Breaking the waves* (1995), *The idiots* (1998) e *Dancer in the dark* (2000). A terceira teria *Dogville* (2003), *Manderlay* (2005) e *Washington* (até agora não produzido).

<sup>16</sup> *A Aventura* (1960), *A Noite* (1961), *O Eclipse* (1962).

<sup>17</sup> *O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel* (2001), *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres* (2002), *O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei* (2003).

<sup>18</sup> *A Liberdade é Azul* (1993), *A Igualdade é Branca* (1994), *A Fraternidade é Vermelha* (1994).

articulação de uma visão ou sentido ao longo dos filmes. Eu chamaria esse último caso de trilógicas ou continuações acidentais.

A partir desses exemplos, seria possível detalhar esse grau de afinidade classificando as trilógicas quanto a quatro aspectos: 1- a presença ou não de uma única história, personagens e elenco permeando os três filmes; 2-a unidade estilística e de gênero entre os filmes; 3- o fato da trilogia ser algo planejado na pré-concepção dos filmes ou ser “acidental”; e 4- o fato de todos filmes terem sido feitos por um único ou vários diretores. Quanto maior é esse grau, em teoria, mais difícil é pensar um filme separadamente dos demais.

*Land of Opportunities* preenche positivamente esses quatro quesitos. Desde o princípio, *Dogville* já fora anunciado como parte inicial de uma trilogia. O fato de eles usarem um estúdio vazio ao invés de uma cenografia realista parece conferir aos dois filmes feitos e ao suposto terceiro uma unidade de estilo. Até onde ela foi realizada, todos os filmes pertencem a um mesmo gênero. Essa trilogia envolve personagens recorrentes e supostamente cada história de um segmento resulta da resolução de Grace no fim da anterior. A trilogia repete elenco, embora possua a curiosa característica de repetir atores em papéis diferentes de um filme para o outro, o que pode gerar algumas reflexões acerca do meio cinematográfico ao se colocar o elenco dos dois filmes produzidos em perspectiva. Logo, se essa é uma trilogia com alto grau de afinidade entre seus filmes, pensá-los à revelia um do outro se torna perigoso. E o fato de Lars von Trier ter desistido do roteiro da terceira parte *Washington* nos interdita até então a possibilidade de ver o desfecho da trajetória de Grace pela realidade americana e, por consequência, o sentido final dessa trajetória. Então, o que nos autorizaria a fazer alguma leitura de *Dogville* que pudesse afirmar algo conclusivo e com relativa segurança sobre o filme?

Uma comparação com a trilogia do *Senhor dos Anéis*, talvez, poderia nos mostrar em que sentido fazer o exercício que me proponho não é uma tarefa inútil ou infrutífera. Na trilogia de Peter Jackson há um super objetivo (destruir o Anel). Esse objetivo é explicitado no primeiro filme, direciona a ação de todos personagens e constitui um arco dramático que vai do primeiro ao terceiro filme. Os três filmes constituem uma saga no sentido mais clássico do termo. Já *Dogville*, *Manderlay* e supostamente *Washington*, apesar dos contornos épicos que Grace possa ganhar, não apresenta um super-objetivo de tal natureza. Poderíamos talvez dizer que os filmes de Lars articulam uma trajetória do amadurecimento de Grace e nos fornecem um retrato moral dos Estados Unidos paralelamente, mesmo que isso não possua o mesmo grau de objetividade (tanto na história como na consciência do protagonista) quanto destruir um anel mágico no fogo da Montanha

da Perdição<sup>19</sup>. Logo, cada filme representaria uma etapa compartimentada do seu amadurecimento a se completar (um aprendizado) e por consequência mostraria uma faceta dessa sociedade com a qual ela se confronta. E como isso se dá?

Aqui entra em cena o caráter de parábola moral, visto tanto em *Dogville* como *Manderlay*. Em cada filme, a história contada parece nos endereçar uma lição ética, uma “moral da história” a ser aprendida tanto por Grace, como por nós espectadores. Embora a natureza de tal lição seja ambígua e geradora de controvérsias, sendo essa uma das características que tornam o filme tão enigmático, ainda assim podemos encontrar um fechamento claro em cada filme. Embora tais palavras não estejam escritas em tela, poderíamos dizer que, ao contrário do Senhor dos Anéis, a sensação que o fim de *Dogville* nos provoca é a de um “FIM” de fato, e não um “CONTINUA...”

Se havia um sentido mais abrangente que só se revelaria no término da trilogia, jogando uma nova luz sobre os dois filmes anteriores, nunca saberemos. O que se pode observar, pelo menos ao passarmos de *Dogville* para *Manderlay*, é que isso não ocorre significativamente. Há uma tendência natural de interpretar o segundo filme à luz do primeiro, visto que o espectador já está familiarizado com os aspectos formais da trilogia e o tom da narrativa, mas não o inverso. *Manderlay*, embora tome como ponto de partida a decisão de Grace de assumir o poder que seu pai lhe ofertou, não parece rediscutir os problemas de *Dogville*, mas investigar novos dilemas oriundos dessa nova condição.

Talvez pudéssemos pensar a concepção dessa trilogia à luz do esquema hegeliano da *Fenomenologia do Espírito* (Hegel, 1807) e interpretar cada filme como um estágio no amadurecimento da consciência de Grace. Porém, tanto aqui como em Hegel cada uma das etapas possui seu próprio desfecho, que embora forneça o princípio do movimento seguinte, também permite que a pensemos como movimento isolado.

---

<sup>19</sup> Super objetivo da trilogia *Senhor dos Anéis*.

### 2.3 Panorama de outras análises do filme

Talvez uma prova factual de que o interrompimento da trilogia não nos impede de pensar *Dogville* seja a vastidão de textos e leituras já existentes sobre o filme. Chama atenção a diversidade de interpretações que ele suscita. E os textos não se resumem à filosofia ou à teoria do filme, havendo a presença de campos como psicologia, ciência política, estudos de gênero, linguística, sociologia e até mesmo economia.

Por exemplo, o texto *Dogville or An Illustration of Some Properties of General Equilibrium* encontra no filme uma “ilustração de uma economia simples onde um agente possui apenas seu corpo como investimento inicial” (Harmgart & Huck, 2008:1)<sup>20</sup>. Ele faz um paralelo entre o desenvolvimento do filme e os diferentes e progressivos estágios no deteriorar das condições de trabalho de alguém num contexto ausente de instituições que o defendam.

Já no texto “*Dogville: A parable on perversion*” (Abella & Zilkha, 2004), o filme é analisado à luz dos conceitos psicanalíticos contemporâneos de perversão. Nessa leitura, Grace seria uma aparente vítima masoquista a incentivar o sadismo dos demais ao seu redor antes da situação se inverter. E o espectador seria levado primeiramente a identificar-se com uma posição moral antes de se tornar, via identificação, um cúmplice do triunfo sádico da suposta vítima.

Porém, segundo as autoras, essa não seria a única possibilidade de leitura. Podendo o filme ainda ser interpretado à luz de conceitos como narcisismo, psicologia de grupos, processos de idealização e ainda outros.

Várias leituras ainda associam o filme e seu estilo às premissas e práticas do teatro de Bertold Brecht.<sup>21</sup> Além da manifesta inspiração da história na música da Pirata Jenny, da *Ópera dos Três Vinténs* (Brecht, Weil, 1928), de fato o teatro do oprimido de Bertold Brecht fornece uma chave de leitura útil a compreensão das escolhas do diretor na realização.

As interpretações do filme dentro de um escopo político são igualmente diversas. Alguns críticos e revisionistas tendem a interpretar o filme centralmente como a

<sup>20</sup> An illustration of a simple economy where one agent has only her body as initial endowment. ( tradução nossa)

<sup>21</sup> Cinema of the Body: the Politics of Performativity in Lars Von Trier’s *Dogville*. And Yorgos Lanthimo’s *Dogtooth* (KOUTSOKAKYS, 2002), *Dogville*, de Lars von Trier, e a utilização da obra de Brecht como modelo (CRUZ, 011)

crítica política aos Estados Unidos que o diretor provocativamente afirma ser. Embora seja de fato possível pensá-lo dessa forma, essa abordagem me parece aquém da profundidade filosófica que *Dogville* suscita. Já outros, ao associar o filme ao pensamento de Hanna Arendt,<sup>22</sup> Derrida<sup>23</sup> e Girard,<sup>24</sup> geralmente apontam para a falta de estruturas institucionais em *Dogville* para que uma vida política se exerça, e os problemas decorrentes que surgem das tentativas da esfera moral suplantar esse vácuo institucional.

Essas são apenas algumas das leituras possíveis do filme. Como sabiamente observa Laura Scuriati na abertura de seu texto “*Dogville and the problem of objetification*”:

*Dogville* se apresenta como um texto quase inesgotável, permitindo uma série de convincentes e relevantes leituras políticas e filosóficas que, no entanto, não dão conta de sua complexidade e problematicidade por completo. (Scuriati, 2009:10)<sup>25</sup>

Tendo em vista essa perspectiva e as leituras já existentes, as questões que se impõem a qualquer nova leitura de *Dogville* são: 1) Por que fazer mais uma leitura do filme? 2) Como essa nova leitura dialoga com as outras leituras já feitas?

Acredito que a chave de uma resposta adequada para a primeira pergunta encontra sua raiz na segunda. Em minha leitura do filme, pretendo não partir do zero, mas tomar as leituras brechtianas e éticas do filme como ponto de partida para lançar uma hipótese de leitura que, embora já mencionada em outros textos, ainda não a vi devidamente aprofundada: a hipótese de que o filme não apenas versa sobre ética, mas também discute a própria possibilidade de um filme ou uma narrativa versar sobre isso adequadamente, entrando então no campo teórico da meta-ética.

---

<sup>22</sup> *Dogville* – Humiliation, love and politics (Heuer, 2004).

<sup>23</sup> The Politics of Gift-Giving and the Provocation of Lars von Trier’s *Dogville* (Nobus, 2007).

<sup>24</sup> Grace and Violence: Questioning Politics and Desire in Lars von Trier’s *Dogville* (Sinnerbrink, 2004).

<sup>25</sup> *Dogville* presents itself as an almost inexhaustible text, allowing for a number of convincing and politically as well as philosophically relevant readings which nevertheless do not fully account for its complexity and troubling quality. (tradução nossa).

## CAPITULO 3 - EXPLORAÇÃO DA HIPÓTESE

### 3.1 Apresentação da hipótese meta-ética

Minha hipótese meta-ética sobre *Dogville* aborda o filme em seu caráter fabulesco, ou ainda, pseudo-fabulesco. Embora não seja uma narrativa curta, o filme parece nos indicar que há um sentido moral dirigindo a narrativa, que irá ser desvelado em sua conclusão. O tom assumido pelo narrador reforça esse aspecto, e sobretudo, a escolha visual do filme parece nos tolher de qualquer informação que não seja essencial para o desvelar desse sentido. Apesar das informações geográficas dadas pelo Narrador, nos parece que Dogville poderia ser qualquer cidade, em qualquer lugar. Suas linhas de giz substituindo as paredes dão a tudo um aspecto hipotético. Como se o cenário fosse um tabuleiro e os atores peças dispostas de uma forma específica a nos revelar algo. Essa característica, no entanto, entra em choque direto com as palavras finais do narrador; que nos recusa aquilo que esperaríamos de uma fábula:

Se Grace deixou Dogville, ou, pelo contrário, Dogville a deixou, e o mundo em geral, é uma questão de natureza mais ardilosa que poucos se beneficiariam perguntando e menos ainda fornecendo uma resposta. E tampouco ela será respondida aqui.(2003:164)<sup>26</sup>

Se o filme de fato é uma parábola moral, ele não se conclui ortodoxamente, como as fábulas tradicionais, pois sua lição moral não se encontra explicitada. A seguir, perceberemos que a identificação dessa lição não somente não é óbvia como podemos até mesmo duvidar de sua existência.

As leituras até então observadas não contemplam essa parte do filme onde, a meu ver, ele problematiza seu próprio sentido e é central para sua compreensão. Embora não tenha a pretensão de apresentar uma leitura definitiva sobre o filme em um trabalho de

---

<sup>26</sup> Whether Grace left Dogville, or on the contrary, Dogville left her, and the world in general is a question of a more artful nature that few would benefit from by asking, and even fewer by providing an answer. and nor indeed will it be answered here. (tradução nossa, o número depois do ano refere-se ao minuto do filme)

conclusão de graduação, o caráter, até onde sei, inédito dos aspectos que pretendo apresentar sobre o filme podem ser relevantes e uma contribuição válida ao entendimento do mesmo.



