

**ANÁLISE DO DISCURSO DO FILME DOGVILLE (2003):
APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS
DO MOVIMENTO DOGMA 95**

Dostoiowski Mariatt de Oliveira Champangnatte (UNIGRANRIO)

prof.tico@gmail.com

Lidiane Nunes de Castro (UNIGRANRIO)

lidiprocult@hotmail.com

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo realizar uma análise do discurso do filme *Dogville* (2003), do diretor Lars Von Trier. Para tanto, inicia-se com uma abordagem dos trabalhos iniciais do diretor e do movimento *Dogma 95*, criado pelo mesmo. Tal movimento propunha um conjunto de regras para a realização fílmica, estabelecendo até um voto de castidade ao *Dogma 95*. A análise do discurso de *Dogville* terá como parâmetro esse conjunto de regras, estabelecidas pelo próprio Lars Von Trier e, não necessariamente, cumpridas por ele.

Palavras-chave: *Dogville*. *Dogma 95*. Análise do discurso.

1. Introdução

Lars Von Trier nasceu em Copenhague na Dinamarca e, ainda criança, teve as suas primeiras experiências com captação de imagens. Formado em cinema posteriormente, ele passou a escrever e dirigir os seus filmes e realizou diversos curtas-metragens e longas-metragens, além de muitos outros trabalhos.

Lars foi um dos criadores de um movimento cinematográfico conhecido pelo nome de *Dogma 95*, movimento que surgiu com a popularização das câmeras digitais, mais leves, e com o objetivo de criar um cinema em que o espectador não fosse enganado, um cinema que fosse mais simples e partisse em busca da verdade, sempre obedecendo 10 regras que foram denominadas de *Voto de Castidade*.

O *Dogma 95* possui um discurso provocativo e questionador e apesar de terem sido realizados mais de 100 filmes com o selo do movimento, o único destes filmes que foi realizado por Lars Von Trier foi o filme *Os Idiotas* (1998). Película realizada na Dinamarca que apresenta um grupo de jovens burgueses que se fazem passar por deficientes mentais em meio a locais públicos, perante a sociedade, com o discurso de

buscar o idiota dentro de si mesmo e assim ser feliz de verdade, zomban- do constantemente da sociedade na qual estão inseridos.

O presente trabalho então realiza uma introdução do diretor Lars Von Trier, do movimento *Dogma 95* e do filme pertencente ao movimen- to, *Os Idiotas* para uma introdução de outro filme do diretor, *Dogville* (2003), para assim através da observação de suas características estrutu- rais e de conteúdo, concluir se apesar de não seguir as 10 regras estipula- das no *Voto de Castidade* do movimento, o filme pode ser considerado como um filme pertencente ao *Dogma 95* ou se seria ele uma reavistação ao movimento, uma renovação ou seria um novo estilo de Lars.

2. O diretor

Lars Von Trier nasceu no dia 30 de abril do ano de 1956, em Co- penhague na Dinamarca. Seus pais eram intelectuais ateus e comunistas e rejeitavam as expressões artísticas, que consideravam alienantes, man- tendo Lars privado até mesmo de assistir à televisão. Ainda criança, ele começou a captar imagens subversivas utilizando uma câmera da sua mãe como forma de rebeldia.

Apesar de nascido na Dinamarca, Lars formou-se em cinema na Alemanha, fez a Escola de Cinema de Munique além da Escola de Artes Cinematográficas de Copenhague, e com isto assimilou muito da morbidez da cultura alemã. Seus filmes são repletos de imagens fortes e ambí- guas e ele não apenas dirige os mesmos, mas também escreve as histórias que são impactantes e provocadoras, repletas de personagens femininas complexas.

Durante a sua carreira ele realizou diversos curtas-metragens, al- guns inéditos até os dias de hoje, trabalhos publicitários, minisséries e videoclipes. Seu primeiro longa-metragem foi *O Elemento do Crime* (1984) com o qual ganhou o *Grande Prêmio Técnico* no Festival de Can- nes. Outros filmes do diretor são: *Epidemia* (1987); *Medéia* (1988); *Eu- ropa* (1991); *Ondas do Destino* (1996); *Os Idiotas* (1998); *Dançando no Escuro* (2000); *Dogville* (2003); *As Cinco Obstruções* (2003); *Manderlay* (2005); *O Grande Chefe* (2006); *Anticristo* (2009); *Melancholia* (2011); *Ninfomaníaca* (2013).

