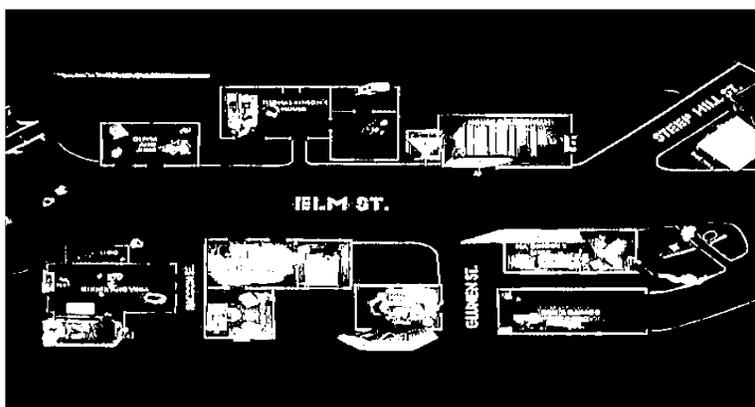




UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE GEOCIÊNCIAS
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

PROJEÇÕES GEOGRÁFICAS DE DOGVILLE



Aluno: André Aparecido Malavazzi

Orientador: Prof. Dr. Wenceslao Machado de Oliveira Junior

Campinas, Novembro de 2007

ÍNDICE

PROJEÇÕES DO CINEMA NAS GEOGRAFIAS DA ALMA

Introdução e primeiras divagações 3

MERGULHO EM DOGVILLE

Um breve resumo permeado por breves desvios 8

Estrutura narrativa do filme 14

O NARRADOR DO FILME E SUAS REVERBERAÇÕES GEOGRÁFICAS 22

Locais narrativos e lugares geográficos em Dogville 32

Cinema, realidade, memórias geográficas 37

ESTÉTICA DOGVILLE: UMA TRANSPARÊNCIA QUE NOS SOLICITA

Breve descrição cenográfica 44

Um pouco sobre os personagens 57

PARA NÃO CONCLUIR 61

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 64

FILMOGRAFIA 66

PROJEÇÕES DO CINEMA NAS GEOGRAFIAS DA ALMA

Introdução e primeiras divagações

Porque hoje em dia não há mais somente a geografia dos professores, mas também aquela que veiculam a televisão, o cinema, os cartazes, os jornais . Geografia em migalhas, confusa, misturada com tudo o que dizem os mass-media, mas, de qualquer maneira, geografia que, através da repetição e da infinita diversidade de suas imagens-mensagens, oferece certa representação do mundo atual. (Lacoste, 1981: p.232)

Nossa alma se desdobra nas e sobre as coisas do mundo, assim como as coisas do mundo se desdobram sobre a alma para poder, dessa forma, existir uma possibilidade de entendimento.

Nesse processo, quando alguma coisa toca nossos sentidos, uma contigüidade - espécie de ponte - entre nossa alma e o que está além dela se configura. Ou seja, uma relação indissociável entre as coisas, incluindo as pessoas, se estabelece.

Assim, ao carregarmos um filme com nossos sentidos, sentimentos e memórias, nos permitimos criar e recriar novas experiências e novas memórias, as quais, já tão logo sejam solicitadas, estarão disponíveis em nosso arsenal de memórias para retornar para as coisas da vida cotidiana.

Segundo Tarkoviski,

Uma vez em contato com a pessoa que o vê, o filme se separa do autor, começa a viver sua própria vida, passa por mudanças de forma e significado. (2002: p.123)

Dessa forma, ao mesmo tempo em que o filme é projetado diante de nossos olhos, projetamos nossas almas para dentro do filme. Não somos meros espectadores¹, passivos apenas em receber o que está chegando até nós pelos nossos sentidos. Somos algo mais intenso que isso. Mas intensos em quê?

Somos intensos nas relações. Damos e recebemos. Tomamos e de nós é tomado. Vemos e somos vistos. Não há como fugir dessa armadilha pelo olhar, pelos sentidos. Não há como estabelecer de onde vem e para onde vão as informações dentro deste processo, que ocorre quando estamos diante de uma imagem fotográfica ou de um filme. Processo esse, que pode ser entendido como um processo de educação visual em que estamos inseridos, que se desenrola e encontra potência, atualmente, através das mídias. (ALMEIDA, 1999)

Mas, ao contrário do que possa parecer, não se trata de um processo natural e inocente. De ambas as partes, tanto de quem fez o filme, quanto de quem o assiste, desejos e expectativas são criados, existem e persistem em nós, no autor e no próprio filme. Sendo eles (desejos e expectativas), em grande parte, os grandes responsáveis pelos caminhos que escolhemos seguir dentro de um filme. Quantos desejos cabem dentro de um olhar? De quantos desejos é formado um espaço, seja o fílmico, ou seja, aquele do cotidiano?

¹ Espectador, no sentido mais usual desta palavra, nos remete a idéia de passividade e impotência frente aos acontecimentos vistos em uma tela de cinema ou televisão. Este sentido não é o mais adequado para o presente trabalho, pois, considero o espectador – seguindo a compreensão de cinema como arte da memória presente em Almeida (1999) – um dos elementos mais importantes da obra audiovisual, sendo que é dele que serão solicitadas muitas coisas para complemento da obra como, por exemplo, suas memórias e sua imaginação. Desta forma, é importante destacar aqui essa insuficiência de sentido usualmente atribuído a palavra espectador, a qual, não dá conta de mostrar o tipo de relação e a indissociabilidade que existe entre a obra e aquele que a vê. Sendo que é a partir desta indissociabilidade que nascem os outros sentidos em um filme, as outras geografias. É na relação, na indissociabilidade entre um e outro que fica a terceira margem do rio, a qual mais interessa a este trabalho.

Independente das expectativas e desejos iniciais daqueles que produziram ou dirigiram um filme, ele é - e vai continuar a ser - uma obra de arte com sede de imaginação e pronta para inaugurar um novo mundo. (OLIVEIRA JR., 2004)

É claro que é o diretor – acompanhado de toda sua equipe - quem vai decidir o que vai e o que não vai aparecer em cada cena. É ele quem decide com qual sotaque os atores vão interpretar seus personagens. Ele e sua equipe vão cuidar minuciosamente de todos os detalhes do filme e conferir, ao final, se ficaram ‘brechas’ abertas que possibilitem a fuga do espectador para outros locais.

Dessa forma, são conferidos todos os detalhes, desde cenários, figurinos, sotaques, luz etc. Ou seja, tudo é revisto para que nada fique sobrando em alguma cena, como, por exemplo, os próprios erros de cena, ou mesmo algum tipo de objeto que contenha alguma marca muito conhecida, e que não estava previsto que ela aparecesse.

Cada filme, segundo Oliveira Jr. (2004), inaugura um novo mundo. E como novo mundo que vem à tona, novas memórias acerca de um determinado assunto, lugar e tempo irão fazer parte da existência de cada um dentro de uma sala de cinema.

Tensões e conflitos devem surgir nesse instante em que a projeção do filme acontece, e também depois, na medida em que as memórias vão sendo sugadas para dentro da obra, num movimento de questionamento ou complementação. O mundo novo que se inaugura vem à tona ali na hora da

projeção e depois dela. Um filme é, nas palavras de Oliveira Jr., como uma chuva, ele não termina, mas sim dura.

(...) um filme não termina. Também não começa. Ele dura. É como a chuva. Passa. Escorre. Penetra e fecunda. Carrega e destrói. É múltiplo e único. Quando termina é que se tem de novo a 'consciência clara'. (2001: p.1-2)

É assim que será considerado neste trabalho de monografia o filme Dogville: um mundo novo fundado em suas imagens e sons que dura nos espectadores para além do momento da projeção.

O filme Dogville foi escolhido com o objetivo de realizar aproximações entre cinema e geografia. Isso, porque se trata de um filme que potencializa e mobiliza, em muito, nossas memórias espaciais através de sua construção cenográfica. Um espaço lacunoso e aparentemente vazio. Na cidade de Dogville as paredes estão lá. Não podemos vê-las, mas podemos senti-las ao significar o que é dado a ver.

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

Em Dogville, o que está em discussão é também a existência de figuras negadas ao olhar, mas dadas aos significados que o observador encontra em seu cenário, no território onde agem os personagens.

MERGULHO EM DOGVILLE

Um breve resumo permeado por breves desvios

O filme conta a história de uma cidade chamada Dogville, a qual passa a ter existência exatamente no momento em que chega à cidade uma forasteira chamada Grace. Uma cidade sem instituições que representam o Estado: prefeituras, delegacia, etc. O que não significa que, mesmo não tendo um prédio ali instalado, o Estado esteja ausente. Pelo contrário, ele se faz presente em cada um dos moradores daquela cidade e isso ficará mais evidente a seguir.

Não há hospitais e nem mesmo cemitério. Cidade sem escola e sem biblioteca. Somente casas, uma igreja, uma mina abandonada e uma pequena loja de artigos diversos.