### 3.2 *Dogville* como um jogo de linguagem

Para iniciar a reflexão, exponho uma comparação que julgo esclarecedora sobre minha visão de *Dogville* numa perspectiva macro. Trata-se de pensá-lo à luz do uso expositivo que Wittgenstein faz de seus jogos de linguagem nas *Investigações Filosóficas* (1953).

Jogos de linguagem são exemplos peculiares que Wittgenstein considerava em suas reflexões. Seu emprego é notadamente diferente do que geralmente se faz com exemplos em uma exposição tradicional. Ao invés de usá-lo de forma a fornecer uma instância particular de aplicação de uma tese geral, visando dar mais clareza à tese ao deixá-la mais próxima da realidade na qual ela se aplicaria; Wittgenstein elabora cuidadosamente situações que, se a primeira vista parecem estar à favor da tese em questão, em última análise acabam por expor as limitações ou mesmo a inadequação das posições apresentadas. Talvez a menção a um caso paradigmático possa nos fornecer uma imagem menos abstrata: ao discutir uma concepção primitiva de linguagem<sup>27</sup> extraída de uma passagem de Santo Agostinho, ele nos endereça as seguintes palavras.

Pensem numa linguagem para a qual a descrição dada por Santo Agostinho seja correta: a linguagem deve servir para o entendimento de um construtor A com um ajudante B. A executa a construção de um edifício com pedras apropriadas; estão à mão cubos, colunas, lajotas e vigas. B passa-lhe as pedras, e na sequência em que A precisa delas. Para esta finalidade, servem-se de uma linguagem constituída das palavras “*cubo*”, “*coluna*”, “*lajota*”, “*viga*”. A grita essas palavras; – B traz as pedras que aprendeu a trazer ao ouvir esse chamado. – Conceba isso como uma *linguagem primitiva completa*.<sup>28</sup>(1953:§2)

Salta aos olhos o caráter artificial do exemplo. Trata-se de algo forjado de modo a nem mesmo parecer com um uso real da linguagem. Porém, dada a concepção de Santo Agostinho, ele é de fato coerente. Mas, em seguida Wittgenstein aponta para a incapacidade da concepção dar conta de algo menos primitivo que isso, sendo, portanto,

<sup>27</sup> A visão agostiniana da linguagem poderia ser caracterizada como: às palavras correspondem (stand for) objetos e esses seriam suas significações. Ou seja, como se a houvesse uma espécie de conexão entre, de um lado, um termo e, de outro, uma coisa que seria sua significação. O significado da palavra *mesa* seria o objeto *mesa*, por exemplo.

<sup>28</sup> Ed Pensadores, p. 28 - correções minhas em itálico

inadequada para dar conta da complexidade que é o uso real da linguagem. É interessante perceber que ele faz isso não só comentando o exemplo, mas expandindo-o através de considerações sobre como se daria o ensino de tal língua, ou numa tentativa de incluir numerais e cartelas de cor no jogo descrito. Portanto, jogos de linguagem são ilustrações artificiais, dinâmicas e que entram em conflito com aquilo que deveriam ilustrar.

Nessa instância de uso expositivo, *Dogville* é semelhante um jogo de linguagem em mais de um sentido. Seu cenário, composto de linhas de giz e letreiros nos afasta da realidade que a história se propõe a representar, ressaltando o caráter artificial da proposta do filme. Além disso, assim como os exemplos de Wittgenstein eram elaborados sob medida para acomodar as teses em questão, aqui também parece que as escolhas de Lars von Trier quanto ao estilo do filme, em boa parte inspiradas no teatro de Brecht, o tornam ideal para ilustrar e justificar uma posição moral. O foco nos personagens devido à ausência de cenários realistas, o diagrama inicial da cidade, lembrando um mapa ou jogo de tabuleiro, a ideia implícita de que aquela poderia ser qualquer cidade, os cartões explicativos entre os capítulos, as exposições do narrador, todos são elementos que deveriam facilitar nossa interpretação do que está sendo mostrado. Contudo, sua conclusão nos nega aquilo que esperávamos ver confirmado. E justamente Tom, um personagem preocupado com problemas morais e imbuído de um desejo de trazê-los ao plano visível, é o meio para expor tais limitações.

Os jogos de linguagem não explicam algo ou apresentam leis gerais, mas nos atentam para os problemas de uma concepção quando efetivamente aplicada. *Dogville* faz algo parecido, pois também não enuncia seu sentido último, mas mostra os limites de sua parábola e da pertinência prática de uma tentativa de ilustração moral.

### 3.3 Análise de aspectos estilísticos de *Dogville*

Visto que as opções de estilo do filme são justamente o que o aproximam de um jogo de linguagem, farei observações gerais a respeito do estilo incomum de *Dogville* para depois analisar seus elementos que foram adaptados do teatro de Brecht.

A direção do filme caracteriza-se por uma série de opções formais inusitadas, se valendo de elementos teatrais e literários para compor a visualidade singular do filme. Desde seus primeiros filmes, o diretor acredita que a adoção de restrições técnicas durante a filmagem possibilitam chegar a soluções estilísticas diferenciadas. À exceção do Narrador e trilhas pontuais, Lars von Trier parece prescindir de todo e qualquer recurso que não seja essencial ao contar de sua história, como se ele estivesse limando detalhes desimportantes para focar em seus personagens.

*Dogville* dispensa uma cenografia fotorrealista. Ele é visivelmente realizado dentro de um estúdio praticamente vazio. As paredes das casas de *Dogville* são representadas por linhas brancas traçadas no chão e os espaços identificados por letreiros. Portas, janelas, pedras, plantas e outros detalhes inexistem, sendo apenas referenciados pela voz do Narrador da história, pela mímica dos atores e o desenho de som. Os únicos objetos visíveis são aqueles com os quais os atores interagem, o que no jargão cinematográfico se chamaria objeto cênico. O filme abre mão da capacidade cinematográfica de mimetizar visualmente e nos transpor para um mundo, é um cinema nu. Isso confere ao filme uma visualidade áspera, de difícil apreensão, embora não desprovida de seus momentos de beleza. O estilo é notável por sua economia, pois, ao despir a cena de tudo que é supérfluo, foca no trabalho dos atores. *Dogville* conta apenas com as atuações e a história para manter o interesse do espectador. Essa opção já radical torna-se ainda mais corajosa ao se tratar de um filme de 171 minutos. Uma característica dessa escolha é evidenciar o caráter artificial da narrativa, outra é demandar do espectador uma certa dose de imaginação para preencher os espaços intencionalmente vazios.

Além disso, o diretor optou por uma câmera na mão, operada por ele próprio. A lente parece roubar as cenas, ou ainda testemunhá-las, conferindo ao material filmado um curioso olhar documental. Essa sensação se reforça pelo uso de uma edição onde a movimentação e gestual dos atores é visivelmente interrompida pelo uso de cortes descontínuos dentro de cenas cheias de improviso. Se por um lado isso reforça o aspecto artificial da articulação da narrativa, por outro atesta a veracidade das tomadas usadas. Não é

a primeira vez que o diretor opta por um filme com tais características, podemos aqui ver reminiscências de suas postulações do manifesto *Dogma 95*.<sup>29</sup>

O filme possui nove capítulos e um prólogo. Cada parte inicia com um cartão contendo um subtítulo descritivo e uma introdução narrada. O Narrador não é nenhum dos personagens da história, mas uma voz onisciente e sarcástica que apresenta uma velada interpretação dos fatos por trás de sua aparente neutralidade e tom professoral. Ele não apenas descreve situações em detalhes visuais (que a cenografia e os diálogos por vezes ocultam), mas nos apresenta também pensamentos, desejos e emoções conflituosas dos personagens. Os textos dos cartões são antecipadores e explicativos do porvir, contendo uma obviedade quase jocosa. Ex: “PRÓLOGO (que nos introduz à cidade e seus residentes)”, “Capítulo - UM Em que Tom escuta armas de fogo e encontra Grace” (2003:1 e 8)<sup>30</sup>, etc.

A primeira imagem que temos do filme é o cartão “O FILME ‘*DOGVILLE*’ CONTADO EM NOVE CAPÍTULOS E UM PRÓLOGO” (2003:1)<sup>31</sup>, seguido do cartão de prólogo, acompanhado de uma suave trilha de violino e, finalmente, um plano muito aberto e vertical que mostra as casas e seus habitantes como dispostos em um tabuleiro com letreiros indicativos. As primeiras palavras do narrador são: “Esta é a triste história da cidade de Dogville”<sup>32</sup>. Ao invés de nos surpreender com uma imagem forte ou misteriosa, se *Dogville* nos surpreende é por sua excessiva trivialidade.

Há permeando essa estrutura em capítulos, esse início e o estilo do filme, um didatismo que nos leva naturalmente a uma postura mais analítica quanto ao que está sendo mostrado e a entender a história como uma parábola, na qual um ensinamento será extraído dos fatos apresentados.

---

<sup>29</sup> Manifesto criado por Trier e Thomas Vinterberg propondo regras de produção cinematográfica visando filmes antagônicos ao estilo de Hollywood.

<sup>30</sup> PROLOGUE (which introduces us to the town and its residents), Chapter ONE - In which Tom hears gunfire and meets Grace (tradução nossa)

<sup>31</sup> THE “FILM” *DOGVILLE* AS TOLD IN NINE CHAPTERS AND A PROLOGUE (tradução nossa)

<sup>32</sup> This is the sad tale of the township or Dogville (tradução nossa). É interessante notar que a palavra “tale” geralmente seria entendida por história, mas ela também pode significar uma composição literária na forma de uma narrativa ou mesmo uma mentira.

### 3.3.1 A influência Brechtiana

Diversas leituras do filme o interpretam à luz do trabalho de Bertold Brecht. E isso não se dá por acaso, pois o filme de fato foi inspirado numa canção presente na *Ópera dos Três Vinténs*. O estilo do filme, bem como sua crítica ao mundo do trabalho, coincidem com técnicas e temáticas do dramaturgo alemão. Por exemplo, sobre a escolha de cenografia, o diretor teceu o seguinte comentário:

Eu também fui inspirado em um grau por Bertolt Brecht e seu teatro muito simples, sem paredes. Minha teoria é que você esquece muito rapidamente que não há casas... Isso faz você inventar a cidade para si mesmo, mas o mais importante, faz você focar nas pessoas<sup>33</sup>

Conforme anunciei na seção anterior, pretendo basear minha reflexão sobre observações já feitas por outros pesquisadores. De forma que minha principal base para essa seção é a dissertação de mestrado das artes dramáticas da USP intitulada *Dogville, de Lars von Trier, e a utilização da obra de Brecht como modelo* (2011), de Luiz Gustavo Françoso Pereira da Cruz, e o texto curto no página da web MUBI<sup>34</sup>. Minha posição, contudo, diverge parcialmente dessas leituras, pois existem algumas limitações nesse paralelismo que, se ignoradas, obscurecem alguns aspectos centrais do filme que pretendo salientar mais adiante.

De fato, as semelhanças não são poucas, assim como o teatro épico Brechtiano se opunha ao teatro dramático clássico, também *Dogville* parece se apresentar como exemplar de um formato alternativo ao cinema de Hollywood. Em ambos os casos, o objetivo não é meramente entreter o público, mas engajá-lo numa atividade intelectual onde sua criticidade deve ser exercida. Tanto o teatro épico como os filmes da trilogia têm preocupações políticas. Se Brecht focava seu olhar nas crueldades inerentes às relações de trabalho no sistema capitalista, não é por acaso que mais de uma das bibliografias apontam a questão do trabalho e da exploração como central dentro da lógica do filme.

Farei aqui uma rápida elencagem de alguns aspectos do teatro épico e comentarei sua adaptação para o meio cinematográfico em *Dogville*:

---

<sup>33</sup> I was also inspired to a degree by Bertolt Brecht and his kind of very simple, pared-down theatre. My theory is that you forget very quickly that there are no houses... This makes you invent the town for yourself but more importantly, it makes you zoom in on the people (passagem citada a partir do texto disponível em <http://mubi.com/films/dogville/reviews/17616> - tradução nossa)

<sup>34</sup> Disponível em <http://mubi.com/films/dogville/reviews/17616>

**Uso de cartões e capítulos:** Brecht utilizava cartões separando atos e antecipando o conteúdo de uma cena (muitas vezes com uma boa dose de ironia) para que seu público pudesse refletir sobre o mostrado e não ser apenas surpreso por ele. *Dogville* usa esse recurso de maneira idêntica, conforme exposto na seção anterior.