Lars Von Trier é um dos diretores do cinema contemporâneo eu- ropeu que possui preferência pela estrutura narrativa fragmentada, o que reduz a narrativa ao corpo dos atores e assim enfatiza o desempenho dos

mesmos. Algo que foi discutido por Deleuze como um tipo de cinema performático em que os gestos e posturas do personagem são privilegiados em relação ao personagem propriamente dito e desenvolvimento do enredo, indo além da reprodução do *script*.

Lars demonstra estar sempre atento ao cinema como um empreendimento dominador cuja força é capaz de alinhar as culturas globalmente, em especial o cinema comercial produzido nos Estados Unidos e que praticamente todo o mundo possui acesso. Neste tipo de cinema os filmes possuem uma narrativa linear que permite com que eles sejam mais facilmente assistidos e entendidos pelos espectadores, mas quando ele adota esta narrativa em seus próprios filmes, a mesma é utilizada não para facilitar o entendimento e sim como uma provocação, uma maneira de fazer com o que o espectador saia da sua zona de conforto.

O diretor é constantemente criticado por subestimar a inteligência do espectador dos seus filmes, mas suas obras são estruturadas de forma semelhante aos filmes feitos para o entretenimento que são conhecidos como *mainstream* com a intenção de provocação das percepções convencionais cinematográficas e seus discursos. Ele utiliza a estrutura típica de um cinema que já está cristalizado para através da mesma criticar este cinema.

Lars é um cineasta polêmico reconhecido pelo cinema inovador que se apresenta de diversas formas como, por exemplo, as 100 câmeras digitais utilizadas em uma cena de *Dançando no Escuro*. Vanguardista, ele incomoda e obriga o espectador a sair da tradicional passividade perante a narrativa clássica. Ele provoca e convida a refletir através de suas transgressões que instigam e inquietam aqueles que assistem aos seus filmes.

Uma característica marcante do diretor é a mudança de estilo: aos 25 anos anunciou a realização de três filmes que começariam com a letra *E*, realizando então *Elemento do Crime*, *Epidemia* e *Europa*; depois fez *Ondas do Destino* que foi um filme com a câmera na mão e mais voltado aos atores; em seguida fez *Os Idiotas*, filme que leva o selo do movimento *Dogma 95*; mudou outra vez e fez *Dançando no Escuro* que é um musical. O mesmo aconteceu com os filmes realizados desde então, sempre diferentes, e com o projeto com conclusão prevista para 2024 denominado *Dimension*, projeto em que são filmados três minutos de filme em locações da Europa durante 33 anos.

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOGIA

Outro atributo marcante do diretor é o intenso trabalho realizado com os atores, algo que pode ser visto no vídeo com cenas dos bastidores de *Dogville*, *O Confessionário*. Durante o processo de construção dos personagens deste filme o diretor obrigou os atores a permanecerem confinados no set de filmagem por sete semanas e enquanto isso deram depoimentos periodicamente para a câmera dentro de uma sala que funcionava como uma espécie de confessionário. Através dos vídeos ficava evidente a exaustão dos artistas ao ponto de falarem que Lars era insano.

3. *Dogma 95*

A radicalidade de Trier reside no fato de ousar dizer que sim. Quando todos acreditavam não ser mais possível fazer arte revolucionária, o cineasta propõe um cinema utópico, eminentemente político, de combate, justamente no terreno que o capitalismo de ponta mais deseja controlar: a esfera da tecnologia digital. Subvertendo eletronicamente as íntimas relações que o trabalho na sociedade capitalista estabeleceu com os meios de produção hollywoodianos, rompendo a monotonia da cadência, curto-circuitando as projeções do establishment cinematográfico, Trier mostrou que ainda há esperança. (SANTOS, 2003, p. 225 *apud* SILVA, 2006)

Com a tecnologia digital e a popularização das câmeras leves no início da década de 90, houve uma mudança na produção cinematográfica que possibilitou o surgimento de movimentos como o *Dogma 95*, que objetivava um cinema mais primitivo sem a utilização de efeitos especiais que utilizava a construção narrativa e a interpretação dos atores como base para todo o trabalho realizado.