Dessa forma, enquanto local narrativo, esta cidade se faz de muitas ausências no que diz respeito às formas e elementos geográficos que habitualmente configuram uma cidade. Mas apesar das ausências ninguém coloca em dúvida que Dogville é uma cidade.

Isso porque os espaços no cinema, muitas vezes apenas amparados por símbolos ou elementos geográficos (como por exemplo, em Dogville em que as casas são apenas marcações no chão), são na verdade apenas locais narrativos dentro de uma história projetada diante de nós na tela da sala escura.

E como local narrativo Dogville não precisa possuir todos os elementos geográficos que habitualmente constituem uma cidade. Podemos afirmar que

para o cinema o espaço é, além de apresentar-se como condição de existência², também matéria-prima para se produzir uma poesia espacial. É permitido ao cinema, enquanto arte, existir numa liberdade espacial, por assim dizer, poética.

Por outro lado, em muitos filmes, o que nos permite dizer que estamos diante de um dado lugar e não de outro são os elementos geográficos que o diretor escolhe para conectar aquele local narrativo criado em sua obra fílmica a um lugar geográfico específico existente na superfície do planeta.

No caso de *Dogville*, duas marcações são precisas nesse sentido: o conjunto de rochas localizado ao final da rua principal que corta a cidade (rua Elm) que nos é apresentado como sendo o conjunto de cadeias montanhosas dos EUA chamado de Rochosas; outra é a fala do presidente dos EUA que ouvimos no rádio na casa de Tom no início do filme.

Entendemos lugares geográficos como sendo aqueles que existem fora do filme. Ou seja, aqueles lugares que fazem parte da vida das pessoas e que possuem uma localização (coordenadas) geográfica no mapa mundial.

Por exemplo, *Dogville* é um local narrativo que existe apenas dentro de uma narrativa fílmica e no imaginário daqueles que assistiram ao filme. Um lugar que não possui coordenadas geográficas, que não podemos visitar corporalmente. Já os EUA, além de também se apresentar enquanto local narrativo, pois faz parte do filme, tem sua existência além das telas de cinema

² *Ao cinema, o espaço é imposto como condição de existência. As cenas se desenrolam em lugares fílmicos que muitas vezes se cruzam com lugares para além dos filmes, contaminando esses lugares com seus sentidos, seus ângulos, seus enquadramentos, redefinindo-os perante os espectadores.* (OLIVEIRA JR, 2004: p.2)

enquanto um lugar geográfico com sua localização bem definida no mapa mundial.

Mas é claro que o fato de Dogville ser um local narrativo não anula sua potencialidade de contaminar os locais geográficos e fazer parte deles enquanto memória na cabeça de alguém. Pelo contrário, o que este trabalho vai discutir é exatamente essa potência que os filmes trazem ao nos apresentar seus locais narrativos e nos possibilitar a olhar para o mundo, para os lugares geográficos, de outras perspectivas.

É interessante destacar que este local narrativo (Dogville), além de ganhar existência com e a partir da personagem Grace, irá também se transformar e assumir dinâmicas sócio-espaciais outras. E mais, podemos até mesmo dizer que essa personagem, por condensar diversos tipos de tensões, conflitos e questionamentos que irão dinamizar a cidade, passa a se fundir, ela mesma, com a própria cidade.

Sua presença afeta a vida das pessoas de maneira tal, que não é possível a nós pensarmos Dogville sem pensar em Grace e vice-versa. Grace se torna Dogville. E o que Dogville se torna?

Grace, personagem interpretada por Nicole Kidman, está fugindo de um bando de gangsteres e, impossibilitada de continuar sua fuga, vê-se obrigada a refugiar-se em Dogville.

Na cidade, encontra-se com Tom, um jovem morador que intercede em seu favor junto à comunidade local, no sentido de ajudá-la, e lhe oferece abrigo na cidade.

Mas como nem tudo é feito por pura bondade, por trás dessa ajuda há um interesse. Tom usará Grace como exemplo de uma de suas hipóteses a respeito da comunidade em que mora, principalmente no que diz respeito à questão da aceitação por parte de uma comunidade em relação ao estrangeiro, alguém que é de fora.

Segundo ele, “*se o povo tem problemas com aceitação ... eles precisam de algo para aceitar.*”

Grace, então, será esse algo para aceitar, o exemplo de que Tom precisava. É através dela que ele tentará mostrar aos demais moradores que existe um problema de aceitação entre as pessoas e, principalmente, em sua comunidade.

Tom, em seus devaneios, se considera um filósofo. Ele possui um projeto: escrever um livro. Ele organiza reuniões semanais com todos os moradores para discutirem e refletirem sobre os mais diferentes assuntos, e o que mais chama a atenção de Tom é o tema “*rearmamento moral*”.

Foi numa dessas reuniões que ele apresentou Grace e seu problema aos demais moradores. Foi nessa reunião que Tom provocou os moradores ao dizer que eles tinham problemas de aceitação.

Após serem provocados, todos decidiram ajudá-la. Não por Grace, mas para provar que Tom estava errado a respeito deles.

Ainda desconfiados de Grace e de sua história, decidiram dar a ela duas semanas para mostrar quem realmente era. Tempo para ela tentar ganhar a confiança de Dogville.

Tom, então, sugere a Grace que se ofereça para trabalhar nas casas, se aproximando dos moradores. Só que, ao que parece, neste primeiro momento não há nada pra ser feito em Dogville. Grace insiste em ajudar a fazer qualquer coisa, mesmo aquilo que não precisa ser feito.

Aos poucos os moradores permitem que Grace realize pequenos trabalhos na cidade, os quais não precisavam ser feitos, é claro. Assim, ela se insere na vida da cidade e na intimidade dos moradores através do trabalho. Trabalho até então desnecessário, mas que adiante será indispensável. Por esses trabalhos ela recebe um pouco de dinheiro.

É interessante pensar nessa forma de introduzir Grace na comunidade. Pelo trabalho. Não qualquer trabalho, mas aquele que não precisa ser feito. Aquele desnecessário.

Por que através do trabalho? E ainda aquele que não precisa ser feito? Seria porque o trabalho dignifica o homem?

O problema é que os bandidos intensificam a busca por Grace. Isto faz com que os moradores de Dogville passem a ter a sensação de estarem correndo um maior risco por estar dando proteção e abrigo a ela.

Como o risco aumentou, os moradores passam a exigir mais de Grace em troca da proteção. O trabalho, que antes não precisava ser feito, se torna agora

indispensável e obrigatório. Ela tenta fugir da exploração que lhe é imposta, mas é flagrada e é literalmente presa pelos moradores.

Percebe então que a sua liberdade é “roubada”, e que passa da condição de “fugitiva-trabalhadora assalariada” para uma nova, a de fugitiva-escrava.

Nesse momento em que Grace é mantida como prisioneira da e na cidade, Tom, de um lado sendo pressionado pelos moradores a achar uma solução para o “problema Grace”, e de outro por seus sentimentos e desejos em relação a ela, se vê obrigado a tomar uma decisão. Ou ele está com Grace, ou está com Dogville.

Tom vai até ela e demonstra todos os seus desejos afetivos e sexuais. Não é correspondido da forma que esperava. Se sente então rejeitado e resolve: ele está com Dogville. Como solução para o “problema Grace” ele resolve entrar em contato com os gangsteres que a procuram.

Assim, Tom assume o papel de traidor, pois, toma sua decisão sem dizer nada à Grace. Para ela, no entanto, Tom ainda está a defendê-la do restante dos moradores.

Em poucos dias eles chegam para buscar Grace. Mas para surpresa de todos, o chefe dos gangsteres é o seu pai, o qual, oferece a ela todo o seu “poder” em troca de voltar junto com ele.

Grace aceita a proposta de seu pai. Mas antes de partir ela julga que o mundo ficará bem melhor sem a cidade de Dogville e decide matar todos os moradores e queimar todas as casas. Com isto Grace elimina Dogville da face da Terra. O único sobrevivente é o cachorro Moisés, o qual, por algum motivo, não foi condenado, junto com a cidade, a deixar de existir.

Este é então um breve resumo do filme Dogville. Não se pretende aqui mostrar todo o conteúdo do filme, mas sim discutir a obra e alguns dos pontos pertinentes à discussão e reflexão proposta: compreender, através do filme Dogville, o que seriam as geografias de cinema e a qual (ou quais) geografia(s) este filme dá existência.

Estrutura narrativa do filme

Com relação à estrutura com que o filme é apresentado, há uma divisão bem marcada e pontual. Temos a impressão de estarmos diante de um livro digital com suas palavras saltando aos nossos ouvidos.

Como um livro, ele é dividido em um Prólogo, e outros nove capítulos. No prólogo, o Narrador apenas faz alguns breves comentários sobre a cidade. A seguir segue transcrito o Prólogo e o título de cada capítulo. A transcrição integral do Prólogo se deve ao seu subtítulo indicar que é neste momento do filme que a cidade – elemento geográfico por excelência – será apresentada e é importante para este trabalho que o leitor tenha acesso à forma como isto foi feito cinematograficamente, ou seja, como um elemento geográfico é apresentado narrativamente, tornando-se um local narrativo que alude a um lugar geográfico.