**Maquinário teatral visível:** Brecht não se propunha a dar ao público a experiência de uma ilusão autônoma que escamoteia sua própria manufatura, mas uma peça que revela seu processo de criação e assim se insere num contexto sócio-histórico. *Dogville* também é um filme cuja artificialidade se faz explícita, e nos é esperado que reflitamos tanto sobre a história quanto sobre a representação que se faz dessa história. É um filme com uma camada metalinguística onde o discurso pensa a si mesmo.

**Tempos de crise:** a escolha por momentos históricos de crise econômica sempre foi uma constante nos textos brechtianos. *Santa Joana dos Matadouros* (1929-31) se passa em Chicago logo após o crack da bolsa. *O Círculo de Giz Caucasiano* (1944) se passa em meio à crise da Revolução Russa. Lars von Trier, ao escolher a América no período da grande depressão, também escolhe um momento onde a condição extremada dos personagens exacerba alguns de seus aspectos mais selvagens ou cruéis. Esse diálogo entre Tom e Chuck ilustra bem a questão: “- O que há para roubar em Dogville? - Estes são tempos perversos, Thomas Edison, em breve, haverá pessoas com ainda menos do que nós”(2003:3).<sup>35</sup>

**Intenções e motivações claras:** visando uma compreensão social de seus personagens, não interessava a Brecht obscuridades psicológicas que atrapalhariam na apreensão do todo que a peça retrata. Isso não significa que seus personagens não fossem carismáticos ou complexos, apenas que suas motivações sempre são explicadas. Aqui, em minha opinião, *Dogville* desvia para um caminho próprio. Embora o personagem Tom resguarde certa ambiguidade, a oscilar entre um altruísmo idealista e um egoísmo de viés intelectualmente narcisista, é sobretudo a passividade e martirização de Grace frente aos abusos que sofre que não apenas nos parece injustificada mas chega a ser chocante. Algumas leituras do filme, não por acaso, a comparam com Jesus Cristo e discutem sua figura dramática dentro de uma matriz teológica. Uma figura enigmática que nos surpreende ao longo do filme.

**Interpretação estilizada:** nesse quesito há divergências entre as análises. Numa montagem de Brecht, os atores não deveriam tornar-se os personagens completamente,

---

<sup>35</sup> -What is there to steal in Dogville? / -These are wicked times, Thomas Edison, soon there will be folks by with even less than us. (tradução nossa).

mas antes, tecer um comentário sobre essa figura através da atuação. Luiz Cruz (2011:34) sustenta que o estilo de atuação de *Dogville* é naturalista, enquanto outros textos<sup>36</sup> defendem que a atuação possui trejeitos e artificialidades que evidenciam o entendimento que cada ator tem de seu papel dentro da engrenagem que é *Dogville*. Eu confesso que o texto do filme me parece bem distante da linguagem coloquial que é pré-requisito para um trabalho de atores 100% naturalista, porém para a partir disso afirmar que Paul Bethany esteja criticando o personagem Tom através da atuação não me parece algo perceptível. Contudo, acredito que essa divergência não coloca em xeque a influência geral que o trabalho de Brecht exerce sobre o filme.

**Viés didático-marxista:** aqui encontramos uma das mais intrigantes divergências entre o projeto Brechtiano e *Dogville*. As peças de Brecht são didáticas no sentido que elas servem para ensinar o público ou enviar uma mensagem sobre certos aspectos da sociedade, política ou economia. São peças projetadas para educar os atores e o público. Origina-se das crenças marxistas de Brecht e as peças geralmente mostram a sociedade burguesa negativamente e a correção da moralidade marxista. *Dogville* nos parece também didática, o tom professoral do narrador, a visualidade minimalista, os capítulos, tudo converge para uma lição. Porém, a defesa de um ponto de vista marxista não se evidencia. E tampouco uma lição de caráter puramente ético se esclarece. Apesar das mordazes reprovações e julgamentos proferidos pelo narrador, nenhuma posição moral específica é endossada como mais apropriada. *Dogville* não parece oferecer soluções.

Então, se *Dogville* adapta tantos preceitos do modelo brechtiano, por que ele não adota seus fins? Ou melhor, já que ele não adota seus fins, para que ele utiliza seus meios? Por que fazer um filme que se estrutura como uma parábola repleta de didatismos, adapta Brecht, mas carece de um final que satisfaça a essas características? Aqui entra em evidência um aspecto essencialmente modernista do filme, a saber, que ele, enquanto obra de arte, discute a si mesmo e as possibilidades de seu suporte (no caso, o formato fílmico). *Dogville* nos nega uma conclusão de cunho pedagógico porque contém uma crítica de seus próprios estratagemas didáticos no elaborar de sua parábola.

---

<sup>36</sup> Texto já referido em <http://mubi.com/films/dogville/reviews/17616>

### 3.4 *Dogville* enquanto parábola moral e considerações temáticas

O próximo passo na exploração da hipótese apresentada no fim da última seção é caracterizar o filme enquanto parábola. Parábola é um recurso narrativo ou ainda um gênero literário de cunho educativo que se caracteriza pela ilustração de alguma lição ao seu público por meio da história contada. Entre seus exemplos mais célebres estão as parábolas da bíblia, contos folclóricos europeus como *Pedro e o Lobo*<sup>37</sup> e as fábulas de Ésope.

As parábolas<sup>38</sup> geralmente evocam um ambiente, descrevem uma ação e mostram seus resultados. Seus personagens enfrentam dilemas morais ou realizam ações questionáveis. São relatos que simulam a realidade, ou a lógica da realidade (o mundo narrado aparenta funcionar como o mundo real) e costumam se focar em acontecimentos cotidianos. Tendem a evitar detalhes estranhos ou circunstâncias anômalas que dificultem a percepção da lição desejada. *Dogville* não apenas preenche todas essas características como ainda possui uma protagonista que lembra personagens bíblicos, reforçando ainda mais esse caráter.

A grande maioria das parábolas possui um cunho moral. Porém, existem parábolas de natureza política, como a *Revolução dos Bichos* (1945), de George Orwell, parábolas espirituais, como o *Livro de Jó no Velho Testamento* e até mesmo parábolas de cunho epistemológico/metafísico, como o *Mito da Caverna* de Platão. Devido à variedade de leituras e riqueza textual que *Dogville* possui, apontando diversos temas pensados pela obra, algumas considerações sobre outras alternativas quanto ao conteúdo dessa parábola são merecedoras de atenção.

Luiz Cruz defende uma visão de *Dogville* como um filme sobre trabalho. “*Dogville* não diz respeito a uma cidade em particular, mas sim a todas as cidades voltadas para a exploração do trabalho”. (2001:61) Poderíamos nesse sentido considerá-lo uma parábola no viés sócio-político. Essa visão é coerente com sua interpretação do filme como uma obra essencialmente brechtiana (e não parcialmente, como tendo a pensá-la). Sem sombra de dúvidas, essa questão se apresenta ali e se desdobra ao longo dos capítulos. As condições de trabalho de Grace se deterioram a olhos vistos e o início desse processo é inclusive ressaltado pelo cartão: “Capítulo 2: No qual Grace segue o plano de Tom e inicia o trabalho braçal”(2003:27)<sup>39</sup>. E o fato do filme usar atores já excluídos do topo do Star System Hollywoodiano, como James Caan e Lauren Bacall, somado aos conhecidos maus tratos

<sup>37</sup> fábula popular russa

<sup>38</sup> Adaptado de verbete disponível em: [http://es.wikipedia.org/wiki/Par%C3%A1bola\\_\(literatura\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Par%C3%A1bola_(literatura))

<sup>39</sup> Chapter 2: On which Grace follows Tom’s plan and embarks upon physical labour (tradução nossa)



sofridos por Nicole Kidman durante a filmagem, podem nos fornecer, em um nível metalinguístico, um interessante ponto de reflexão sobre o meio cinematográfico e seu uso dos atores.

Porém, há uma série de escolhas feitas pelo diretor que parecem distanciar o filme dessa abordagem, pois uma parábola geralmente evita características que comprometam sua clareza. Então, por que em *Dogville* temos muitos “patrões” e apenas um explorado? E por que os “patrões” são pobres e Grace possui uma ascendência aristocrática? Ao contrário de criticar a exploração, o filme pode ser lido até mesmo como a justificando, pois mostraria que os pobres, se numa situação vantajosa, seriam tão ruins quanto a elite, ou talvez piores. Ainda: por que a chegada e exploração de Grace pela cidade é apresentada como um fato acidental, e não constituinte de sua ordem? Retomando a perspectiva brechtiana, que sempre tem por finalidade uma conscientização política esquerdista, por que nós não nos sentimos compelidos a mudar as relações de trabalho em nossa sociedade a partir do filme? Não quero com essas objeções refutar a ideia de que o filme discuta o trabalho, apenas quero apontar razões para não identificar essa questão como o sentido central de sua parábola.

Como argumento para afastar não só a leitura política mencionada acima como também as outras mencionadas no início do capítulo, gostaria de ressaltar que a discussão de Grace com seu pai (Big Man) no último capítulo do filme, que define o destino de todos cidadãos, é claramente moral. Trata-se de uma das cenas mais importantes, onde o desfecho se anuncia, e nela, questões políticas não são endereçadas.

A razão que leva Grace a não perdoar os moradores é o reconhecimento da arrogância moral envolvida em fazê-lo, pois tomaria a si mesma como superior a eles, lhes dispensando um tratamento indulgente que não admitiria para si. Acredito que isso relegue o aspecto político do filme a um caráter secundário, ainda que rico em interpretações.

Também não são poucos os motivos para considerar o filme a luz do imaginário cristão e da *Theologia ludens*<sup>40</sup>, e, portanto, uma parábola que possa conter uma dimensão espiritual. A parábola do *Livro de Jó* conta, sob o ponto de vista de um Deus onisciente, a história de um homem temente a Deus que é submetido a um doloroso teste de fé articulado pelo Diabo. Na leitura de Bradatan, “Em ambas histórias um Deus brincalhão se

---

<sup>40</sup> Definição teológica segundo a qual Deus criou o mundo num ato de brincadeira, ou jogo. De forma que nós não passamos de brinquedos ou peças no jogo de Deus.

pergunta se pergunta sobre a profundidade do comprometimento dos homens para com Ele (*Livro de Jó*) ou simplesmente sobre sua auto-proclamada virtude (*Dogville*).”<sup>41</sup> (2009:62).

E Grace, cujo nome se encaixa nessa interpretação perfeitamente, seria a ferramenta de teste: o visitante misterioso que deveria ser tratado com justiça e amabilidade. Além disso, temos: o fato da “graça” ser recebida na Igreja da cidade, até então vazia; a atitude de mártir de Grace diante dos maus tratos, cuja benevolência é comparável a Jesus Cristo; a existência de um juízo final, em que os moradores são julgados e condenados por uma instância de poder superior, o pai de Grace; o uso de um narrador onisciente; uma câmera capaz tanto de olhar a cidade “sob o ponto de vista de Deus nas alturas” e tudo reduzir a um jogo, quanto dissolver a solidez das paredes do mundo, de forma a revelar todos os segredos da sórdida conduta daqueles que estão sendo testados; e a possibilidade de vermos Deus manifestar-se numa tríade composta pelo Narrador, Grace e seu pai. Trata-se indubitavelmente de uma interpretação capaz de prover sentido a uma série de elementos do filme.

Se Lars von Trier nos endereçaria algum comentário subtextual sobre a natureza de Deus, irônico é o fato dele retratar uma divindade que, além de não perdoar ninguém, tem as três faces de um espírito sarcástico (Narrador), um gângster que compara homens a cães (Big Man) e uma candidata a mártir que termina por ordenar o assassinato de crianças frente aos olhos da mãe, pratica um pequeno genocídio e dá um tiro na cabeça daquele para quem havia jurado seu amor (Grace).