O movimento radical em busca de um cinema mais simples que se opunha à ilusão dos *mainstream* que foi criado por Lars Von Trier e Thomas Vinterberg, trouxe um novo leque de opções para fugir do cinema comercial dos Estados Unidos da América e os filmes realizados pelo movimento partiam então da tecnologia digital como maneira de expandir suas propostas estéticas em uma relação paradoxal em que respeitam e, ao mesmo tempo, transgridem as normas da linguagem cinematográfica clássica.

Com a criação do movimento foram elaboradas 10 regras, denominadas *Voto de Castidade*, que deveriam ser obedecidas para que um filme fosse reconhecido como pertencente ao *Dogma 95*:

1. As filmagens devem ser feitas em locações. Não podem ser usados acessórios ou cenografia (se a trama requer um acessório particular, deve-se escolher um ambiente externo onde ele se encontre).
2. O som não deve jamais ser produzido separadamente da imagem ou vice-versa. (A música não poderá ser utilizada a menos que ressoe no local onde se filma a cena).
3. A câmera deve ser usada na mão. São consentidos todos os movimentos – ou a imobilidade – devidos aos movimentos do corpo. (O filme não deve ser feito onde a câmera está colocada; são as tomadas que devem desenvolver-se onde o filme tem lugar).
4. O filme deve ser colorido. Não se aceita nenhuma iluminação especial. (Se há muito pouca luz, a cena deve ser cortada, ou então, pode-se colocar uma única lâmpada sobre a câmera).
5. São proibidos os truques fotográficos e filtros.
6. O filme não deve conter nenhuma ação "superficial" (noutras palavras, é vetada a ocorrência de homicídios, armas etc.).
7. São vetados os deslocamentos temporais ou geográficos. (O filme se desenvolve em tempo real).
8. São inaceitáveis os filmes de gênero.
9. O filme final deve ser transferido para cópia em 35 mm, padrão, com formato de tela 4:3. (Originalmente, o regulamento exigia que o filme devesse ser filmado em 35 mm, mas a regra foi abrandada para permitir a realização de produções de baixo orçamento).
10. O nome do diretor não deve figurar nos créditos.

Ao tratar da primeira regra, os votos tornam mais trabalhosa a função do escritor e da pessoa responsável pelas locações visto que os cenários não podem ser utilizados e os objetos devem ser do próprio local; o trabalho do diretor de fotografia é dificultado pela regra número 4 em que não se pode utilizar filtros ou iluminação artificial; as possibilidades do roteiro são restritas através das regras 7 e 8 que abordam as referências temporais e geográficas e os filmes de gênero; no item 9 a exibição em 35mm é exigida e a opção é mais custosa para a pós-produção.

Ainda sobre os votos, pode-se observar que algumas de suas características remetem ao neorealismo Italiano, o cinema de rua do pós-guerra, ainda que o *Dogma 95* diferencie-se do realismo crítico do outro

movimento, buscando o real ao invés de problematizá-lo. Isto pode ser visto através do *Voto de Castidade* e a recusa de utilização dos artifícios técnicos cinematográficos que são comumente utilizados no cinema comercial para enganar o espectador, com isto transformando a relação entre a câmera e o olho numa espécie de transgressão do cine-olho de Dziga Vertov.

O discurso do *Dogma 95* ao abordar a linguagem fílmica é um discurso provocativo e questionador do modo de produção típico da indústria cinematográfica do entretenimento e suas consequências tanto estéticas quanto comerciais. Hoje o movimento já possui mais de 100 filmes com o certificado *Dogma 95* e se quando tudo começou os diretores do movimento assistiam aos filmes para dizer se estavam aptos a receber o certificado, hoje o diretor do filme em questão afirma que seguiu as regras, que a película possui o mesmo gesto dogmático, e recebe o certificado automaticamente.

O símbolo do movimento é um brasão com um porco em que há um olho no lugar em que deveria estar o orifício anal, o que levou a questionamentos sobre o significado estar relacionado ao olho de Vertov, remetendo à produção sem tratamento de som e imagem em uma maneira mais nua e crua assim como são expelidas as fezes. Esta é uma dentre outras teorias que estão relacionadas à queda dos valores na relação entre cinema e comércio ou ainda apenas o fato de tratar-se de um orifício redondo como a lente da câmera.

4. *Dogville*



Fig. 1. Cena de *Dogville*. Fonte:

<http://lounge.obviousmag.org/olhar_sociocultural/2012/04/11/20040628-dogville.jpg>.