O FILME DOGVILLE É CONTADO EM NOVE CAPÍTULOS E UM PRÓLOGO.

O PRÓLOGO (QUE NOS APRESENTA À CIDADE E SEUS HABITANTES)

NARRADOR: - *Está é a triste história da cidade chamada "DOGVILLE".*

Dogville ficava nas montanhas Rochosas dos EUA. Onde a estrada chegava ao seu final absoluto ... perto da entrada da velha mina abandonada.

Os residentes de Dogville eram honestos e gostavam de sua cidade.

Embora alguma alma do leste tenha dado à rua principal o nome "ELM S.T." e embora não haja elmo algum por aqui ... eles não viram razão para mudar coisa alguma.

A maioria das casas era miserável, elas mais pareciam barracos.

A casa em que Tom vivia era a melhor de todas ... e, nos bons tempos, quase passava por apresentável.

Naquela tarde, o rádio estava a sussurrar ... pois, na sua velhice, Thomas Edison Pai ... havia sucumbido aos prazeres de uma música mais leve.

RÁDIO: - *Senhoras e Senhores, o presidente dos EUA.*

T. EDISON: *Tom, pode me fazer um favor? O rádio.*

TOM: - *Só porque sua música acabou e talvez agora digam algo útil? Por isso compramos o rádio.*

T. EDISON: - *Como sabe, preciso descansar. Zombe de mim se quiser.*

NARRADOR: *O pai de Tom havia sido médico e recebia uma modesta aposentadoria. Então o fato de Tom não fazer muita coisa não era lá um desastre.*

Tom era um escritor. Pelo menos, ao seu próprio ver. Toda a sua obra até então se resumia às palavras ... "grande" e "pequeno", seguidas de ponto de interrogação ... mas, no entanto, meticulosamente arquivada em uma de suas gavetas.

TOM: - *Boa noite pai.*

OLÍVIA: - *Boa noite, senhor Tom.*

TOM: - *Boa noite, senhora Olívia. Não se esqueça da reunião de amanhã.*

OLÍVIA: - *Não.*

NARRADOR: *Para adiar o momento em que teria que começar a escrever pra valer ... Tom organizava reuniões semanais sobre rearmamento moral e era seu dever beneficiar a cidade com elas.*

TOM: - *Oi, crianças.*

CRIANÇAS: - *Oi, Tom.*

TOM: - *Boa noite, Chuck. Você vai à reunião amanhã?*

CHUCK: - *Não preciso dos seus sermões. Sabe como a Vera é. Ela não me deixaria em paz se eu dissesse 'sim'. Quem deu esse osso para o Moisés? Ainda há carne nele.*

UMA DAS CRIANÇAS: - *Foi o Jason.*

CHUCK: - *Ele deu um osso com carne ao cão? Quando vimos carne pela última vez? Se desperdiçar comida mais uma vez, vai ficar sem a sua faca.*

Eu já devia saber que foi você! Moisés precisa passar fome. Para vigiar.

TOM: - *Vigiar Dogville? O que há pra ser roubado?*

CHUCK: - *São tempos difíceis, Tom. Outros apareceram com ainda menos que nós.*

NARRADOR: *Tom estava ocupado o bastante ... mas não com a escrita propriamente dita. Se alguém tentava decifrar qual era a sua profissão ... ele responderia "mineração". Ele não abria caminho através de rochas ... mas de algo ainda mais duro.*

Ou seja, a alma humana. Bem onde ela cria bolhas.

TOM: - *Oi, Martha.*

MARTHA: - *Oi, Tom.*

TOM: - *Todos virão, arrume lugar pra todo mundo.*

MARTHA: - *Sim, já arrumei. Mas, Tom, eu insisto ... se quiser usar o*

órgão, terei que pedir ao diretor regional.

TOM: - Não vamos precisar do órgão. Podemos ser espirituais sem ler a Bíblia ou cantar. Já são quase 19h. Não se esqueça do sino.

TOM: - Acho que já basta Ma Ginger. Tanto assim não é bom para o solo.

Foi o solo que deu vida a todos nós.

MA GINGER: - Não me venha com essa Thomas Edison Jr.. Eu faço que bem entender.

GLÓRIA: - E também estraga tudo. Eu concordo com ele.

MA GINGER: - Mas gosta de comer a minha torta.

TOM: - Elas são deliciosas, sem dúvida.

MA GINGER: - Então, quem entende de pomar? Eu ou você?

TOM: - Não é tão simples assim.

GLÓRIA: - Ele tem razão, Ginger.

MA GINGER: - Você não resiste, não é, Glória?

TOM: - Oi Ben! Vou abrir o portão.

BEN: - Obrigado, Tom.

TOM: - Alguma notícia do setor cargueiro? Está tudo indo mal, lá, também?

BEN: - Não tire sarro do setor cargueiro.

NARRADOR: Eram exatamente 19h quando Martha fez soar o sino.

Era hora de Tom ir jogar damas com seu amigo Bill Henson. Bill era idiota, e sabia disso.

Idiota demais para se tornar engenheiro e tinha certeza disso.

Após ficar a escutar o bate estaca ... que Ben insistia dizer pertencer à construção de um novo presídio ... Tom foi levar a Henson ... mais uma humilhante derrota no jogo de damas.

Alguns dizem que a oportunidade de encontrar a irmã do Bill ... o atraiá mais do que o próprio jogo. E podem ter razão.

É verdade que na casa dos Hensons havia outro horizonte. E tão atraente quanto aquele além do Vale.

Um horizonte delineado pelas suculentas curvas de Liz Henson.

LIZ: - Ninguém vai atender?

NARRADOR: - Um abismo doce, doloroso e sedutor.

TOM: - Oi, Liz.

LIZ: - Oi, Tom. Por que você vem aqui todo dia? Seria melhor se alguém interessante aparecesse por aqui. Me sinto tão solitária nesta cidade. Assim que meu noivo arrumar emprego em Boulder, eu sumo!

Vocês terão que tentar olhar debaixo da saia de outra garota.

TOM: - Bill está?

LIZ: - Ele sempre está! Ele estuda e eu ajudo com os copos. Embora todos saibam que a esperta sou eu.

TOM: - Oi, Sra. Henson.

Sra. HENSON: - Oi, Tom.

TOM: - É hora de jogar, velho amigo!

BILL: - O que está havendo?

TOM: - Não ouviu o sino?

NARRADOR: - Como sempre, Bill fingiu o tempo todo estar jogando.

Ele ainda não havia entendido o que eram as tais reuniões.

BILL: - Talvez deva deixá-los em paz.

TOM: - Eu acho que não.

BILL: - Eles estão bem como estão.

TOM: Acha que estão bem? Acho que não. Acho que o país se esqueceu de muitas coisas. Quero refrescar a memória deles através de exemplos.

BILL: - Haverá exemplo prático amanhã?

TOM: - Não sei ... Se o povo tem problemas com aceitação ... eles precisam de algo para aceitar. Algo tangível, como um presente.

BILL: - Por que alguém nos daria um presente?

TOM: - Não sei, vamos ter que pensar no assunto.

BILL: - Espera aí. Está faltando uma peça. Não vai dar pra jogar.

*TOM: - Minha mente está aguçada, hoje.
Boa noite, Bill.*

CAPÍTULO 1 – TOM OUVI ALGUNS TIROS E CONHECE GRACE

CAPÍTULO 2 – GRACE SEGUE O PLANO DE TOM E PARTE PARA O TRABALHO BRAÇAL

CAPÍTULO 3 – GRACE SE ENTREGA A UMA PROVOCAÇÃO BARATA

CAPÍTULO 4 – BONS TEMPOS EM DOGVILLE

CAPÍTULO 5 – FINALMENTE, 4 DE JULHO

CAPÍTULO 6 – QUANDO DOGVILLE MOSTRA OS DENTES

CAPÍTULO 7 – GRACE SE ENCHE DE DOGVILLE, DEIXA A CIDADE ... E VOLTA A VER A LUZ DO DIA

CAPÍTULO 8 – HÁ UMA REUNIÃO ONDE A VERDADE É DITA. TOM DEIXA. (MAS DEPOIS RETORNA)

CAPÍTULO 9 – DOGVILLE RECEBE A TÃO ESPERADA VISITA E O FILME TERMINA

Dentro desta estrutura apresentada e apesar da linguagem ser apenas uma, a cinematográfica, o filme pode ser dividido em pelo menos três tipos diferentes de narrativas, as quais, este trabalho toma como as principais.

A primeira é a **narrativa oral** realizada por um Narrador desconhecido. Sabe-se que ele está “lá” o tempo todo, mas não aparece (visualmente) em momento algum e também não se identifica.

Este Narrador conhece a história de Dogville do início ao fim. Está presente em quase todos os acontecimentos, mesmo quando não ouvimos a sua voz.

Não se trata de um narrador neutro. Pelo contrário, é um “personagem” ativo que conduz o espectador através da história e também “tenta” influenciar suas opiniões e julgamentos acerca dos personagens e acontecimentos.