Também não podemos deixar de notar que a completa ausência de referências à fé ou iluminação espiritual como o problema ou saída para as pessoas de *Dogville* tende a afastar essa interpretação. A interpretação de Costica tende a enxergar o filme de forma semelhante à parábola do *Flautista de Hamelin*<sup>42</sup>, tanto pelo sombrio do desfecho, como pelo fato da condenar-se não um indivíduo, mas um coletivo. E essa leitura também parece não contemplar um importante aprendizado do filme: o aprendizado de Grace. Ela aprende uma lição ética no filme e pratica os atos acima mencionados após abandonar sua atitude misericordiosa frente aos demais. Essa característica parece entrar em conflito com sua interpretação como entidade teológica que realiza o teste. Além disso, o parâmetro do teste

---

<sup>41</sup> In both stories a playful God sets himself to question the depth of humans’ commitment to him (*Book of Job*) or simply of their self-proclaimed virtuousness (*Dogville*). (tradução nossa)

<sup>42</sup> Um flautista chega à rica cidade de Hamelin, que está infestada por uma praga de ratos. Ele hipnotiza os ratos e os guia até um rio com a melodia de sua flauta, salvando a cidade. Ao lhe ser recusada a prometida recompensa, ele toca novamente sua flauta e leva embora todas crianças da cidade.

que Deus aplicaria sobre os habitantes de *Dogville* é moral, não espiritual. No fim das contas, trata-se de um teste ético, não de fé.

Ainda há mais uma hipótese temática, a de que o filme ilustre uma posição metafísica acerca do homem. Busko Valim, em *O Dogmatismo de Dogville*, tece a seguinte crítica:

Em *Dogville*, Lars von Trier apresenta uma percepção pessimista da humanidade, onde impera o cinismo, a hipocrisia, a chantagem, a vingança, a mentira, e uma visão dogmática que, além de rejeitar qualquer alternativa, simplifica e naturaliza a maldade. (Valim, 2004)

Indiferente ao descrédito atribuído quanto a pertinência de tal interpretação, cabe aqui considerar o que a torna possível. Um dos pontos observáveis é que ao término do filme não há um único personagem que possamos chamar de bom. Os dogvillenses são maus, os gângsteres também, sabemos que Big Man atirou na própria filha e Grace ordenou um extermínio. A purgação dos males de *Dogville* é perpetrada por homens igualmente viciosos, apenas se distinguindo dos moradores por seu poder. Na discussão que antecede tal ato entre Grace e Big Man, nós podemos interpretar os argumentos de Big Man que levam Grace a mudar de atitude como metafísicos. Segue aqui um trecho intercalado com uma resposta de Grace:

A única coisa que você pode culpar são as circunstâncias. Estupradores e assassinos podem ser vítimas de acordo com você. Mas eu os chamo de cães e se eles estão lambendo seu próprio vômito a única maneira de detê-los é com um chicote!  
 - Mas cães só obedecem a sua própria natureza! Então por que não devemos perdoá-los?  
 - Os cães podem ser ensinados muitas coisas úteis, mas não se perdoarmos todas as vezes, eles obedecem a sua própria natureza. (2003:229)<sup>43</sup>

Tudo se resume a questão de como tomaremos o sentido da palavra “natureza” na discussão. Se ela é usada na acepção comum aos filósofos, tratar-se-ia claramente de um argumento metafísico. Mas se compreendida em seu uso cotidiano, mais

---

<sup>43</sup> The only thing you can blame is circumstances. Rapists and murderers may be the victims according to you. But I call them dogs and if they're lapping up their own vomit the only way to stop them is with the lash! /-But dogs only obey their own nature! So why shouldn't we forgive them? /-Dogs can be taught many useful things, but not if we forgive them every time they obey their own nature. (tradução nossa)

associada aos costumes, a discussão recairia no âmbito moral. É importante notar que os personagens não são filósofos. Porém, o tom filosófico da conversa, que inclui perguntas como “Cada ser humano necessita ser responsabilizado por suas ações?”<sup>44</sup>, e a escolha por diálogos não naturalistas no filme abrem possibilidade para essa visão. Essa é uma questão de difícil decisão, cujo reflexo certamente perduraria sobre todos filmes da trilogia. A primeira vista, *Manderlay* não parece negar a hipótese, mas também não trabalha no sentido de esclarecê-la. E *Washington* permanece uma incógnita. De modo que acho prudente mantê-la em aberto.

A leitura da parábola do filme como moral, finalmente, também encontra fortes indícios para sua aceitação. A começar com o prólogo do filme, que apresenta os moradores e a preocupação de Tom com seu discurso sobre engajamento moral. É importante notar que, nessa parte do filme, o único conflito em curso é a busca de Tom por uma ilustração dos maus costumes da cidade, Dogville em si não possui nenhum problema, ela está assentada em seu *status quo*. Outro aspecto reside no fato de vários personagens exemplificarem posições morais para nossa avaliação. Os julgamentos que o narrador faz nos levam a formar uma opinião moral sobre eles. A reflexão dos personagens sobre temas como aceitação, recebimento, hospitalidade, misericórdia, estoicismo e arrogância nos diálogos do filme também chamam nossa atenção. Os diversos atos vis praticados contra Grace ao longo de todo o filme, bem como a já mencionada presença de um “juízo final” após uma discussão sobre ética entre Grace e seu pai, também reforçam a leitura. Contudo, somente esses elementos seriam pouco para nos assegurar a centralidade do tema. Outras abordagens possuem também numerosos indícios que as sustentam.

Algumas observações de Martha Nussbaum sobre como romances podem abordar questões morais, se transpostas para as relações entre ética e cinema, parecem-me iluminadoras para a presente questão quanto ao caráter da parábola do filme:

Um texto pode fazer reivindicações, enquanto o seu estilo faz reivindicações bem diferentes. [...] Há tensões das mais interessantes: textos podem, em sua forma e maneira, nos desejos que expressam e nutrem, subverter ativamente seu próprio conteúdo oficial... (1990:35)<sup>45</sup>

<sup>44</sup> Does every human being need to be accountable for their actions? (tradução nossa)

<sup>45</sup> A text can make claims while its style makes rather different claims. [...] there are most interesting tensions: texts may in their form and manner, in the desires they express and nourish, actively subvert their own official content...(tradução nossa)

Penso que *Dogville*, enquanto parábola, realiza algo semelhante a isso, pois o filme é uma ilustração que contém uma outra tentativa de ilustração dentro de si. Trata-se do projeto de Tom, o aspirante a escritor e filósofo moral da cidade, que pretende mostrar aos moradores o quanto lhes falta engajamento moral. Essa ilustração interna, no entanto, revela-se desastrosa, pois ninguém reconhece sua maldade, e Tom era parte do problema que visava solucionar. Pretendo, nas próximas páginas, me dedicar a isso em profundidade. Para o momento, basta mencionar que o projeto de Tom é manifestamente moral, havendo uma série de paralelos entre seu projeto e o filme como um todo. Ele lança as bases para que o filme critique sua própria proposta, tornando sua parábola enigmática e no fim nos negando uma “moral da história” através das palavras lacunares do narrador que encerra o filme<sup>46</sup>.

Por que Lars von Trier constrói uma parábola e não só nos nega seu resultado como, ironicamente, nos desencoraja a buscá-lo por conta própria? Isso parece indicar que seu sentido último não está contido na parábola em si, mas em outro lugar, talvez na reflexão sobre a possibilidade da mesma. Contudo, acredito que somente o espelhamento entre as duas ilustrações – e para isso elas precisam ser semelhantes – é o que permite ao filme dar sentido a essas palavras, numa reflexão sobre si mesmo. A forma mais coerente desse espelhamento se efetivar é se ambos esforços ilustrativos (o projeto de Tom e a parábola do filme como um todo) forem de mesma natureza, portanto, éticos.

---

<sup>46</sup> as palavras finais já foram citadas na página 21

### 3.5 Os personagens

Mesmo com a possibilidade levantada de que o sentido último que buscamos não esteja na parábola moral do filme em si, só nos resta levar sua análise a cabo. Pois é somente por meio de sua investigação que poderemos negá-la ou confirmá-la e entender as razões para isso.

Cabe agora refletirmos sobre seus personagens. Podemos perceber que assim como Ryle (1968) percebe no trabalho de Jane Austen uma constelação de diferentes posições éticas através de seus personagens, aqui também temos personagens que exemplificam possíveis atitudes frente ao mundo.

Segue aqui uma descrição de alguns personagens importantes enfatizando o aspecto que nos interessa (moral).

**GRACE** - Cujo nome significa “graça ou presente de uma instância superior”, é uma bela moça que aparece em Dogville fugindo de gângsteres após um tiroteio ouvido por Tom. Ela é, na verdade, filha do chefe dos gângsteres, mas os habitantes de Dogville não sabem disso. Necessitando de abrigo e sem dinheiro algum, encontra na ajuda de Tom uma alternativa para sobreviver.

Grace é uma pessoa educada e gentil. Severa consigo mesmo, busca constantemente corrigir sua conduta para o que julgue moralmente adequado, podendo inclusive punir-se.

Eu não mereço esse pão! Eu roubei aquele osso. Eu nunca havia roubado antes. Então agora, agora eu devo me punir. Eu fui criada para ser arrogante. Então tenho que me educar nessas coisas...<sup>47</sup>(2003:15)

Para compensar o risco que correm ao acobertá-la e ser aceita definitivamente no local, ela decide prestar pequenos serviços aos demais habitantes. Mas após um período inicial de gentilezas e amizades, Grace é obrigada a trabalhar mais horas devido aos riscos adicionais embutindo nos cartazes de procura-se pregados por autoridades externas na praça de Dogville. Fugindo da lei e de criminosos, ela está a mercê dos habitantes, com quem também está em dívida. Grace vai sendo sistematicamente explorada, abusada,

---

<sup>47</sup> I don't deserve that bread! I stole that bone. I haven't stolen anything before. So now, now I have to punish myself. I was raised to be arrogant. So I had to teach myself these things. (traução nossa)

humilhada, ferida, encarcerada, estuprada, acorrentada e escravizada pelos habitantes de Dogville.

Tom é o único que não a molesta diretamente, embora seja incapaz de impedir os outros devido a sua covardia. Em verdade, Tom, com suas propostas de engajamento em trabalho braçal na busca de sua aceitação pelos demais e tentativas de mediar a relação de Grace com os demais moradores, é talvez o maior responsável por seus sofrimentos.

Grace possui outras características que contribuem para seu abuso. Ela é excessivamente compreensiva, por demais disposta a entender as razões e motivos dos outros, mesmo sendo claramente injustiçada. Em momentos de reprimendas por parte dos moradores, ela tende a facilmente se sentir culpada e admitir suas falhas, enquanto pouco diz a respeito do comportamento questionável dos outros para com ela. Tende a perdoar todos.

Um exemplo ilustrativo dessa característica é a cena em que Chuck, que no futuro irá estuprá-la, a censura por ter se afastado de uma de suas tentativas de assédio, responsabilizando-a por tê-lo seduzido e em seguida ameaçando chantageá-la. Em resposta, ela se padece de sua frustração, promete que isso não se repetirá e tenta reafirmar amizade.

-Você esteve realmente sozinho aqui em cima não é? Você não tinha ninguém para te confortar. E eu deveria te pedir perdão...  
-Chuck, eu tenho te tratado injustamente. Está tudo bem que você tenha pensamentos raivosos.<sup>48</sup>(2003:80)

Em alguma medida, essa característica a faz cúmplice dos abusos que sofre, pois se recusa a se defender-se mesmo verbalmente e tampouco revidar fisicamente. Grace possui uma predisposição ao martírio.

Tentando enxergar a personagem à luz de filosofias morais existentes, sua atitude ética poderia ser considerada como um misto entre uma conduta deontologista<sup>49</sup> e uma busca por virtudes. Disposta a punir-se pelos seus deslizes, ela não parece querer apenas cultivar ideais cristãos, mas atrelar-se a esses valores firmemente, colocando tal busca acima de seu senso de autopreservação. Psicologicamente, ela pode ser vista como alguém que

<sup>48</sup> -You've really been alone up here haven't you? You haven't had anyone to comfort you And I should ask you for forgiveness... / -Chuck, I've treated you unfairly It's alright to have angry thoughts.(tradução nossa)

<sup>49</sup> Deontologista é a conduta moral em que as escolhas são pautadas segundo uma noção de dever. De forma que o que *devemos* fazer agir em conformidade com uma norma moral e não fazendo escolhas baseadas em suas consequências.

tentando escapar das práticas violentas e criminosas que é sua herança paterna através da adoção de um estrito código de conduta para superar a culpa.