Em *Dogville* os personagens estão sempre à vista por conta do cenário utilizado, enfatizando a dimensão social no lugar da individual através tanto da linguagem clássica quanto aspectos anti-ilusionistas que geram uma contradição na produção de sentido do filme. E é nesse cenário com uma tomada de cima, em plano vertical, que uma cidade ao Oeste dos Estados Unidos pouco tempo após a crise de 1929 é vista pela primeira vez. A visão é semelhante à de um mapa ou uma planta baixa, até que a câmera se aproxima e mostra a casa do primeiro personagem apresentado, Tom.

O narrador descreve que Tom se pretende escritor, embora não tenha escrito nada além de algumas palavras. Em seguida o personagem passeia pela cidade e através dele, os espectadores vão conhecendo o espaço e os demais personagens. É através da interação com Tom que é notada a rabugice de Chuck, o zelo de Martha e que o intelecto de Bill não é dos mais brilhantes. Até que sentado em um banco pensando sobre uma palestra que fará para a comunidade de Dogville, ele ouve tiros.

Este é o momento de introdução de uma nova personagem, Grace, que chega à cidade fugindo dos tiros. A personagem guarda um mistério que não é desvendado até o final do filme, ao que tudo indica ela é uma mulher desamparada que precisa de abrigo e, aparentemente, não possui nada a oferecer, exceto a sua força de trabalho e Tom, o personagem supostamente intelectual, organiza tudo para que Grace possa se estabelecer na cidade.

A cidade então é convencida a receber a fugitiva e ela em troca executaria pequenas tarefas para os habitantes, tarefas que eles julgavam desnecessárias, mas que seriam bem-vindas em todo caso. E em pouco tempo, todos começam a apreciar tanto essas tarefas desnecessárias que Grace é aceita na cidade e começa a receber pagamentos pelos serviços prestados.

As coisas mudam quando a polícia aparece na cidade com um cartaz de “desaparecida” e volta durante as comemorações do dia 4 de julho, momento em que o relacionamento de Grace com os habitantes de Dogville chega ao ápice. E ainda que as acusações fossem claramente falsas, ela estava na cidade na época em que ocorreram os crimes, é o suficiente para que um mal-estar se instale na comunidade e que comecem a questionar se não estariam cometendo um crime ao não denunciarem a fugitiva. Tom remedia a situação e convence os moradores a aceitarem a

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOGIA

presença de Grace, ela em troca passaria a trabalhar mais e receber menos.

A partir daí, a exploração aumenta juntamente com a exigência de trabalho e iniciam os estupros regulares por Chuck. Tom ao tornar-se ciente do ocorrido acaba optando por não tomar atitude alguma para que os moradores da cidade não saibam da proximidade entre ele e Grace, supostamente apaixonados. Tudo que ele faz é preparar uma fuga para a personagem que ao final dá errado e ao invés de assumir o roubo do dinheiro de seu pai para a fuga, ele acusa a *amada*.

Os habitantes de Dogville decidem acorrentar Grace utilizando uma geringonça criada por Bill e a partir daí ela é tratada como escrava e, constantemente, violentada pelos homens da cidade, sendo o ato de violência descrito pelo narrador como ligeiramente constrangedor como a consumação do ato sexual com um animal.

Tom sugere, então, uma nova conversa com os habitantes da cidade em que ela poderia falar abertamente, mas as coisas não saem como planejadas e ele é obrigado a escolher entre ela e *Dogville*. Por escolher a *amada*, ele então se sente no direito de ser recompensado através de uma relação sexual com ela, mas após a sua rejeição resolve ligar para os *gangsters* que estão procurando por ela.

É, então, revelado que Grace é filha do chefe da quadrilha e ela conversa com o pai sobre a sua suposta arrogância, ao permitir aos demais, pelos quais sente compaixão, atos que não desculparia se fossem praticados por ela mesma. Então após refletir sobre a conversa e tudo que havia passado na cidade, ela conclui que dizimar a cidade e seus habitantes é o que deveria ser feito. Os *gangsters* atiram em todos e Grace os instrui a atirar nas crianças e obrigarem a mãe a olhar, caso ela consiga segurar o choro as crianças serão poupadas da mesma maneira que ela fez com suas bonecas de porcelana, o único poupado é o cachorro e Tom morre pelas mãos da própria Grace.