Uma outra é a **narrativa visual**, realizada pela câmera. Esta narrativa se apresenta de uma forma muito interessante, pois, o que podemos ver como cenário é e não é a mesma coisa que os personagens do filme vêem.

Para quem assiste Dogville no cinema não há paredes que impeçam a visão dos interiores das moradias. No entanto, na Dogville dos personagens as paredes estão lá, enquanto impedimento ao olhar e aos corpos.

Na marcação de palco para os atores há os locais onde estão as portas por onde se entra e sai de cada uma das casas. É uma forma de narrativa visual que possibilita (e também sugere) diversos tipos de interpretações e diálogos entre o espectador e o filme.

É uma opção estética que potencializa e valoriza a imaginação e memória de quem assiste ao filme. Esta opção, por sinal, é dos elementos mais marcantes desta obra, o qual, em grande parte, mobilizou forças para a realização deste trabalho.

É a opção estética com relação ao cenário que consegue mobilizar com maior riqueza e potência aquilo que chamaremos aqui de memórias geográficas. Mas sobre estas memórias trataremos com maior cuidado mais à frente no trabalho.

Uma terceira é a narrativa apresentada/contada pelos próprios personagens do filme. A esta chamaremos aqui de **narrativa gestual**.

Cada personagem nos apresenta uma Dogville. Nos apresenta um ponto de vista e o seu tipo de envolvimento com a cidade e com os demais moradores. Nos contam seus desejos, seus medos, suas ambições, seus julgamentos, seus preconceitos, ou seja, tudo aquilo que não podemos ver com nossos olhos.

É uma narrativa que se constrói a partir das falas e dos gestos dos personagens. É aquela que, mais do que ouvir, talvez devemos sentir pelos detalhes.

Detalhes. Talvez essa seja uma palavra um pouco estranha ao arcabouço teórico da geografia. Disciplina tradicionalmente preocupada com as questões postas às pequenas escalas, quase nunca se preocupou em olhar para o homem em seus olhos.

Essas três narrativas estão relacionadas e dialogam entre si e com o espectador. Elas se complementam. Contudo, há momentos em que elas parecem se contradizer. Como por exemplo, na cena em que chove em Dogville.

A chuva é apresentada pela fala do Narrador e pelos gestos do personagem Tom. No entanto, a câmera não nos mostra a água desta chuva. A não visualidade da chuva já causa um certo estranhamento a nós e a forma como ela termina, abruptamente, potencializa esse estranhamento. O que salta aos olhos é a sensação de um salto no tempo causado pela não continuidade da chuva que podemos perceber pela narrativa gestual. A forma abrupta e seca com que o personagem Tom se desfaz deste elemento geográfico – chuva – sugere que esta se evaporou no ar.

O filme deve ser visto e sentido como um todo. Mas não se pode perder de vista que ele é apresentado sob mais de uma perspectiva. Que mais de um tipo de narrativa é utilizada pelo diretor para nos apresentar Dogville. O que é um dado muito importante para este trabalho, pensando que essas narrativas se sobrepõe umas às outras, revelando a nós pelo mesmo três Dogvilles diferentes, mas que são complementares.

Além disto, por meio daquilo que nos é apresentado e simultaneamente filtrado por nossas memórias e imaginação, este filme nos leva a pensar seu espaço de formas muito diferenciadas.

Por exemplo: pensá-lo enquanto realidade urbana, tendo em vista que o título do filme é o nome de uma cidade; pensá-lo por meio da engenharia/arquitetura, visto que a planta baixa da cidade pode ser lida enquanto planta baixa de uma casa; pensá-lo enquanto espaço cênico de um teatro, já que a estética do cenário nos remete direto ao teatro com sua encenação num palco e suas marcações; pensá-lo enquanto espaço criado dentro da narrativa literária, concebido e pensado pela narração em *off* e pela estruturação com que o filme é apresentado (Prólogo e capítulos); e, por fim e principalmente, pensar este espaço enquanto espaço do cinema com suas descontinuidades espaciais substituídas pelas continuidades temporais, pelas aberturas e fechamentos dos enquadramentos das câmeras e também pelos cortes.

Sobre isto Oliveira Jr diz que,

O cinema cria a construção do espaço cujo sentido é temporal, ou seja, os lugares que aparecem como sendo as partes de um espaço maior são mostrados um após o outro (...) essa é sem dúvida, uma das mais profundas transformações da noção de espaço: a substituição da contigüidade espacial dos lugares, pela contigüidade temporal na ordenação deles. (1994: p.56)

Ou seja, há muita riqueza e possibilidades de leituras neste imbricamento, pois uma forma desliza sobre a outra, mas também se solidarizam dentro de uma única linguagem, cinematográfica. Linguagem que possibilitou ao homem ver o mundo com outros olhos. Olhos de câmera, olhos de cineasta.

Olhos que procuram pelos detalhes e nos apresentam um espaço que, mesmo aos pedaços, nasce como inteiro dentro de uma lógica em que, muitas vezes, a contigüidade espacial é substituída pela temporal.

Segundo Tarkoviski (2002) a essência do trabalho de um diretor está na sua capacidade de *esculpir o tempo*.

Ou seja, ao selecionar e organizar³ pedaços de tempo⁴ capturados pela câmera filmadora, o diretor nos apresenta uma realidade geográfica organizada pelo tempo e ritmo das ações no espaço.

³ Segundo Tarkoviski, essa organização (que também é conhecida como montagem) se dá em função de um padrão intrínseco das cenas e tomadas realizadas. *Montar um filme corretamente, com competência, significa permitir que as cenas e tomadas se juntem espontaneamente, uma vez que, em certo sentido, elas se montam por si mesmas, combinando-se segundo o seu próprio padrão intrínseco.* (TARKOVISKI, 2002: p.136)

⁴ *‘O tempo, registrado em suas formas e manifestações reais’: é esta a suprema concepção do cinema enquanto arte (...).* (idem, 2002: p.72)

O NARRADOR DO FILME E SUAS REVERBERAÇÕES GEOGRÁFICAS

Está é a triste história da cidade chamada 'Dogville'. Dogville ficava nas Montanhas Rochosas dos EUA. Onde a estrada chegava ao seu final absoluto ... perto da entrada da velha mina abandonada. Os residentes de Dogville eram honestos e gostavam da sua cidade. (NARRADOR, 2003)

É com essa fala que o Narrador nos introduz em Dogville. Uma fala irônica e sugestiva, mas que apresenta algumas informações interessantes acerca da história desta cidade. Este Narrador é o primeiro dos elementos fílmicos que participa diretamente na construção espacial do local narrativo Dogville.

É ele, por exemplo, que diz logo no início de sua narração que este local deve ser associado pelos espectadores a algum lugar geográfico localizado nas Montanhas Rochosas dos EUA. É ele, portanto, quem realiza uma das mais diretas relações entre o local narrativo e um lugar geográfico além tela.

Este Narrador é parte da geografia criada neste filme. Podemos tomá-lo como um elemento geográfico de fundamental importância para a existência desta cidade. Partimos da perspectiva que todo e qualquer tipo de espaço – lugar, paisagem, país, região etc – é também constituído por aquilo que vemos e que ouvimos falar dele. Em outras palavras, as narrativas acerca de um lugar, uma paisagem, um país ou região são tão parte deles quanto suas casas, rios e dinâmicas sociais. Elas, as narrativas, dão existência e/ou sustentação a eles,

entranhadas que estão nos sentidos e imagens que as pessoas têm deste lugar, paisagem, país ou região.

É uma relação indissociável que se estabelece entre a forma material e o seu conteúdo imaterial. Como, por exemplo, a cidade de São Paulo. Esta forma geográfica não é apenas um conjunto de prédios e casas, mas também faz parte dela as ações em seu território e as informações e ditos que circulam a respeito desta cidade. O poema de Mário de Andrade, *Paulicéia desvairada*, é tão parte de São Paulo na concepção e na imaginação que fazemos dela quanto a Avenida Paulista em sua presença de asfalto, *out-doors* e edifícios.

Para Santos (1999) o espaço geográfico é definido como um conjunto indissociável de sistemas de objetos e sistemas de ações. Os sistemas de objetos a que este autor se refere são as materialidades do espaço, já os sistemas de ações corresponderiam às imaterialidades.

Esta definição de espaço geográfico apresentado por Santos se aproxima muito da discussão aqui feita acerca das geografias de cinema, tendo em vista que o cinema, enquanto prática social, também constitui e dá conteúdo ao espaço geográfico vivenciado por todos.

Nesta pesquisa, o espaço geográfico pensado a partir do cinema encontra suporte principalmente em dois elementos, os quais, sendo tão materiais, quanto subjetivos/imateriais, preenchem e dão significados aos espaços fílmicos. Refiro-me às imagens e sons fílmicos e à memória e à imaginação do espectador.

Quando o Narrador nos conta sobre uma cidade que nos é apresentada visualmente “vazia”, ele nos dá elementos em sua fala para assim preencher os espaços de Dogville.

O espaço cenográfico desta cidade, muitas vezes apenas sugerindo uma parede através de uma marcação no chão, vai gritar aos nossos olhos enquanto um vazio que precisa ser preenchido.