Quando finalmente entregam Grace aos gângsteres que a procuram, ela usa a gangue de seu pai para dizimar a cidade. Porém, isso não se dá de forma imediata, o primeiro impulso de Grace é perdoá-los à maneira de Jesus Cristo. Em seguida, seu pai a censura por arrogância moral. Pois, ao fazer isso, estaria tomando uma atitude indulgente e auto-edificante, na qual a todos é permitido o perdão por seus erros, menos a ela mesma, cuja genuína perfeição moral buscada lhe exige toda sorte de punições por seus deslizes admitidos, preferencialmente pelas mãos de outros.

Nesse último momento, Grace toma a resolução que entende como seu novo dever moral: executar a justiça com o poder que tem. São as palavras do Narrador:

“E se alguém tivesse o poder de fazer justiça, era o seu dever de fazê-lo. Pelo bem das outras cidades, pelo bem da humanidade, e não menos importante, pelo bem do ser humano que era ela mesma, Grace.”<sup>50</sup>(2003:156)

Ela executa sua vingança/julgamento com requintes de crueldade, forçando Vera, a esposa de Chuck, a assistir seus filhos serem assassinados, comparando-os a seus bonecos de porcelana que por ela foram estilhaçados. Sua lógica para justificar tal ato é retributiva.

**TOM** - Thomas Edison Jr (Tom) é um auto-proclamado escritor e filósofo moral. Ele acredita-se mais sagaz que os demais habitantes da cidade. Seu misto de desocupação, pedantismo e interesse nos assuntos alheios faz dele uma companhia indesejável aos olhos dos demais.

Ele sonha frivolamente com reconhecimento literário e humanístico em devaneios megalomaníacos e narcisistas. É de fato uma pessoa observadora e ultimamente tem se preocupado com o engajamento moral da comunidade e seu espírito cívico.

A fim de adiar o momento em que ele teria que colocar a caneta no papel para valer, Tom tinha agora inventado uma série de

---

<sup>50</sup>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. (tradução nossa)



reuniões sobre rearmamento moral, com as quais ele se sentiu obrigado a beneficiar a cidade.<sup>51</sup>(von Trier, 2003: 02)

No início do filme, pretende dar uma palestra na igreja para os demais habitantes sobre esse assunto, mas segundo ele mesmo, carece de uma ilustração para o problema, até a chegada de Grace. “Veja, se o povo de Dogville tem um problema com aceitação, o que eles realmente precisam é algo para aceitarem.”(2003:07)<sup>52</sup>

De todos os personagens do filme, talvez esse seja o que mais coleciona hábitos viciosos.

Uma leitura possível do personagem Tom é que ele representa tão somente a parte da sociedade intelectualizada que, no filme, sempre repete as mesmas coisas, confunde os outros com seus discursos vagos; mente para dar coerência às suas teorias e tem medo de uma inserção mais incisiva nos problemas sociais; os exemplos estão presentes em várias seqüências, como por exemplo, quando ela é estuprada próximo dele.(Valim, 2004)

Tom se revela ao longo do filme: manipulador, ao inserir Grace na comunidade; narcisista, pois sonha com reconhecimento; insensível ao sofrimento de Grace; preguiçoso enquanto escritor; egoísta, pois usa Grace para seus fins e não a percebe como um presente dado a Dogville, mas um presente a ele, além de no fundo colocar sua carreira fantasiosa de escritor acima de todos; tolo, pois seu projeto condena a cidade; hipócrita, pois é tão ruim quanto os demais, senão pior; arrogante, pois se considera intelectual e moralmente superior aos demais; covarde, pois não defende Grace dos abusos; e desonesto, pois mente para todos, inclusive, para Grace.

Apesar de sua pretensão, é visto por todos como o tolo que de fato é. Prova disso são as terríveis consequências que o experimento ilustrativo que pretende levar a cabo com Grace e Dogville irá acarretar. Visto que realiza tudo isso em função do romance que pretende escrever, seus atos estariam em antagonismo direto com uma posição ética kantiana, pois ele claramente toma os outros como meios e não fins. Apesar de todos seus defeitos, acredita estar genuinamente agindo em prol de todos. Nesse sentido, poderia talvez ser

---

<sup>51</sup>In order to postpone the time at which he would have to put pen to paper in earnest Tom had now come up with a series of meetings on moral rearmament with which he felt obliged to benefit the town. (tradução nossa)

<sup>52</sup>“See if the people of Dogville have a problem with the acceptance, what they really need is something for them to accept.” (tradução nossa)

considerado como uma espécie de utilitarista<sup>53</sup> hipócrita. Pois seus atos tendem a almejar consequências que ele entende como o melhor para todos, ainda que tudo no fundo é uma desculpa para ele poder escrever um livro.

Ao longo do filme irá desenvolver um amor correspondido por Grace, que nunca se consuma. Enxerga ingenuamente sua suposta perfeição moral como seu maior trunfo literário, uma prova de falta de conhecimento sobre seu trabalho e sobre si mesmo. No fim, trai a confiança de Grace ao sentir sua “perfeição moral” em risco, pois se sente tentado a abusar sexualmente dela como os demais. É ele quem liga para os gângsteres e é executado pela mesma com um tiro na cabeça.

**NARRADOR** - Trata-se de uma consciência onisciente, com precisão descritiva. Não se limita a falar da exterioridade, mas descreve também os sentimentos dos personagens, seus pensamentos e angústias. Sua voz é regular e inalterável. Aparece no início de todos os capítulos e em momentos de elipses ou introspecções dos personagens. Ele não parece ser um recurso narrativo a serviço da história, mas antes, uma ferramenta a interpretá-la de um ponto de vista superior que visa compartilhar com o espectador suas opiniões.

Retrata todos personagens com ironia cruel, julga, dissecas suas falhas e as expõe na forma de eufemismos paternalistas em voz plácida; evidenciando suas pequenezas.

O narrador é quem nos guia através da fábula que o filme constitui e aparentemente guarda o segredo que as cenas do filme ilustram.

**BIG MAN** - Trata-se de um personagem sem nome, que só aparece no início e no fim do filme. Ele é o pai de Grace e líder da gangue, da qual ela procura distância.

Se o narrador representa uma onisciência na história, o pai é onipotência. Em certo sentido, ele é uma força externa irrefreável e temida, com poder de vida e morte sobre os demais. O "juízo final" desencadeado sobre Dogville segundo os desígnios de Grace é executado por seus capangas. Se a figura de Grace pode ser comparada a Jesus Cristo em seu martírio, compaixão e piedade, seu pai pode ser comparado a um deus impiedoso e vingativo.

Apesar de ter cometido o ato de disparar armas de fogo contra sua própria filha (fato não mostrado, apenas referenciado em diálogo), ele parece um homem razoável e ponderado em seu modo de falar e agir. Após ser finalmente chamado por Tom ao vilarejo e

---

<sup>53</sup> Utilitarista, em termos gerais, é aquele que mede as escolhas pelas suas consequências e guia-se pelo princípio de maximizar o bem ou a felicidade para todos. Ele aplica esse princípio nas escolhas conforme as situações.

encontrar sua filha humilhantemente acorrentada, discute com ela que destino dar aos moradores.

Ele possui crenças diferentes das de Grace quanto à humanidade e discute com ela sua tendência a perdoá-los, vitimizand-os. Para ele, todos são cães a serem disciplinados e o erro de Grace seria agir de forma condescendente, inferiorizante e arrogante, ao dar-lhes uma misericórdia que não daria a si mesma. “Você deve ser piedosa, quando é tempo de ser piedosa, mas você precisa manter seu próprio padrão. Você deve isso a eles.”<sup>54</sup>(2003:150) Essas são as palavras finais dele para a filha.

Sua postura lembra a de um estadista tirano e pragmático, privilegiando ordem à justiça. Poderia talvez ser considerada uma conduta derivada de uma visão hobbesiana da humanidade. Na discussão com a filha, mostra algum senso de igualdade moral ao dizer que todos deveriam ser medidos pelos mesmos parâmetros, porém não fica claro se considera-se também um “cão” como os demais, porém com mais poder.

**CHUCK** - Um pai de família que cuida de um pomar de maçãs e com um temperamento irritadiço e mal humorado. Ele possui uma visão amarga da humanidade. “Eu descobri que as pessoas são iguais em toda parte. Gananciosas como animais.”<sup>55</sup> (2003:42) E alerta Grace sobre os perigos de Dogville. “Essa cidade está apodrecida de dentro pra fora. Eu não sentiria falta se ela caísse no desfilareiro amanhã.”<sup>56</sup> (2003:41)

Diferentemente de Tom, Chuck não parece ter dificuldade em enxergar seus vícios morais. Ele se sabe cruel. Deliberadamente chantageia e estupra Grace, para depois acusá-la de assediá-lo.

Talvez sua única qualidade é a paixão por suas maçãs, embora também subverta isso de forma a abusar de Grace no pomar, como o Narrador observa.

E Grace tinha há muito desistido de discutir com a percepção de Chuck que o respeito pelo cultivo e colheita de frutas poderia ser medido diretamente pela provisão de carnalidade..<sup>57</sup>(2003:97)

---

<sup>54</sup> You should be merciful, when there is time to be merciful, but you must maintain, your own standard. You owe them that. (tradução nossa)

<sup>55</sup>“I found out that people are the same all over. Greedy as animals. (tradução nossa)

<sup>56</sup> This town is rotten from the inside out and. I wouldn't miss it if it fell into the gorge tomorrow. (tradução nossa)

<sup>57</sup>And Grace had long since given up arguing with Chuck's perception that respect for cultivation harvest, and fruit could be directly measured in provision of carnality.(tradução nossa)

É um homem explicitamente infeliz, conformado com a torpeza do mundo e de si mesmo. O que lhe confere um egoísmo de viés nihilista.

**DOGVILLE** - Considero apropriado fazer uma descrição da cidade aqui, porque em certo sentido ela pode ser considerada também um personagem. Nenhum dos habitantes poderia ser considerado um facínora por si ou cometeria seus atos sozinho, no entanto, essa articulação específica que é a cidade engendra mecanismos que se opõem frontalmente ao bem estar de Grace. Nesse sentido, ela pode ser considerada o antagonista do filme, pois embora não seja um personagem desejante, ela é catalisador de todos os obstáculos à protagonista. Ela é a instância que torna permitido o que eles façam em conjunto contra Grace.

Uma cidade minúscula e paupérrima num local ermo e isolado. Seus 19 habitantes se conhecem entre si e poderiam ser considerados pessoas honestas e boas do campo, à primeira vista. Eles não possuem autoridades, tudo sendo decidido coletivamente na Igreja da comunidade. Pouco ou nada fazem pelos outros, a exceção de Tom, cujos esforços são vistos como dispensáveis e fruto de sua desocupação.

Com a estada de Grace, as máscaras aos poucos vão caindo.

Os moradores revelam a sua vilania, representada através de pecados da natureza humana como: a vaidade (Liz), o orgulho (Mckay), a ira (Vera), a luxúria (Ben), a avareza (Ma Ginger) e a inveja (Chuck). Desse modo, por trás do gesto de tolerância e compreensão coletiva, só haveria torpes interesses individuais. (Valim, 2004)

A cidade acredita ter um forte senso comunitário, esconde abaixo de sua fachada um individualismo feroz. Quando Grace passa a ser procurada pela polícia, toda a comunidade adentra a ilegalidade para poder continuar explorando-a. Dogville se converte de refúgio seguro a uma prisão atroz.

Os habitantes não percebem seus comportamentos como reprováveis, colocando a culpa em Grace que não é confiável e está em dívida com a cidade, pois todos correm riscos ao abrigá-la.

É importante denotar que Dogville, apesar do que foi descrito, é retratada como uma cidade que pouco tem de particular, uma cidade qualquer. As escolhas de direção e roteiro nos induzem a pensar em Dogville como um arquétipo de cidade pequena num viés claramente distópico.

### 3.6 A ilustração de Tom

Se *Dogville* como um todo nos parece uma ilustração até então enigmática, a história também possui uma ilustração interna, ou melhor, um projeto ilustrativo que fracassa tragicamente, mas nem por isso carece de clareza quanto a sua proposta inicial. Trata-se do anseio de Tom por mostrar aos demais como eles possuem uma baixa capacidade de aceitação para com o outro. Quando a história se inicia, ele já tem uma palestra marcada na igreja para o dia seguinte, porém segundo o narrador, carece de um exemplo.