O que me interessava era fazer um filme sobre a ideia de um país em que nunca estive, por meio dos meus sentimentos e daquilo que sei dele. Na verdade, eu sou americano. Na Dinamarca, 80% da informação nos jornais e na televisão é sobre a América. É uma América em segunda mão a do meu filme, mas isso é que é interessante (2005 *apud* Oliveira). A leitura mais usual do filme é a de crítica ao papel desempenhado pelos Estados Unidos da América na sociedade atual através de supostas alegorias. Ainda que seja uma leitura coerente é uma leitura reduzida, já que o

filme é repleto de confrontos em seu conteúdo que vão desde a escolha de utilização de um “não cenário” até implicações políticas e uma crítica à mídia imperialista.

Dogville é uma alegoria que leva os espectadores a situações que se encontram nos limites das mazelas humanas, apresentando a segregação, o moralismo, a hipocrisia e a vingança privada como algo comum dentre os seres humanos. Aparentemente não existe a presença do Estado, não existem prefeitos ou juízes e tudo é decidido pelos próprios moradores da cidade através de assembleias, como se a cidade estivesse abandonada e esquecida.

Uma abordagem a ser considerada é a da posição da personagem Grace como estrangeira, ela é estrangeira com relação à comunidade de Dogville. A personagem oscila constantemente entre pertencer e não pertencer à comunidade num pertencimento oscilante, tendo de saber qual o seu lugar e portar-se como tal. Seu status está relacionado à integração dela na cidade e a partir do momento em que vai deixando de ser aceita por eles, iniciam-se os abusos em geral e os abusos sexuais.

O filme acontece na época da Grande Depressão, momento em que os cidadãos estavam com a autoestima e o patriotismo em baixa. Na data de quatro de julho a personagem recebe uma grande aceitação da comunidade e um dos moradores chega a afirmar que ela é responsável por tornar a cidade um lugar maravilhoso para morar. Mas quando a polícia retorna à cidade e seu status de foragida é outra vez lembrado aos habitantes, estes começam a tratá-la de modo hostil. *Dogville* remete também em suas possíveis leituras aos imigrantes e o sentimento de nacionalismo através da comunidade imaginada de Dogville.

A estrutura da película é baseada na contradição, logo no início a câmera mostra a cidade de cima como se fosse um mapa gerando um distanciamento do olhar aos eventos que ocorrerão nas próximas três horas como se fossem parte de uma engrenagem, sendo os acontecimentos pessoais acompanhados de uma perspectiva em que são relativizados dentro de um sistema de regras cuja compreensão está além dos personagens.

5. A estrutura de Dogville

O filme possui um estilo cinematográfico que mescla elementos do teatro com outros da literatura subvertendo esses próprios gêneros ao usarem artifícios que acabam por confundir os limites entre real e irreal;

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA

verdadeiro e falso; cópia e original. O aspecto espacial é fornecido através das marcas no chão do galpão que serve como uma espécie de palco e a narrativa é feita de forma literária, dividida em capítulos e tendo início com um prólogo.

O espaço visual de *Dogville* é tão diferente do que é encontrado na maioria dos filmes que acaba por evocar a *teatralização* da cenografia e o entendimento do espaço fílmico como uma construção híbrida, neste exemplo, realizando uma transformação estética e artística ao mesmo tempo em que apresenta uma reconfiguração do ideal de construção realista dos cenários fílmicos e teatrais¹¹.

Logo no início, do filme o espectador é informado de que a história é dividida em nove capítulos, cada um indicado por letreiros ao iniciar e contados através do narrador onisciente e nada imparcial que faz a narração com voz em off como se fosse uma fábula. A câmera subjetiva é evitada pelo diretor e quase nunca representa o olhar de um personagem, ela aparenta mais uma câmera escondida. A linguagem ainda que cinematográfica encontra-se repleta de carga teatral.

Toda estética do filme é de confrontos, a intenção é a de transpassar fronteiras e transgredir. A atmosfera é estranha e começa desde a opção de o cenário ser um “não cenário”, não existem cenários naturais no filme de Lars Von Trier e com isso ele questiona realismo x simulacro e a questão da fidedignidade. Não existem paredes nem paisagens e o que demonstra a passagem dos dias e as diferenças entre e dia e noite é a iluminação utilizada.