Dogville não teria a mesma densidade espacial sem ele, Narrador, e suas falas. São estas falas as primeiras (i)materialidades daquela cidade: a narrativa oral.

Para melhor fundamentar esta discussão e deixar mais claro isto que quero dizer, ou seja, que aquilo que dizemos dos lugares compõem estes lugares tanto quanto suas casas e pessoas, foi feita uma reedição do início do filme. Nesta reedição a narrativa oral original foi substituída por outra (criada por mim) e a música também foi mudada. Esta reedição pode ser vista no CD anexo a esta monografia.

Caso a narração do filme de Lars Von Trier começasse como nos exercícios feitos por mim e apresentados no CD anexo, Dogville seria outra e toda história também.

No entanto, a narração que vale é a do filme e sobre o que foi dito por esse Narrador, bem como pelo tempo verbal utilizado no passado, percebemos que a cidade de Dogville deixou de existir em algum dado momento. Portanto, logo no início do filme sabemos que o Narrador conhece a história do início ao fim.

Mas quem é este Narrador? Algum tipo de guia? É alguém que participou da história de Dogville? É um personagem que conheceu a história e está a nos contar sobre ela? Ou seria o próprio diretor, Lars Von Trier, que está a nos contar sobre a cidade de seu próprio filme? Mais ainda, que está a influenciar e a direcionar nosso olhar pela história, pelo filme, pelas nossas memórias?

Além telas de cinema, o autor convidado por Lars Von Trier para ser o narrador em Dogville foi o autor inglês John Hurt. Um narrador inglês para um filme que se passa nos Estados Unidos. Ironia? Talvez.

O sotaque com que o filme é narrado por Hurt já dá dicas de sua nacionalidade. Um inglês narrando a história de uma cidadezinha americana que pode ser considerada enquanto metáfora de um país inteiro. Como metáfora dos EUA.

Nada no cinema é inocente e os sentidos do cineasta são tão apurados que pouquíssimos detalhes escapam ao seu olhar. Parece ser irônico sim: um filme sobre um povo, uma sociedade, narrado por quem foi um dia seu colonizador.

Com relação aos questionamentos anteriormente feitos acerca deste Narrador e quem ele é dentro da obra deixemos de lado as perguntas postas, pois, para este trabalho, achar tais respostas não é o mais interessante. Mesmo porque, não é possível conseguir fazer isto a partir do próprio filme. Ou seja, descobrir quem é o Narrador.

Para esta pesquisa o mais interessante é pensar e refletir sobre o papel que esse personagem assume com relação aos espectadores, apoiando-os na

construção espacial de Dogville e na criação de geografias em suas aproximações com a realidade além cinema. É ele quem localiza Dogville nas Montanhas Rochosas americanas. Esta localização leva o espectador a trazer todas as suas memórias acerca desta região e deste país para junto de si enquanto assiste ao filme.

Uma outra característica que podemos destacar nesse Narrador é a ambigüidade que pode ser percebida em muitas de suas falas. Isso porque, ao mesmo tempo em que nos coloca a par da história, relatando seus fatos em tom objetivo e grave, ele apresenta a sua opinião pessoal sobre vários aspectos de Dogville, o que indica uma postura nada neutra em sua narração, mas sim uma postura com opinião clara e definida em relação à cidade, seus moradores e os acontecimentos ali mostrados.

Exemplo disso está na fala em que ele diz;

A maioria das casas era miserável, elas mais pareciam barracos. A casa em que Tom vivia era a melhor de todas ... e, nos bons tempos, quase passava por apresentável.
(NARRADOR, 2003)

Nessa fala podemos destacar dois pontos importantes com relação à narração oral. Um é a já citada postura “não parcial” claramente assumida pelo Narrador. Outro é o uso dessa narração como auxílio para a criação de um determinado tipo de espaço para Dogville na imaginação dos espectadores.

Dada a opção estética feita pelo diretor, com casas que não possuem paredes ou telhados visualmente apresentados, cabe então a essa narração oral ou aos diálogos entre os personagens (narrativa gestual), tentar dar apoios ao

espectador para que ele possa construir uma imagem visual da cidade: casas, ruas, dentre outros elementos. Ou seja, construir, por exemplo, uma idéia de como seria a casa de Ma Ginger (aquela personagem que cultiva arbustos de groselha) ou a igreja da cidade em sua materialidade visual.



Figura 1 – Grace corre entre os arbustos de groselha plantados ao lado da casa de Ma Ginger.

Na fala do Narrador apresentada acima se percebe exatamente este tipo de esforço. Ele tenta passar a nós a imagem de que as casas são muito velhas e miseráveis. Mas mesmo assim, sem o recurso da imagem visível, fica um pouco difícil imaginar essas casas como barracos, pelo menos para nós brasileiros.

Isso ocorre porque, a partir do que pode ser visto pela apresentação da câmera (narrativa visual), o que mais transparece das ruas e casas de Dogville é uma certa organização, a qual se contrapõe à idéia de miséria, barracos e pobreza apresentada pelo Narrador. Nas visualidades apresentadas pela

câmera, a cidade de Dogville é limpa, ela possui ruas retas e regulares, espaços privados para cada família e lugares de trabalho distintos dos lugares de moradia. Como imaginar barracos e pobreza se nossa paisagem da miséria material é tão distinta do que vemos?



Figura 2 – Rua Elm vista de quem chega a Dogville.

A partir disso, surgem algumas questões interessante sobre educação visual. A primeira é pensar na própria idéia de miséria que está diretamente relacionada à educação visual de cada um, segundo o lugar em que se vive.

Oliveira Jr. Diz que,

Para configurar seus cenários e narrativas, o cinema lança mão da cultura onde está inserido seu diretor e da cultura onde está inserido seu publico. Os profissionais do cinema capturam (...) nossas memórias espaciais, em suas formas e sentidos, e as utilizam para configurar o lugar e o 'clima' narrativo. (2004: p.3)

Assim, para o autor desta monografia, nascido e criado no Brasil, a idéia visual de miséria, que logo é resgatada de suas memórias, é aquela presente nos *mass mídia* brasileiros, em que barracos e pobreza são diretamente associados às imagens de favelas e falta de saneamento básico, por exemplo. Isso ocorre devido ao processo de educação visual contemporâneo vinculado às imagens que circulam pelos meios de comunicação em massa e que, de certa forma, está relacionado à realidade cotidiana de cada indivíduo. Sobre este processo Almeida diz que;

O conhecimento visual cotidiano de inúmeras representações em imagens participa da educação cultural, estética e política e da educação da memória. É um processo de educação cultural da inteligência visual cuja configuração estética é, ao mesmo tempo, uma configuração política e cultural e uma forma complexa do viver social contemporâneo permeado de representações visuais. (1999: p.10)

Esse mesmo autor escreve que hoje, mais do que nunca, “*as imagens do cinema e da televisão governam a educação visual contemporânea e, em estética e política, reconstroem, à sua maneira, a história de homens e sociedades*”.(Idem, p.9)

Fica claro então que é, em grande parte, a partir de nossas memórias que se dá o entendimento de um filme. Mas também, como bem aponta o mesmo autor, aquilo que vemos nos filmes também vai possibilitar a atualização das memórias que já temos.

Assim, podemos entender o porquê, em muitos de nós brasileiros, surge essa sensação de incompatibilidade entre aquilo que vemos e ouvimos no filme

Dogville e aquilo que trazemos enquanto idéia de miséria e pobreza configurada dentro de um processo de educação visual mediado pelas mídias do Brasil. Nelas, a miséria e pobreza são quase sempre apresentadas com imagens de favelas em morros, barracos de madeira e materiais diversos, ruas estreitas, tortuosas e sem asfalto, moradores de rua etc.

Idéias estas que estão diretamente relacionadas com uma outra, a de desorganização. Lugares como as favelas, por exemplo, são apresentados como lugares desorganizados, sujos. Lugares carregados de uma densidade de poluição visual que salta aos olhos mais do que qualquer outra coisa.

Mas Dogville não é uma favela, nem mesmo é semelhante a uma cidade como as que estamos habituados a ver.

Com sua organização espacial e seu planejamento próprio, o filme nos apresenta um outro tipo de visualidade acerca da miséria e pobreza.

Em Dogville a idéia de desorganização perde força e o que ganha visualidade é a condição de vida de cada morador. A idéia de miséria é apresentada a partir dos gestos e ações de cada indivíduo daquela cidade, para os quais, a condição de miséria (pelo menos a sua forma visual) seria distinta daquela pensada por nós brasileiros. Uma condição miserável criada a partir da cultura visual e social do diretor dinamarquês e seus assistentes, todos eles europeus.

Desta forma, para nós brasileiros, sem o suporte da narração oral não seria possível pensar Dogville enquanto uma cidade miserável. Essa narração é

sem dúvida nenhuma um recurso essencial para a existência de uma cidade mais completa, complexa e colorida.⁵

O Narrador complementa o cenário visível, instigando a imaginação dos espectadores. Ele influencia nosso olhar e imaginação ao mesmo tempo em que abrem possibilidades da existência de outras materialidades, outras geografias. Resgata e recria em nós novas memórias acerca do espaço, o qual, se pode dizer, geográfico uma vez que urbano em suas muitas e recorrentes alusões, desde o título até as ações e elementos espaciais mostrados no filme.