[...] Se Tom quisesse provar em sua palestra no dia seguinte que os cidadãos de Dogville tinham um problema em receber, a ele faltava uma ilustração, um presente... Bill poderia estar certo, não havia exatamente chovido presentes nesse município em particular.<sup>58</sup> (2003:08)

Grace surge de maneira a se encaixar perfeitamente em seus objetivos. Uma forasteira indefesa necessitando de assistência e acolhida. A personagem entra em cena exatamente no momento em que o narrador pronuncia a palavra “illustration”. Nada poderia ser mais perfeito para seus propósitos. “Ela ainda servia à missão de Tom de educar Dogville sobre o tema da aceitação como uma luva..”<sup>59</sup>(2003:37) E essas são suas palavras para os moradores na Igreja antes de introduzir Grace.

Como parece que ninguém quer admitir que haja um problema, deixe-me ilustrar: Agora eu não vou usar algo que já aconteceu. Vou usar algo que está prestes a acontecer.<sup>60</sup> (2003:19)

Essa situação já coloca os personagens em relação ambígua, pois Tom está ajudando Grace e se julga moralmente irrepreensível. No entanto, ele não o faz pelo bem dela, ou ao menos, não inteiramente pelo bem dela, mas porque isso se encaixa em seus objetivos, que são eticamente discutíveis. Apenas por essa constatação já fica claro que, se ele é um filósofo moral, não pode ser um filósofo deontologista. De fato, seu esforço para, em apenas um gesto, educar a cidade, ajudar Grace e prover material para seu livro parecem enquadrá-lo,

<sup>58</sup> if Tom were to prove that the citizens of Dogville had a problem receiving in his lecture the next day, he sorely lacked an illustration, a gift... Bill might have been right, it hadn't exactly rained gifts on this particular township. (tradução nossa)

<sup>59</sup> She still fitted Tom's mission to educate Dogville on the subject of acceptance like a glove. (tradução nossa)

<sup>60</sup> Since, nobody seems to want to admit that there is a problem, let me illustrate: Now I'm not going to use something that's already happened. I'm going to use something that's just about to happen. (tradução nossa)

ainda que de uma maneira bastante vaga, dentro de uma perspectiva utilitarista, agindo em prol de todos. Nesse momento, o personagem constrói uma armadilha para si mesmo, pois, se por um lado, apaixona-se por Grace e deseja o bem dela, por outro, conta com sua não-aceitação por parte dos outros moradores para que sua ilustração seja efetiva. Ele deseja coisas contraditórias.

A partir desse momento, suas ações ganham ambiguidade. Ele age de forma manipulativa, persuadindo os residentes a aceitá-la por certo período de teste e desenvolvendo estratégias com Grace para conquistar a empatia dos demais.

- Você faz isso parecer como se estivéssemos jogando um jogo...
- Estamos. Será que salvar sua vida não vale um pequeno jogo?
- O que você quer que eu faça?
- Você se importa com trabalho físico?<sup>61</sup>(2003:26)

Não fica mais claro aqui se o que motiva ele é o sucesso de sua ilustração (para o qual Grace deveria ser rejeitada) ou o desejo de beneficiá-la, decorrente de sua paixão ou ainda seu anseio por material para um romance que nunca vai acontecer.

Parece bastante evidente que o projeto de Tom é uma forma do filme refletir sobre o que está fazendo. Mas em que medida a ilustração de Tom se sobrepõe à parábola principal? Há na proposta de Tom, através de seu artificialismo e manipulação, uma espécie de experimento social posto em prática. Ele deseja um concatenar de acontecimentos a partir do qual possa extrair algo de imoral que acontece entre os moradores e validar seu ponto de vista. À primeira vista, esse projeto é bastante semelhante ao projeto do filme como um todo. Pois a produção de *Dogville* também pode ser visto como uma espécie de experimento social repleto de manipulações para gerar um efeito específico e expô-lo quase que radiograficamente. É interessante perceber que esses dois esforços ilustrativos somados, são o motor do filme. Pois, em certo sentido, o filme só se inicia porque o narrador ou o diretor quer nos contar “a triste história do vilarejo de Dogville”, porém a história só acontece porque Tom quer ilustrar algo para seus vizinhos. Os paralelos ganham até mesmo um contorno sombrio se considerarmos a reconhecida crueldade de Lars von Trier no trato de seu elenco.<sup>62</sup> Nesse

<sup>61</sup> - You make it sound like we are playing a game./ - It is, We are. Isn't saving your life worth at little game? /- What do you want me to do? /- Do you mind physical labor? (tradução nossa)

<sup>62</sup> Bjork rasgou o figurino e fugiu do set de filmagem em *Dançando no Escuro*, Nicole Kidman fez sessões de psicoterapia para superar o fim do processo, relatos do set mencionam o fato de Lars ter pedido aos demais atores a hostilizarem durante 100% do tempo de filmagem. Existem até rumores de que ele teria inventado uma falsa notícia de que parentes de Nicole haviam se acidentado, porém a proibia de deixar o set por normas

sentido, assim como Tom provoca sofrimento nos demais personagens, tendo em vista gerar um romance (uma narrativa); Lars faz algo semelhante com seus atores para o mesmo fim. Ambas ilustrações se denunciam mutuamente, tanto como artificiais e também eticamente discutíveis, e além disso, fracassam.

Uma característica marcante das *Investigações Filosóficas* de Wittgenstein é seu caráter confessional, bem como a estruturação de partes de seu texto na forma de diálogos. O livro tem por objetivo combater uma série atitudes intelectuais caracterizadas por ele como de tentações filosóficas. Para tanto, ele usa os diálogos no intuito de expor as tentações filosóficas com duas ou mais vozes. De maneira geral, uma voz (da tentação) expõe e defende a atitude, enquanto outra voz (da correção) revela a inadequação da posição defendida. O livro teria um aspecto confessional no sentido de que ali estariam descritos os “pecados” intelectuais não só do autor, mas tendências fortes na mente de qualquer filósofo que, se não propriamente combatidas o levariam à postulação de quimeras para falsos problemas.

Além da confissão em entrevista de Lars von Trier de que Tom representa um aspecto seu, poderíamos entender todo o filme, analogamente, como uma confissão e um combate às tentações moralistas do diretor. Nessa analogia, caberia a Tom o papel de voz da tentação, a engendrar experimentos morais, manipular aqueles ao seu redor e buscar a exposição e educação dos demais através de suas teorias. O fato do Narrador em certo momento mencionar que Tom teve a ideia para o primeiro capítulo de uma trilogia deixa tudo bastante evidente. Já a voz da correção seria o Narrador, a ridicularizar os anseios, ironizar os nefastos resultados que advém das manipulações e nos negar ao fim do filme, aquilo que Tom certamente gostaria de fornecer aos seus vizinhos e a nós: uma “moral da história”.

A analogia, contudo, tem seus limites. Se nas *Investigações Filosóficas*, as vozes se digladiam constantemente e a tentação é sistematicamente castrada, em *Dogville*, o Narrador se limita a fazer objeções jocosas, deixa Tom e sua tentação livres para colher maus frutos e, somente no fim do filme, ao nos desencorajar a pensar o ocorrido como uma parábola moral, mostrar a inutilidade daquele esforço.

Porém, existem características que tornam os experimentos distintos: o fato de que Tom não controla todas as variáveis de seu processo, ao passo que o diretor, devido ao caráter coletivo da realização cinematográfica jamais obtenha controle absoluto sobre um

---

contratuais. Willem Dafoe, ator de *Manderlay* e *Anticristo*, reconhece que o diretor possui uma tendência a tirar os atores de sua zona de estabilidade, porém também observa que são nesses momentos que as coisas mais interessantes e inesperadas surgem.

filme, é quem domina a situação; o fato de que a ilustração de Tom se delineia clara desde o princípio, ao contrário da do diretor, que gera tantas dúvidas

Essa ilustração interna ao filme, obviamente, não se endereça apenas aos moradores da cidade, mas também a nós. Se na principal, acompanhamos a trajetória e o aprendizado de Grace, aqui é a conduta dos cidadãos que está sendo avaliada. Como se as duas se complementassem na avaliação do todo do filme.

O fracasso de sua ilustração interna não se dá porque os moradores superam as expectativas de Tom e aceitam Grace gentilmente. Mas porque, apesar de todos os abusos infligidos a Grace, abusos esses cuja intensidade vai muito além de qualquer previsão de Tom, os moradores simplesmente não reconhecem sua imoralidade e responsabilizam Grace pelos tristes acontecidos. Seu fracasso se torna ainda mais grave na medida em que sua ilustração não apenas fracassa em seu objetivo explicativo, mas condena toda a cidade ao extermínio e prejudica gravemente aquela que ele pretendia ajudar: Grace. O utilitarista, visando o bem de todos, prejudicou a todos. De fato, se há uma pessoa que é inegavelmente responsável pelo trágico fim de *Dogville* é Tom.

Qual seria o sentido dessa ilustração interna? Não há dúvidas que o filme não precisaria dela para existir. Com pequenos ajustes de roteiro, Grace poderia chegar em *Dogville* e ser aceita sem o estratagema de Tom, e ainda assim teríamos seu aprendizado e um retrato nada piedoso dos habitantes e suas condutas. Então por que ela está ali? E mais ainda, porque ela falha de forma tão extrema? O que faz com que ninguém reconheça a maldade de seus atos, nem mesmo Tom?

Minha intuição é a de que há uma conexão entre a resposta para essas perguntas e a forma que *Dogville* termina. As palavras professorais, porém inconclusivas, do Narrador dão à imagem vertical de todo o estúdio sem mais as linhas traçadas, (apenas os corpos e o desenho do cão Moses, único sobrevivente da chacina), o aspecto sintomático de um quadro negro apagado. Se *Dogville* quer nos dizer algo a respeito de sua própria possibilidade de nos ilustrar algo, uma investigação mais aprofundada das perguntas acima se exige.



### 3.6.1 Termos e seus usos incomuns

Para dar conta da conexão mencionada na seção anterior, penso que é iluminador traçar um paralelo entre *Dogville* e ainda outro aspecto da filosofia madura de Ludwig Wittgenstein.

Há uma compatibilidade entre a noção presente nas *Investigações Filosóficas*, segundo a qual o sentido dos termos seria estabelecido pelo seu uso e a maneira como algumas palavras são empregadas nas conversas entre Grace e os habitantes de Dogville em momentos em que ela está sendo reprimida. Segundo essa noção de Wittgenstein, a ideia do significado como um objeto que a palavra substitui seria insuficiente para dar conta das diversas maneiras que as palavras são empregadas na linguagem cotidiana. E tampouco definições conceituais por vias de qualidades necessárias e suficientes explicariam os termos, pois não haveria tal coisa compartilhada entre os casos que o termo é empregado, mas sim um arranjo heterogêneo de semelhanças, mais ou menos como os membros de uma família apresentam.

Ao longo do filme, termos como respeito, punição, arrogância e amor são usados pelos personagens de formas incomuns. Essas são as palavras que Chuck emprega em um diálogo com Grace que antecede seu estupro.

Você é muito bonita e frágil para este lugar. Você me levou a sentir que eu significasse algo para você. É sua própria culpa. Eu preciso de seu **respeito**, Grace.  
 - Você tem o meu respeito  
 - Eu quero o seu **respeito**  
 - Não ... (2003:90)<sup>63</sup> (grifo meu)

Temos outro exemplo ainda na conversa entre Grace e Thomas Edison Sr, o pai de Tom, logo após ela ter sido acorrentada a uma roda de carreta com uma coleira e um sino no pescoço.

---

<sup>63</sup> You were far too beautiful, and frail for this place. You tricked me into feeling that I meant something to you. It's your own damn fault. I need your respect, Grace. / -You have my respect- / I want your respect. / - Don't... (tradução nossa)

- Posso ir agora? Eu tenho que descobrir como vou chegar em minha casa ... Ou isso é parte da punição, ter que dormir ao ar livre?

- Não, não, não, Grace, não pense nisso como punição. Nem um pouco! Bill fez a corrente longa o suficiente para que você possa dormir em sua cama. (2003:113)<sup>64</sup>

Esses casos mostram claramente um uso incomum dos termos. Wittgenstein, no entanto, é claramente ciente de que novos usos para termos possam surgir e que dessa forma eles seriam ressignificados. Em verdade, entre outras coisas, sua noção busca justamente dar conta desse fenômeno ao falar dos termos regulados por seu uso. As formas que eles são empregados nos causam estranhamento, são usos que nos parecem distorcidos, frente ao que consideramos adequado. Usar o termo respeito ao iniciar os assédios que antecedem um estupro nos parece em ampla contradição ao desrespeito que está sendo praticado conforme o uso cotidiano que temos da palavra. E dizer a uma pessoa acorrentada que ela não está sendo punida também parece ignorar completamente o que está acontecendo. Talvez os termos pudessem estar sendo usados com ironia, e o caso de Chuck seria um bom candidato, porém a atuação de Phillip Baker Hall como Thomas Edisons Sr nos mostra que nem sempre é o caso.