Dogville se equilibra entre o épico e o dramático, o primeiro relacionado à estruturação da película e o seu significado, enquanto o segundo ao enredo e personagens e permite assim olhares que se aproximam tanto do teatro dramático quanto do teatro épico. A atenção do espectador é voltada automaticamente aos atores e a teatralidade do cenário permite que os personagens interajam entre si de modo mais complexo. Os personagens do filme são mais planos, descritos mais como representantes de ideias sem desenvolvimento dramático, com exceção de Tom e Grace que são um pouco mais desenvolvidos neste sentido.

A tensão dramática no filme está relacionada à verdade cênica de Stanislavski, em que o ator busca a cumplicidade do público sem cessar através da representação da realidade, da tentativa de representação, baseando o personagem nas emoções reais do ser humano. Tudo isso explode em *Dogville* ao chocar com a contenção dos gestos e vozes dos

atores, causando um estranhamento com intuito de evitar que os espectadores acabem envolvidos emocionalmente e sejam desviados da visão analítica do filme apresentado.

A tensão entre os cenários e as interpretações dos atores dá um tom dramático em que as ações captam a total atenção dos espectadores e para isto torna-se primordial a câmera na mão que é utilizada, imagens trêmulas, as aproximações, *close*s e detalhes. Indo na contramão da estética do cinema de entretenimento, as quase três horas de filmes são acompanhadas pelo público que constrói o seu cenário imaginário. O material do cenário é ocultado num ambiente imaginário em que a interação com muitos objetos é feita através de mímica, tudo isso para que assim a essência do ser humano possa ser exibida.

A cenografia da cidade construída no imaginário do público através dos desenhos de giz no chão demonstra o distanciamento brechtiano. O sino da igreja é mostrado suspenso como se flutuasse e os espectadores necessitam então criar a torre da igreja em sua própria imaginação. Existem indícios do cenário que precisam ser preenchidos pela imaginação do espectador, assim como ocorre no teatro, dando novas perspectivas de leitura do filme ao público por conta do distanciamento e convergências cênicas.

O caráter teatral é provocado pelo cenário simples e mobiliário minimalista, mas também pela câmera em seus movimentos e ângulos não formais que são adotados, criando um distanciamento do público que se torna consciente de que se trata de uma representação e de que a visão que está tendo não é uma visão natural e sim uma visão guiada, mediada pela câmera dentro do fundo de caixa negra que é iluminado de acordo com a dramaticidade da cena.

O espaço fílmico, no enredo, é subvertido: os elementos em cena obedecem a uma ordem e função que, na verdade, nega o formato da linguagem cinematográfica ao recorrer à construção de uma imagem mental pelo espectador para preencher os objetos e cenário minimalista; a referência visual é mais teatral do que cinematográfica, tudo ocorre numa espécie de palco com marcações no chão e poucos objetos cênicos que fazem a demarcação junto com a fala e movimento dos atores e a iluminação; O enquadramento utilizado no filme é de um olhar diferenciado, quase experimental e o filme utiliza as convenções e técnicas cinematográficas mescladas com as teatrais conduzindo o espectador a confrontar processos como distanciamento e identificação.

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOGIA

O filme aposta na mímica corporal dramática e os atores induzem o funcionamento do cenário minimalista através de gestos como o abrir e fechar das portas imaginárias estabelecendo o dentro e o fora nas casas sem paredes, o espaço fílmico é construído através das ações e movimentação dos personagens, os objetos em cena dependem dos atores para o seu funcionamento e significação.

Apesar do filme não seguir os preceitos do *Dogma 95*, ele aproxima-se dele e diferencia-se do cinema contemporâneo ao optar pela ausência de grandes efeitos especiais; ausência de uma trilha sonora; a utilização do corpo do ator no lugar do naturalismo cenográfico; o repúdio à ilusão de realidade utilizada no cinema de entretenimento e opção pelas convenções teatrais em seu lugar. Além disto, não há deslocamento espacial e são utilizados os recursos de câmera na mão em praticamente todo o filme, imitando os movimentos naturais do corpo, o olhar do espectador em sua tentativa de acompanhar a cena.

6. Conclusão

O cinema de Lars Von Trier, quer seja aquele do movimento *Dogma 95* com *Os Idiotas* (1998), quer seja o realizado com *Dogville* (2003), é um cinema comprometido com a quebra do ilusionismo e ambos convidam o espectador a sair da sua posição passiva e despertar através da transgressão cinematográfica que rompe com a estética hollywoodiana num cinema anticonvencional.