A partir do diálogo do Narrador com quem assiste ao filme, Dogville é criada e recriada diversas vezes. Com isso os espectadores, muitas vezes, na tentativa de se projetar de forma mais intensa no interior da obra, ou o contrário, projetar a obra de forma mais concreta ao seu real, buscam colar a cidade fílmica a uma realidade de mundo existente além filme.

Isto é uma tentativa comum e legítima, uma vez que, já na primeira fala dessa personagem (NARRADOR) há uma indicação de onde estaria localizado Dogville na superfície do planeta. Segundo ele “*Dogville ficava nas Montanhas Rochosas dos EUA. Onde a estrada chegava ao seu final absoluto ... perto da entrada da velha mina abandonada.*”

⁵ Completa e colorida, no sentido de preenchimento daquilo que falta visualmente no filme Dogville em relação ao nosso hábito de ver filmes. Nos filmes habituais as formas urbanas são verossimilhantes aos olhos àquelas que vemos em nossos percursos pelas cidades.

Locais narrativos e lugares geográficos em Dogville

Dogville é, ao mesmo tempo, um local narrativo e um lugar geográfico. Nas palavras de Oliveira Jr. um filme inaugura um novo mundo, que por sua vez inaugura uma série de locais narrativos no interior de si mesmo.

Um filme nos propõe o momento da criação de um outro mundo, onde está se organizando, como pela primeira vez, espaço, tempo e homens. O filme nos oferece uma narrativa fundadora. A cada filme produzido um mundo é fundado. (OLIVEIRA Jr, 2004: p.3)

Dessa forma, podemos dizer também que dentro deste novo mundo, muitos locais também nascem e passam a ter existência, estabelecendo entre si relações de contigüidades temporais e espaciais, dependendo da narrativa criada por quem fez o filme.

Para esta monografia o importante é, mais do que saber qual o tipo de relação que se estabelece entre os locais narrativos no interior da história de Dogville, apontar a existência destes locais narrativos, e de que forma em alguns momentos estes se sobrepõem aos lugares geográfico além cinema.

Ou melhor, quais são os locais narrativos ou espaços fílmicos de Dogville que nos remetem de forma direta ou indireta aos lugares geográficos dos EUA, possibilitando assim, entender essas obras cinematográficas em estreita relação com a realidade americana além cinema? Sobre locais narrativos e lugares geográficos Oliveira Jr. diz que:

Todo filme constitui-se de locais, locais narrativos. Descolados da contigüidade espacial e geográfica da superfície planetária, esses locais estão nos filmes a constituir uma outra geografia, alinhavada não mais por contigüidade, mas por continuidade na narrativa fílmica. (...) Há continuidades entre os lugares geográficos e os locais narrativos. Alusões, amparos de credibilidade, apropriação de memórias... uns estão nos outros. Os primeiros manifestam-se nos segundos em suas materialidades – formas, movimentos, silhuetas, sentidos –, paisagens e memórias; os segundos dobram-se sobre os primeiros uma vez que tornam-se textos que a eles aludem e neles grudam seus sentidos, suas imagens, suas belezas e tensões, iluminando-os (dizendo-os) de outro modo. (OLIVEIRA JR, 2005: p.3)

O cinema, em sua constituição de cenários, faz alusões a formas espaciais da realidade além cinema. Cidades e campos, São Paulo e Nova York, Japão e Irã, África e Oceania, estão presentes nas imagens cinematográficas, a constituir os espaços fílmicos. (...) Ao cinema, o espaço é imposto como condição de existência. As cenas se desenrolam em lugares fílmicos que muitas vezes se cruzam com lugares para além dos filmes, contaminando esses lugares com seus sentidos, seus ângulos, seus enquadramentos, redefinindo-os perante os espectadores. (OLIVEIRA JR, 2004: p.2)

Como visto anteriormente é o próprio Narrador que estabelece uma relação direta da cidade Dogville com os EUA. É ele quem aponta que esta cidade está localizada nas Rochosas dos EUA.

E de que forma isto se torna importante para este trabalho?

Este filme nos apresenta um cenário diferenciado e peculiar que nos sugere inúmeros caminhos de reflexão no que diz respeito ao espaço geográfico. Primeiro (e talvez o mais importante) pela opção estética do cenário

feita pelo diretor, na qual o que mais se observa são espaços vazios e marcações no chão. Uma sensação de ausência e sugestão de transparência que chega mesmo a incomodar algumas pessoas quando assistem a este filme pela primeira vez.

Assim surge uma pergunta: de que forma o diretor conecta o local narrativo Dogville ao lugar geográfico Estados Unidos?

Tradicionalmente a forma cinematográfica de estabelecer a ligação entre filme e realidade além cinema se dá pela via das paisagens, ícones urbanos, história, título, etc... Ou seja, nos apresentando de forma clara e objetiva algum elemento geográfico que nos possibilite associá-lo diretamente a algum lugar geográfico previsto pelo diretor.

Por exemplo, se o diretor de um filme qualquer quer que acreditemos que a histórica se passa no Rio de Janeiro, vai aparecer durante o filme alguns elementos geográficos que caracterizam aquela cidade e nos possibilitam – nos forçam – realizar a conexão entre local fílmico e lugar geográfico Rio de Janeiro. Um desses elementos que provavelmente este diretor usaria para caracterizar o Rio de Janeiro seria o Cristo Redentor ou então o Pão de Açúcar.

Mas em Dogville esta conexão se dá de uma forma bastante incomum no cinema. Primeiro porque o que vemos de fato não é uma cidade, mas a sugestão de uma cidade a partir das marcações no chão. Depois porque o que predomina é a ausência de materialidades que aos poucos é preenchida por nossa imaginação, amparada em grande parte nas falas do Narrador e nas outras narrativas que dão existência à Dogville.

A primeira conexão se dá quando o Narrador nos diz que a cidade está localizada aos pés das Rochosas (montanhas) nos EUA. Sabemos por nossos livros de geografia escolar que há nos EUA uma cadeia de montanhas que recebe o nome de Rochosas e que se estende de sul a norte no lado oeste daquele país.

Logo em seguida ouvimos uma voz no rádio dizendo “*Senhoras e Senhores, o presidente dos EUA.*”. Provavelmente anunciando algum discurso do presidente dos Estados Unidos. Com isso nós, espectadores, não temos mais dúvidas: Dogville está localizada em território americano, mais precisamente nos EUA.

Percebemos então que, em Dogville, a voz (e outras vozes) do Narrador surge enquanto elemento geográfico, dando nomes, cores e preenchendo vazios. Além disso, outros detalhes ganham destaque e potência neste tipo de cenário como, por exemplo, a voz do rádio que nos dá mais um amparo (ou pista) para situarmos Dogville no mapa mundial além cinema.

Outras características que nos permitem dizer que Dogville está situada nos EUA são, por exemplo: o idioma; o nome da cidade mais próxima sugerir o nome de um ex-presidente dos EUA; o formato da cidade sugerir o mapa dos EUA; a entrada da mina abandonada apresentada por um conjunto de madeiras, pois, sabemos que no oeste dos EUA houve um período em que muitos se deslocaram para aquela região em busca de ouro e muitas minas foram criadas; etc ...

Bem, feita esta conexão entre local narrativo Dogville e lugar geográfico EUA, cria-se uma imensa força centrípeta entre esta cidade (local narrativo) e todas as memórias que temos acerca deste país (lugar geográfico).

Dogville poderia, e ainda pode, ser qualquer cidade do mundo. Mas quando uma relação tão direta se estabelece é como se abrisse um vertedouro⁶ das memórias que temos sobre aquele lugar.

Não há como fugir e nem como negar a deposição e dissolução de nossas memórias sobre aquilo que está sendo projetado diante de nós e que, como um imã, suga nossas memórias acerca dos lugares que conhecemos. Isso ocorre porque a

(...) obra de arte se encontra em total dependência daqueles que a recebem, daquele que é capaz de perceber, ou manipular, os fios que a ligam, primeiro, com o mundo em geral, e, depois, com a personalidade humana em sua relação individual com a realidade. (TARKOVISKI, 2002: p.50)

Dessa forma o cinema (entendido aqui enquanto obra de arte) está fadado a esta total dependência com relação àqueles que o recebem. E a memória, entendida aqui enquanto “*fio condutor*”, é que vai possibilitar ao espectador se projetar para dentro da obra cinematográfica e, ao mesmo tempo, projetá-la ao mundo além tela, ao seu cotidiano.

⁶ Espécie de escudela ou de pá côncava, com que se despeja a água das embarcações.

Cinema, realidade, memórias geográficas

*O espaço chama a ação, mas antes da ação a imaginação
trabalha. Ela ceifa e lava.*

(BACHELARD, 1974: p.363)

O cinema, enquanto arte e forma de linguagem ao mesmo tempo, possui diversos tipos de característica e entradas que permitem a sua aproximação com a vida das pessoas.