Dada a capacidade dos habitantes de Dogville de ignorarem suas falhas e frustrarem a ilustração de Tom, não é de impressionar essas distorções, elas são coerentes e talvez até mesmo o que possibilite tal capacidade. É interessante perceber que esse fenômeno da linguagem aqui ganha uma dimensão ética. Talvez Lars queira nos chamar a atenção para a tendência humana de distorcer os discursos para negar as falhas de sua conduta. Em verdade, a própria maneira nada sutil como os termos nos aparentam distorcidos (e em certa medida até mesmo torne o diálogo menos crível, pois beiram o absurdo) poderia ser vista como um atestado de força dessa tendência. Lars von Trier estaria novamente carregando nas tintas (como o fez no delinear do caráter dos personagens) para tornar algo visível. Seus usos, para nós distorcidos, permitem aos cidadãos ressignificar todo o contexto, sustentar uma visão oposta à nossa quanto ao que está acontecendo e elaborar toda sorte de justificações para seus atos.

Diante disso, existe alguma chance do projeto de Tom ser bem sucedido?

---

<sup>64</sup> - May I go now? I have to figure out how I'm going to get into my house... Or is that part of the punishment, having to sleep outdoors? / -No, no, no, Grace, don't think of this as punishment. Not at all! Bill, he made the chain long enough so that you can sleep in your bed. (tradução nossa)

### 3.7 Aprendizados éticos e meta-éticos

Tendo feito um mapeamento das posições éticas presentes e uma reflexão sobre a ilustração fracassada de Tom, a pergunta retorna: mas qual é a lição ética que a parábola do filme ilustra?

As parábolas geralmente funcionam através do aprendizado de seu protagonista. E Grace, sem sombra de dúvidas, assume uma posição ética diferente no desfecho do filme. Após a conversa com o pai, ela decide avaliar e punir os habitantes de Dogville com a mesma severidade que puniria a si mesma. E não o faz porque assim será mais feliz, mas por uma questão de justiça. A ideia do dever não se afastou de seu horizonte moral, apenas se alterou o valor alçado a tal posição em sua conduta. Não há como negar que essa mudança provavelmente evitará que ela sofra o tipo de abusos que sofreu em Dogville, pois ela reagiria retributivamente antes.

E o que nós extraímos desse aprendizado de Grace? Seu aprendizado é válido para nós? Sem dúvida nos padecemos de seu sofrimento, mas conseguimos de fato nos identificar com suas atitudes? Apenas aprendemos que não devemos ser por demais misericordiosos se não quisermos ser humilhados? Que não devemos “oferecer a outra face?” A atitude que ela toma evidencia um aprendizado bem mais radical.

Grace provocou um genocídio. Algo injustificável em qualquer circunstância. Nem mesmo um bebê foi poupado, apesar do cachorro Moses ironicamente ter sobrevivido. Grace agiu certo? Considerando racionalmente não parece haver como concordar. Sobretudo se a considerarmos cúmplice dos maus tratos ocorridos. Coisa que ela não percebe.

Talvez, se tentarmos mudar o foco da parábola, o sentido dela se esclareça. O filme pode nos endereçar uma lição através de outros personagens? Mais alguém aprendeu uma lição? Os dogvillenses em geral? Não há dúvida que o filme desaprova sua conduta e para eles não há redenção.

Assim como no caso de Grace, podemos nos identificar com a conduta de tais personagens? Se o objetivo do filme seria nos educar de forma a evitar que sejamos como as pessoas de Dogville, então porque mostrar atos de forma a nos gerar repulsa desde o início? Isso só favorece a ideia de que é justo punir. Mais eficiente seria se enxergássemos algo de tentador ou gratificante em suas condutas, que fossemos seduzidos pelas suas maldades, para

depois exibir as consequências. Da forma que seus atos nos são apresentados, poucos seriam os espectadores levados a reconhecer em sua conduta algo em comum com os hábitos dos moradores. Logo, a parábola se esvazia. Dizer que as pessoas não devem se comportar como monstros parece algo não só óbvio, mas trivial demais para a complexidade do filme.

Talvez Tom nos forneça algo diferente. Quanto a ele, poderíamos nos identificar com seu pretenso altruísmo? Talvez sim, ainda que dificilmente nutríssemos os mesmos objetivos pessoais que ele, como ilustrar algo ou gerar material para escrever uma ficção. São motivações pouco universalizáveis aparentemente, porém condizentes com um diretor de cinema. E o que ele aprende? Suas palavras finais nos apresentam uma dificuldade a respeito.

Bingo Grace! Bingo! Tenho de te dizer que tua ilustração acabou com a minha! É assustadora, sim! Mas tão clara! Você acha que eu posso me permitir usá-la como inspiração na minha escrita? (2003: 162)<sup>65</sup>

Ao considerarmos a última frase, fica claro que, assim como os outros, ele não percebe que agiu de forma antiética, ou mesmo que há algo de errado em usar pessoas. No entanto, sua frase anterior faz alusão a um esforço ilustrativo da parte de Grace, que acaba de chacinar toda Dogville. O que ele pode ter percebido nesse ato?

Dada a situação de risco de vida, é plausível pensar que ele não tenha percebido nada, mas está apenas usando sua palavra predileta como um eufemismo da matança na tentativa de sair dali vivo. Porém, tendo ele entendido ou não, Lars von Trier colocou tais palavras em sua boca, nos chamando atenção para tal aspecto. Que ilustração poderia ser essa?

Minha interpretação é a de que os cidadãos de Dogville, mesmo numa situação limite, continuam a não perceber qualquer imoralidade. Até mesmo frente às metralhadoras eles não esboçaram reconhecimento, reagiram com medo e súplicas, mas não ouvimos um único pedido de desculpas para Grace ou tentativa de compensação.

É importante salientar que essa omissão nada tem de accidental. Considerando o tamanho do elenco em cena e o método de direção de *Dogville*, repleto de improvisação com atores, palavras de desculpas certamente foram proferidas, nós, no entanto,

---

<sup>65</sup> Bingo Grace! Bingo! I have to tell you, your illustration beat the hell out of mine! It's frightening, yes! But so clear! Do you think that I can allow myself to use it as a inspiration in my writing? (tradução nossa)

não as ouvimos. Ou Lars instruiu seus atores para evitá-las, ou ele deliberadamente as excluiu na edição de imagem e som. Não há arrependimentos.

Isso reforça a ideia que, mesmo na hora da morte, eles enxergavam os algozes como os “bandidos maus” e se percebiam como inocentes vítimas. Nesse viés, podemos entendê-los como “moralmente incuráveis”, já que são incapazes de reconhecer seus erros em qualquer instância intersubjetiva, de modo que qualquer tentativa de ilustrar-lhes algo não pode funcionar. A pergunta final de Tom mostra que ele, entendendo o ponto da ilustração ou não, não percebe como ela se endereça a ele também. É, portanto, também “moralmente incurável” e condenável à morte.

Existem então, três razões que levam ao filme como um todo a implodir sua parábola e seu propósito moralizante a partir disso.

1) O fato de que no filme, o esforço ilustrativo de Tom não resulta num único fruto positivo ou qualquer mudança moral. Mesmo no caso de Grace, que mudou de posição, isso se deu devido a um argumento de seu pai, não a uma ilustração. E considerando o genocídio do fim do filme e as consequências problemáticas da nova posição moral de Grace que *Manderlay* irá mostrar, podemos afirmar com segurança que nenhum personagem se torna moralmente melhor. Além disso, o filme parece simplesmente carecer de uma posição moral para ser endossada em seu rol de personagens. Não sendo possível haver frutos positivos da parábola do filme como um todo, não haveria sentido em concluí-la.

2) Se considerarmos que Tom de fato compreendeu a ilustração de Grace quanto aos outros, mas não como ela se aplica a ele. Isso mostra a impossibilidade de alguém perceber as críticas de uma ilustração como pertinentes a si mesmo, mesmo num caso muito claro, onde ele está envolvido na situação. Quais as chances de se obter um resultado contrário e positivo com espectadores de um filme, infinitamente mais distantes? Trata-se de uma posição cética a respeito da possibilidade de uma ilustração moral ser efetiva mesmo quando entendida. O que solapa o sentido do filme tentar fazê-lo.

3) Existe um ponto, até então inexplorado na minha leitura, porém abordado por Abella e Zilkha (2004) em seu texto de viés psicológico mencionado anteriormente: a controversa participação do público nos assassinatos do fim do filme. O massacre da vila possui uma dimensão catártica e uma potência capaz de arrancar aplausos de platéias. Após ver todos os sofrimentos de Grace e passar três horas acumulando asco pelos habitantes é fácil se sentir aliviado com o fim da cidade. O filme efetivamente nos engaja emocionalmente na matança (ou ao menos tenta). Não poderia *Dogville* estar nos preparando uma armadilha?

Em algum nível, estaria sugerindo que tenhamos, com essa atitude, uma desconsideração pela vida do outro tão ruim quanto a atitude daqueles que foram mortos? É uma dúvida incômoda que o filme levanta. Seríamos nós como os habitantes de Dogville? E seríamos capazes de nos reconhecer em pessoas de tamanha torpeza? Caso não formos capazes, não ganharia a posição antes apresentada sobre a ineficiência da ilustração (2), também evidenciada numa instância fora do filme?

Concedo que as razões 2 e 3 sejam questionáveis.

Devido ao fato da Ilustração de Grace só se revelar nos últimos minutos do filme e não ter a mesma exposição que as anteriores ela pode ser vista como um esforço de “ler demais” na tentativa de dar sentido ao diálogo final. Porém qualquer interpretação alternativa que tome a questão da ilustração como central ao filme deve prover algum sentido a ela, pois o termo nunca é usado de forma acidental, muito menos no fim do filme.

Quanto ao sentimento catártico que temos na cena final, se pode alegar que ele se dá pela sensação de justiça cumprida, e não pela severidade da punição, da qual podemos discordar. Porém, dada a realidade que o filme desenha, onde ela é cumprida por gângsteres, sabemos que se eles forem punidos, será de forma extrema. E também fica a dúvida se, assim como Grace, não poderíamos estar mascarando nosso senso de justiça atrás de um desejo vingativo e egoísta.

Ainda assim, penso que a razão 1 já seria suficiente para o filme abandonar seu propósito de ilustrar um ponto moral com sua parábola. Mas ainda sobre os anteriores, vale lembrar que, diferentemente de textos filosóficos tradicionais, nos filmes sempre pode haver zonas propositalmente lacunares onde as coisas são apenas sugeridas e se situam para além da verificabilidade. Nesses momentos, o esforço interpretativo não deve ser medido pelas provas que obtém, mas pela capacidade de gerar um painel coerente dentro do qual seja capaz de dar sentido ao filme de forma completa.

Dependendo das razões que estivermos dispostos a aceitar, podemos ter duas versões para o sentido da história, ou seja, para aquilo que faz o narrador não nos endereçar uma lição moral. Aceitando apenas 1 ou 1 e 3, teríamos base suficiente para sustentar a posição meta-ética de que *ilustrações são ineficientes enquanto recursos para correção no sentido moral*, devido à incapacidade dos homens vinculá-las à sua conduta. Aceitando também 2, poderíamos formular uma concepção pessimista e mais abrangente de que os homens seriam moralmente incorrigíveis, podendo essa conclusão ser considerada metafísica, na medida em que exporia uma propriedade intrínseca à natureza humana.

A respeito da primeira versão (meta-ética), alguém poderia observar que o filme nos permitiria dizer algo apenas a respeito das ilustrações morais no cinema. Tendo a discordar dessa restrição, a ilustração problemática de Tom que motiva a posição não é essencialmente cinematográfica, mas narrativa. Se Tom recorresse a um meio cinematográfico para se comunicar com os vizinhos (uma ilustração fílmica dentro do filme), digamos um documentário sobre o ocorrido com Grace no convívio deles, aí então poderíamos dizer que a ilustração falha visa fazer uma crítica específica ao meio. Porém, da forma como está no filme, isso não se justifica. Considerem ainda o exercício de adaptar todo o filme *Dogville*, da maneira mais fidedigna possível, para o teatro (a peça ficaria bem Brechtiana). Nesse caso, ele continuaria tendo uma ilustração dentro de outra ilustração. E a mesma posição sobre a ineficácia da ilustração em geral poderia ser sustentada com as mesmas cenas. É importante perceber que alguém que restringisse todas as reflexões que um filme faz sobre diversos assuntos como reflexões acerca de tais assuntos quando aplicada ao meio cinematográfico estaria, em uma postura solipsista, indo em direção contrária ao próprio projeto dialógico da percepção de filmes como capazes de nos endereçar posições filosóficas para além de si mesmos.