Dogville (2003) não possui o selo do movimento, mas por todas as suas características, pode ser entendido como pertencente a um novo *Dogma 95*, um movimento que necessitou mudar juntamente com o cinema, que já não é mais o mesmo de quase 20 anos atrás, e apresenta o mesmo ideal, as mesmas características provocativas e transgressoras, mas apoiado em novas técnicas e concepções cinematográficas. Ainda que Lars não tenha seguido todos os preceitos que estabeleceu no *Dogma 95*, as ideias transgressoras continuaram presentes e Lars segue educando o olhar do espectador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CABRAL, Otávio; FERRAZ, Ana Flávia de Andrade. Brecht e Lars Von Trier: hibridismo e anti-ilusionismo em *Dogville* (2003). In: CON-

GRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC, 13, 2013, Campina Grande. *Anais...* Campina Grande: UEPB, 2013. Disponível em:

<http://anais.abralic.org.br/trabalhos/Completo_Comunicacao_oral_idins_crito_634_5c47f32e8e11c3021669491eea3db49e.pdf>. Acesso em: 26-05-2015.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. Dogville: um estudo do espaço fílmico/cênico pós-moderno. In: *Repertório: Teatro e Dança do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFBA*, Salvador, n. 13, p. 98-102, 2009. Disponível em:

<<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/revteatro/article/view/4018/2940>>. Acesso em: 26-05-2015.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 2: The time Image*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1989.

GERACE, Rodrigo. Intermedialidade em Dogville. In: *Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG*, Minas Gerais, vol. 1, n. 2, p. 75-87, nov.2011. Disponível em:

<<http://www.eba.ufmg.br/revistapos/index.php/pos/article/view/21/21>>. Acesso em: 26-05-2015.

KOUTSOURAKIS, Angelos. The Politics of performativity in Lars Von Trier's Dogville and Yorgos Lanthimo's Dogtooth. In: *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, Lisbon, n. 3, p. 84-108, 2012. Disponível em:

<<http://static1.1.sqspcdn.com/static/f/906805/21523943/1357327968610/3+Koutsourakis.pdf?token=33is2YeB%2Bs%2F%2BbaUcgUwhZ%2FURGV1%3D>>. Acesso em: 26-05-2015.

MATOS, Marcelo dos Santos. Verdade, distanciamento e universalidade da tensão dramática no filme *Dogville*. In: SIMPÓSIO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 11, 2006, São José do Rio Preto, *Anais...* São José do Rio Preto: UNORP, 2006. Disponível em:

<<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/18004394128630160534236177969949753681.pdf>>. Acesso em: 26-05-2015.

NAZÁRIO, Luiz. O cinema metafísico de Lars Von Trier. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 21, 1998, São José do Rio Preto, *Anais...* Recife: 1998. Disponível em:

<<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/8c7e5dcea0ac64e075481f3185f6d464.PDF>>. Acesso em: 26-05-2015.

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA

OLIVEIRA, Fábio Crispim. Dogville e a manipulação da literariedade como estrutura de um cinema narrativo. In: *Revista Transdisciplinar de Letras, Educação e Cultura da UNIGRAN – MS*, Dourados, vol. 1, n. 5, jul./dez.2006. Disponível em:

<http://www.interletras.com.br/ed_anteriores/n5/arquivos/v5/artigoDogvilledefinitivo.pdf>. Acesso em: 26-05-2015.

SANTOS, Diego Alberto dos; VIEIRA, Flávia do Amaral. Estado, poder e desumanidade em Dogville. In: ENCONTRO NORTE E NORDESTE DE CIÊNCIAS SOCIAIS PRÉ-ALAS BRASIL, 15, 2012, Teresina. *Anais...* Teresina: UFPI, 2012. Disponível em:

<<http://www.sinteseeventos.com.br/ciso/anaisxvciso/resumos/GT29-33.pdf>>. Acesso em: 26-05-2015.

SILVA, S. L. Dogma 95: tudo é angústia. 2007. Diss. Dissertação (de Mestrado). – Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Belo Horizonte. Disponível em:

<www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/1843/VPQZ-76DKYM/1/dissertacao_savio_leite.pdf>. Acesso em: 26-05-2015.

SOUZA, E. G de. *Dogville, filme e crítica*. 2007. Dissertação (de Mestrado). – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas das Universidade de São Paulo (USP), São Paulo. Disponível em:

<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8147/tde-17102007-151818/publico/TESE_EVELISE_GUIOTO_SOUZA.pdf>. Acesso em: 26-05-2015.