Pasolini, pensador e cineasta italiano, diz que o cinema é a linguagem do real. Para este autor o cinema é entendido enquanto a *“língua escrita da realidade”* e é por isso que ele (o cinema) nos dá consciência dela mesma, da realidade. (1982)

Tarkoviski, cineasta e estudioso do cinema, também destaca essa característica do cinema e diz que *“o cinema é sempre um registro da realidade.”* (2002)

Será que é por isso, ao ser percebido e sentido enquanto realidade, que o cinema se torna tão próximo das pessoas? Seria essa sensação de contigüidade do real nas telas do cinema a principal porta de entrada das pessoas nos filmes? Ou o contrário, a possibilidade de abandono do real através das telas é o que traz o espectador para mais próximo da obra?

Tanto a sensação de contigüidade do real, quanto a possibilidade de abandono à imaginação são condições verdadeiras e possíveis para o espectador. São experiências complementares e simultâneas, pois, em um só filme memórias suas são solicitadas e a imaginação é convidada a agir.

Dessa forma um filme encontra nas memórias do real do espectador seus principais apoios para se fazer entendido, mas também conta com a imaginação do mesmo para complemento da obra.

Assim, ao preencher as cenas e lacunas-cortes do filme com imaginação e memória, torna-se possível para o espectador manter e romper ao mesmo tempo as contigüidades com o real, subjetivando e objetivando, ao mesmo tempo, aquilo que está sendo projetado em seus olhos.

Desta maneira, o novo mundo se inaugura a cada filme é um mundo ceifado e lavrado pela imaginação, permeado pelas memórias e cheio de lacunas e espaços vazios preenchidos pelo inusitado, pela mescla de memória e imaginação.

Dependendo do gênero e de outras características do filme (filmes de fantasia, documentários, históricos, surrealistas) muitas de nossas memórias são solicitadas e outras devem ser ignoradas.

Como por exemplo, quando se assiste a um filme de fantasia, repleto de seres místicos e mágicos, devemos esquecer um pouco das tradicionais coisas que vemos e ouvimos nas escolas, e nos permitir a um mundo em que as regras são outras, diferentes daquelas que regem nossas vidas fora das telas.

Mesmo nestes filmes, nestes mundos em que jamais estivemos presentes, a todo instante as nossas memórias e imaginação acerca do que já conhecemos

(ou seja, do mundo em que vivemos) são solicitadas para complementarmos a história e darmos em nós uma continuidade que é imaginária, mágica e, ao mesmo tempo, real.

De um lado, o espectador doa suas memórias e sua imaginação para a história assistida, ouvida, sentida. Do outro, o filme se projeta para dentro dos olhos, na tela da alma daquele que o assiste. Imagens, sons e histórias acerca de lugares são criadas e recriadas no interior de cada um e poderão um dia vir a se tornar memórias de lugares nunca visitados.

Esse é um processo em que o cinema significa e abre possibilidades de significação dentro de um mundo novo que se inaugura naquele instante mesmo em que se assiste, apoiando-se, em grande parte, nas memórias e na capacidade imaginativa de cada pessoa.

A memória de cada indivíduo vai acabar por preencher as lacunas de um filme, no mesmo instante - e também depois - em que o mesmo se projeta diante (e em) de seus olhos.

Esse processo também ocorre com Dogville, só que talvez de forma um pouco mais intensa, dada a forma visual com que se apresentam seus cenários.

A partir de uma estética cenográfica específica, e se pode dizer também lacunosa, o filme exige e solicita demasiadamente nossa imaginação e memórias, principalmente aquelas que podemos chamar de memórias espaciais e geográficas.

Estética lacunosa porque nos é apresentada uma cidade montada sobre uma espécie de palco de teatro com marcações de “giz” no chão que indicam

onde estão localizadas as paredes das casas, o nome das ruas, o nome da família que mora em uma dada residência.

Dessa forma, a cidade se apresenta como sugestão. Sombra de algo que nos é apresentado enquanto cidade, o que não anula a possibilidade de imaginarmos Dogville enquanto outra coisa, outra forma geográfica. Enquanto, por exemplo, metáfora de um país inteiro reduzido à escala de uma cidade.

Na verdade imaginar Dogville como metáfora dos EUA é algo totalmente pertinente e válido, umas vezes que, se olharmos com atenção os contornos do mapa de Dogville notaremos algumas aproximações com os contornos do mapa dos EUA. Grosso modo, uma forma retangular.

Será apenas coincidência? *A priori*, não há lugar para coincidência no cinema.

Vejamos agora o mapa de Dogville junto ao mapa dos EUA:



Figura 3 – Vista aérea de Dogville.



Figura 4 – Mapa dos Estados Unidos dividido por Estados.

Este filme se torna emblemático na discussão a que este trabalho se propõe, pois, ele nos apresenta um novo olhar cinematográfico sobre a forma de apresentar o espaço, mesclando formas como teatro, literatura e cinema dentro da linguagem cinematográfica e potencializando por sua estética as memórias geográficas.

Mas o que seriam estas a que Oliveira Jr. chamou de *memórias geográficas*? Segundo este mesmo autor,

O cinema, em sua constituição de cenários, faz alusões a formas espaciais da realidade além cinema (...) Alusões feitas pelo título ou pelo tema, pelas paisagens ou pelas fisionomias dos personagens, pelos elementos espaciais que compõe o cenário ou por sons, palavras e frases ouvidas, para indicar algumas das formas mais comuns de aludir utilizadas nos filmes. Ao fazer isso o cinema se apóia em conhecimentos outros (memórias que trazemos dos territórios, espaços, lugares e paisagem) para fazer seus filmes, sejam de ficção, sejam documentais. Ao cinema, o

espaço é imposto como condição de existência. (OLIVEIRA Jr., 2004: p.2)

As memórias geográficas são aquelas mesmas relacionadas à educação espacial. Mas não somente a educação escolar, mas sim (e talvez com maior potência) aquela que se desenrola durante o processo do viver e sentir espacial de cada um, segundo as mais diversificadas formas de aprendizagem, como por exemplo, aquela aprendizagem acerca do espaço que se dá pelas mídias, pelas histórias contadas pelos que viajaram, pelas fotografias de tantas excursões, pelas notícias presentes nos jornais e muitas outras formas que temos de entrar em contato com os outros lugares do mundo.

Ainda sobre cinema e memória (cinema aqui entendido enquanto mídia, arte e poesia) Tarkoviski, apoiado em Proust, diz que a exata função do cinema é a de construir *'um vasto edifício de memórias'*. (2002: p.67)

Memórias estas que, além de outras coisas, também serão memórias geográficas e que nos permitem falar e até descrever lugares em que nunca estivemos presentes corporalmente. O cinema, além de ser sempre um registro do real (TARKOVISKI, 2002), é também um meio onde se criam novas geografias e novas memórias geográficas.

A discussão que se pretende aqui realizar é sobre a maneira com que as memórias geográficas e a imaginação são sugadas para o interior das produções audiovisuais, mais precisamente para dentro de Dogville, e de que

forma este filme cria novas memórias geográficas acerca dos Estados Unidos ao sugerir, paralelamente, novas e velhas maneiras de olhar para aquele país.

Apoiando-se em Bachelard (1974) podemos afirmar que o filme *Dogville* solicita nossa ação, nossas memórias, mas antes de nossa ação a imaginação trabalha. Ela ceifa e lavra. E as memórias se fazem presentes enquanto janelas para um futuro.

Alguém pode se perguntar: Por que nossas memórias? Há outras possibilidades de pensar nossas aproximações com o cinema, mas aqui tomamos a interpretação presente em Almeida (1999) de que o cinema é a arte da memória. Nesta interpretação é a partir das memórias que dialogamos e penetramos no interior de uma obra cinematográfica. Como vimos, é apoiando-se em nossas memórias que o filme ganha e também cria novos sentidos de entendimento acerca do que é apresentado.

Para Bachelard (1974), as coisas falam de si mesmas. Guardam em si a sua essência, a sua alma. E essa essência chega até nós pelos mais diversos caminhos cognitivos e sensitivos e trava um diálogo com as memórias que temos acerca do mundo.

E no meio de tudo isso a imaginação. Aquilo que abre caminhos para o inusitado, para a criação de novos sentidos e significados está a trabalhar, está a complementar nosso diálogo com o mundo.

(...) veremos a imaginação construir 'paredes' com sombras impalpáveis, reconfortar-se com ilusões de proteção ou, inversamente, tremer atrás de um grande muro, duvidar das mais sólidas muralhas. (BACHELARD, 1974: p. 385)

Ou seja, o processo de construção e entendimento de um filme se dá no mundo das idéias de forma dialética com a materialidade que é apresentada em imagens e sons projetados na tela diante de nossos olhos.

qual, cada casa seria compreendida como sendo um cômodo e as ruas como os corredores.

Cabe lembrar também que não há paredes em Dogville que impeçam a visão dos interiores das casas por quem assiste ao filme. Tudo o que acontece dentro de uma casa pode ser visto do lado de fora, pelo menos por nós, o público. Mas, no entanto, para os personagens as paredes estão lá intransponíveis e opacas aos seus olhos.