Ou ainda se poderia objetar que 1 é suficiente para a adoção da posição meta-ética, pois não constituiria base empírica suficiente para tal generalização. Trata-se de uma exigência indevida. Contra esse argumento, devo objetar que um filme como *Dogville* é um microcosmo provido de sentido, a base empírica fornecida pelo filme para a posição é toda a base empírica que ele dispõe: uma ilustração e 20 personagens. Devemos atentar para a qualidade dos exemplos que um filme fornece para sustentar suas posições e não lhes exigir uma quantidade de casos que extrapole as possibilidades de seu formato. O filme deve poder filosofar sobre seus próprios termos.

Sobre a conclusão metafísica, há de se admitir que é um pouco mais especulativa que a primeira. No entanto, não acho que isso traia o sentido do filme, que é propositadamente lacunar para possibilitar a especulação. Ela também é coerente com a interpretação metafísica da conversa entre Grace e seu pai sobre a “natureza dos cães”. Além disso, minha intuição diz que essa posição teria mais futuro numa leitura de *Manderlay* do que a conclusão meta-ética, pois a palavra ilustração inexiste no filme seguinte, enquanto a torpeza moral abunda e não me recordo de um único personagem que evolua eticamente em *Manderlay*. De forma que seria uma candidata mais apta a problema central da trilogia do que a posição moderada. Além disso, ela parece dar mais sentido ao filme como um todo.

### 3.8 Considerações finais

Acredito que a forma como construí minha investigação exponha as razões que encontramos em *Dogville* para sustentar sua posição meta-ética, satisfazendo a exigência de Baggini para um filme filosofar. E na caracterização de Andersen, não tenho dúvidas de que só a diversidade de leituras que expus já é suficiente para identificar uma miríade de possíveis *caminhos para o pensamento*.

*Dogville*, sem dúvida, trata-se de um filme que resiste a qualquer tentativa de fechá-lo. Ele exige muito do seu expectador na medida em que nos confronta com sua complexidade e não explicita suas conclusões. A quantidade de interpretações que ele possui é sintomática disso. Não é por acaso que, apesar do esforço aqui feito para encontrar um sentido que o articule do início ao fim, terminamos com duas alternativas, resguardando sua ambiguidade e abertura.

Fazendo alusão ao combate dentro do filme entre a tentação moralizante (representada por Tom) e um esforço corretivo (representado pelo Narrador), teríamos, na sequência de fotos da pobreza americana ao som de *Young Americans*<sup>66</sup> (créditos finais do filme), um esforço corretivo final de nos arrastar para uma dimensão mais concreta, que ressalte a pertinência sócio-política de *Dogville* e consequentemente nos afaste das reflexões éticas. Tratar-se-ia de um movimento estilístico final para soterrar o filme enquanto parábola moral. Contudo, um sentido último para as imagens dos créditos, independente da leitura que se faça do filme, não pode ser feita sem considerar os demais membros da trilogia. Pois *Manderlay* termina com a mesma música em uma sequência de fotos muito semelhante.

---

<sup>66</sup>canção Young Americans de David Bowie (1975)



## CONCLUSÃO

Este trabalho se propôs a construir uma leitura de *Dogville* que confirme a hipótese de que ele possui um sentido meta-ético que viabilizaria uma compreensão do filme em sua totalidade.

O saldo da leitura foi positivo, pois foi evidenciada uma leitura meta-ética do filme que dê conta de todo seu desenvolvimento. Porém, devido ao aspecto lacunar e aberto que o filme propositadamente tem, foi evidenciada ainda uma possibilidade de leitura metafísica do mesmo.

A primeira alternativa aponta para a não efetividade de ilustrações morais e a segunda, para uma incapacidade humana de corrigir-se moralmente. É interessante notar que ambas recaem numa incapacidade do sujeito perceber seus erros à luz do que lhe é dito ou mostrado. O que se diferencia entre elas é a abrangência dessa incapacidade.

Uma possibilidade de solução para esse impasse consistiria na expansão da presente pesquisa, de forma a abarcar o segundo filme da trilogia, *Manderlay*.

Mas independentemente disso, a própria posição de um filme a respeito da principal forma que o cinema tem de nos endereçar conteúdos filosóficos (ilustrar) é algo valioso para futuros aprofundamentos e reflexões.

Se a presente leitura for apropriada, revisada, aprofundada ou mesmo refutada de modo produtor em futuros textos, isso será prova de que ele fez uma contribuição genuína, com suas considerações éticas, meta-éticas e metafísicas, para a maturação do pensamento. Seja nessa pequena comunidade interdisciplinar que se propõe a pensar o cinema de Lars von Trier, ou mesmo a comunidade mais ampla de filósofos que se debruçam sobre o cinema. Ao contrário da grande maioria dos textos sobre *Dogville*, essa reflexão se caracterizou pelo amplo levantamento e consideração de outros estudos a respeito do filme, de forma que constitui um bom ponto de partida e referência condensada para outros pesquisadores.

Devido à provável inexistência de outros trabalhos de graduação nessa corrente filosófica específica sobre cinema na UFRGS, este representa uma aproximação, já em seu nível discente mais básico, entre a instituição e uma prolífica discussão da filosofia contemporânea. Além do diálogo interdisciplinar, essa discussão tem a importância de

fomentar o embasamento de uma concepção expandida de filosofia, contribuindo ativamente na constituição do panorama de filosofia pós-analítica que se descortina nos tempos atuais.

De um ponto de vista pessoal, enquanto cineasta e estudante de filosofia, foi uma jornada rica, prazerosa e desafiadora. O exercício de leitura de filmes me permitiu questionar minhas próprias concepções sobre cinema e me possibilitou uma feliz síntese entre duas áreas que tanto me fascinam.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABELLA, Adella & ZILKHA, Natalie. (2004) *Dogville: a parable on perversion. The International Journal of Psychoanalysis*. 85 (6): 1519–1526
- ANDERSEN, Nathan. (2003) Is film the alien other to philosophy? *Film-philosophy*. 7(23), ago. Disponível em: <http://www.film-philosophy.com/vol7-2003/n23anderson> Consultado em 16/10/13.
- BAGGINI, Julian. (2003) Aliens ways of thinking: Mulhall's on film. *Film-philosophy*. 7(24), ago. Disponível em: <http://www.film-philosophy.com/vol7-2003/n24baggini> Consultado em 28/11/13.
- BRADATAN, Costica. (2009) 'I was a stranger, and ye took me not in': Deus ludens and theology of hospitality in Lars von Trier's *Dogville*. *Journal of european studies*. 39: 58-78
- CAVELL, Stanley. (1979) *The world viewed, reflections on the ontology of film*. Cambridge, Harvard University Press.
- CAVELL, Stanley. (1981) *Pursuits of happiness: The Hollywood comedy of remarriage*. Cambridge, Harvard University Press.
- CAVELL, Stanley. (1997) *Contesting Tears: The Hollywood melodrama of the unknown woman*. Chicago, University Of Chicago Press.
- CAVELL, Stanley. (2004) *Cities of words: pedagogical letters on a register of the moral life*. Cambridge, Harvard University Press.
- CRUZ, Luiz. (2011) *Dogville, de Lars von Trier, e a utilização da obra de Brecht como modelo*. Dissertação de mestrado. Universidade de São Paulo, São Paulo.
- HARGART, Heike & HUCK, Steffen. (2009) *Dogville* or an illustration of some properties of general equilibrium. *The economist's voice*. 6(1): 1-3
- HEGEL, Georg. (1807) *Fenomenologia do Espírito*. Rio de Janeiro, Vozes.
- HEUER, Wolfgang. (2004) "Dogville" – Humiliation, love and politics. A film review in dialogue with Hannah Arendt. Disponível em: [http://wolfgang-heuer.com/online-publikationen/heuer\\_wolfgang\\_dogville\\_engl.pdf](http://wolfgang-heuer.com/online-publikationen/heuer_wolfgang_dogville_engl.pdf) Consultado em: 12/11/13.

- KOUTSOKAKYS, Angelos. (2002) Cinema of the body: the politics of performativity in Lars Von Trier's *Dogville* and Yorgos Lanthimo's *Dogtooth*. *Cinema: journal of philosophy and the moving image*. 3: 84-108
- MULHALL, Stephen. (2008) *On film*. Nova Iorque, Routledge.
- NOBUS, Dany. (2007) The politics of gift-giving and the provocation of Lars von Trier's *Dogville*. *Film-philosophy*. 11(3): 23-3
- NUSSBAUM, Martha. (1990) *Love's knowledge*. Nova Iorque, Oxford University Press.
- RYLE, Gilbert. (1968) *Jane Austen and the Moralists* em *Critical Essays on Jane Austen*. Londres, B.C. Southam.
- SCHMERHEIM, Phillip. (2013) *Skepticism films: knowing and doubting the world in contemporary cinema*. Dissertação de mestrado. University of Amsterdam, Amsterdã.
- SCURIATI, Laura. (2009) *Dekalog 5: on Dogville*. Nova Iorque, Columbia Press.
- SINNERBRINK, Robert. (2004) Grace and violence: questioning politics and desire in Lars von Trier's *Dogville*. *Scan: journal of media arts culture*. 4 (2): 1-7
- VALIM, Busko. (2004) *O dogmatismo de Dogville*. Revista espaço acadêmico. (38), jul. Disponível em: [http://www.espacoacademico.com.br/038/38cult\\_valim.htm](http://www.espacoacademico.com.br/038/38cult_valim.htm) Consultado em 16/10/13.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. (1953) *Investigações filosóficas em Wittgenstein - vida e obra*. São Paulo, Nova Cultural Ltda.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. (1983) *Philosophical investigations*. 4. ed. Inglaterra, Wiley-Blackwell.

Páginas da web:

Entrevista com Lars von Trier:

[http://www.directors.0catch.com/s/Lars\\_von\\_Trier/Interview\\_Dogville.htm](http://www.directors.0catch.com/s/Lars_von_Trier/Interview_Dogville.htm)

Consultado em: 10/10/13.

Resenha sobre *Dogville*: <http://mubi.com/films/dogville/reviews/17616> Consultado em: 12/09/13.

Dicionário etmológico: <http://www.etymonline.com/index.php?term=illustration> Consultado em 12/11/13

## Filmes:

ANTONIONI, Michelangelo. (1960) *L'Avventura*. Itália, Produzioni Cinematografiche Europee.

ANTONIONI, Michelangelo. (1961) *La Notte*. Itália, Nepi Film.

ANTONIONI, Michelangelo. (1962) *L'Eclisse*. Itália, Cineriz.

JACKSON, Peter. (2001) *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. Nova Zelândia, WingNut Films.

JACKSON, Peter. (2002) *The Lord of the Rings: The Two Towers*. Nova Zelândia, WingNut Films.

JACKSON, Peter. (2003) *The Lord of the Rings: The Return of the King*. Nova Zelândia, WingNut Films.

KIESLOWSKI, Krzysztof. (1993) *Three Colors: Blue*. França, MK2 Productions.

KIESLOWSKI, Krzysztof. (1994) *Three Colors: Red*. França, MK2 Productions.

KIESLOWSKI, Krzysztof. (1994) *Three Colors: White*. França, MK2 Productions.

VON TRIER, Lars. (1984) *The Element of crime*. Dinamarca, Det Danske Filminstitut.

VON TRIER, Lars. (1987) *Epidemic*. Dinamarca, Elementfilm A/S

VON TRIER, Lars. (1991) *Europa*. Dinamarca, Alicéleo

VON TRIER, Lars. (1995) *Breaking the Waves*. Dinamarca, Zentropa Entertainments.

VON TRIER, Lars. (1998) *The Idiots*. Dinamarca, Zentropa Entertainments.

VON TRIER, Lars. (2000) *Dancer in the dark*. Dinamarca, Memphis Film.

VON TRIER, Lars. (2003) *Dogville*. Dinamarca, Zentropa Films.

VON TRIER, Lars. (2005) *Manderlay*. Dinamarca, Zentropa Films.