Além das linhas que mostram os limites das casas e ruas, há também outras marcações. Uma delas é a própria indicação dos nomes das ruas, os quais estão escritos no chão das mesmas, em letras grandes, bastante visíveis a quem assiste ao filme, mas não são visíveis aos personagens.



Figura 6 – Vista aérea da casa de Thomas Edison.

Observamos também que no piso do interior das casas está escrito o nome da pessoa ou família que ocupa aquele espaço. Como por exemplo, no chão da casa do Tom está escrito *Thomas Edison's House*, que significa: a casa de Thomas Edison.

Cabe lembrar aqui que há dois personagens do filme que não moram em uma casa propriamente dita. Martha, aquela que toca órgão, mas não o faz com medo de gastar o instrumento, mora em uma igreja e Ben (aquele que tem uma caminhonete e trabalha transportando coisas em seu veículo) vive na mesma garagem que guarda sua caminhonete. Esse último, em um dado momento do filme, diz que a estrada é sua casa.

Também no chão, bem ao lado da casa e loja da personagem Ma Ginger, estão desenhados os limites de seu jardim. Neste último estão plantados os arbustos de groselha, os quais também são apenas desenhos no chão.



Figura 7 – Arbustos de groselha desenhados no chão.

O cachorro da família de Chuck e Vera é também apenas um desenho riscado no chão, dentro de um espaço delimitado ao lado da casa desta família, o qual, podemos dizer que é o canto em que o cachorro fica.

Além dessas marcações podemos observar outros elementos que também despertam a atenção deste trabalho, como por exemplo, o conjunto de rochas que está localizado no final da rua *Elm*.

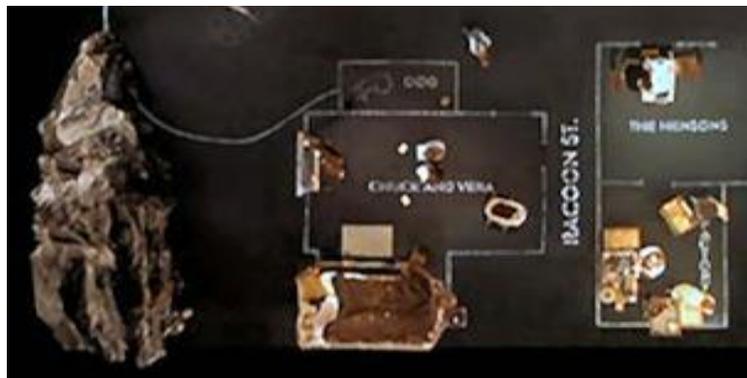


Figura 8 – À esquerda na foto (vista aérea) um conjunto de rochas indicando as Montanhas Rochosas.

O qual está ali para nos mostrar onde fica a encosta da montanha e nos lembrar e reforçar uma informação dada pelo Narrador, de que a localização geográfica de Dogville no planeta seria aos pés das Montanhas Rochosas nos EUA.

Ao dar destaque a esta forma geográfica e mantê-la lá, visível aos olhos de quem assiste ao filme, fica clara qual é a intenção do diretor. A de manter viva na memória dos espectadores uma informação dada no início do filme. Ou seja, aquele conjunto de rochas não nos deixa esquecer onde está localizada Dogville: no território dos EUA.

Próximo a essa encosta há um conjunto de madeiras em formato de batente de porta (Figura 9)⁷, alinhado um atrás do outro: a entrada de uma mina abandonada, informação que já é dada pelo Narrador no início do filme.

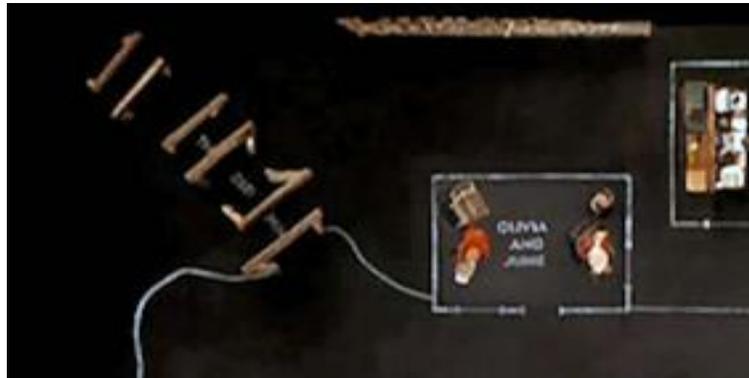


Figura 9 – À esquerda na foto (vista aérea) um conjunto de madeiras indicando a entrada da mina abandonada.

Uma coisa que chama a atenção a respeito deste local, é ser ele onde Grace se esconde toda vez que chega alguém na cidade a sua procura.

Um detalhe sobre essa mina é que na parte superior da entrada está escrito “*Dictum ac Factum*”, dito e feito. O que estas palavras estão a sugerir?

O único momento em que podemos ver esta inscrição de forma clara é durante a cena em que Tom engana Grace dizendo a ela que a cidade resolveu lhe dar alguns dias de folga do trabalho e que era para ela descansar.

Na verdade ele estava mentindo. Ele e os moradores da cidade resolveram durante a reunião da noite anterior entregar Grace aos gangsteres. Todos estavam esperando a chegada destes para entregá-la. Nesta cena é que Tom se revela, pelo menos pra nós, como um traidor e mentiroso.

⁷ A entrada da mina está localizada ao da casa da única família negra da cidade.

Além desses elementos observamos também que existe um banco próximo aos arbustos de groselha, que está virado para o que podemos chamar aqui de 'o lado de fora de Dogville'. No chão à frente deste banco está escrito *The Old Lady's Bench*, o banco da velha Senhora.

É neste banco que Tom se senta para fazer suas reflexões e imaginar o lançamento de seu livro.

Ao todo Dogville possui apenas sete casas. Além destas, há também outros objetos e elementos espaciais que compõe a estrutura física do cenário e que, a partir da função que assumem ou da própria forma que sugerem, nos impelem a vasculhar nossas memórias alguma lembrança que dê significação, primeiramente à cena enquanto local narrativo, e depois ao filme como um todo.

Como já vimos, é durante esse processo de significação dos locais narrativos de Dogville que muitas de nossas memórias geográficas são solicitadas, segundo é claro, a dinâmica espaço-temporal posta-criada para cada cena.

Existe uma rua principal que corta a cidade de um lado ao outro cujo nome é *Elm*. Levando-se em conta somente o sentido gramatical desta palavra, a sua tradução para o português significa Olmo, o nome de uma árvore.

Sobre esta rua e seu nome o Narrador nos informa que:

Embora alguma alma do leste tenha dado à rua principal o nome "ELM S.T." e embora não haja olmo algum por aqui ... eles não viram razão para mudar coisa alguma.

É interessante esta informação, pois, o nome da rua guarda em si um significado que faz parte da história coletiva da cidade. Um nome cujo significado de ser se encontra em outro tempo, mas que permanece como herança aos moradores atuais.

Na teoria geográfica proposta por Milton Santos isto é denominado de “*rugosidade geográfica*”. Ou seja, algo relacionado ao espaço que é herdado do passado que permanece até os dias atuais, mesmo não tendo mais o mesmo sentido de existência de antes. (SANTOS, 2002, 173) Algo que, como o próprio Narrador aponta, já não faz sentido dentro do contexto em que Dogville se encontra, mas que permanece lá, enquanto marca de outros tempos, de outras pessoas.

Além desta rua principal, há outras três que são secundárias cujos nomes são: *STEEP HILL ST.*, *GLUNEN ST.* e *RACoon ST* e que podem ser traduzidas como: Rua da Ladeira Íngreme, Rua *Glunen* e Rua do Guaxinim ou Mão-pelada, respectivamente. O nome da primeira faz com que, a despeito da planura do palco visível, possamos imaginá-la bastante inclinada. Esta tensão, dupla entrada, entre o visual e o dito/escrito é presente em todo o filme e é elemento constitutivo do território narrativo que dá existência a Dogville.

O acesso à cidade se dá pela estrada *Canyon*, nome este que pode ter duas traduções: Garganta ou Desfiladeiro. É a única estrada que liga Dogville à cidade mais próxima, *Georgetown*. É essa única estrada o elemento geográfico presente no espaço fílmico que indica com mais radicalidade ser Dogville o fim da civilização, para além dela há somente a Natureza, simbolizada pelas Montanhas Rochosas.

Outro pensamento espacial existente no filme é que fechada a estrada não há como sair da cidade. Não é por outro motivo que os carros dos gangsteres se colocam justamente impedindo a saída da mesma. Da mesma forma que Grace sempre era escondida no extremo oposto da entrada da cidade, ou seja, na mina, na outra ponta da rua principal.

Georgetown. Um nome interessante que o diretor deu à cidade mais próxima a Dogville. Percebam que decompondo este nome temos o nome Cidade de George, provavelmente indicando o primeiro presidente dos EUA, ou seja, George Washington.

É curioso o nome que Von Trier (diretor e produtor do filme) deu à estrada que liga Dogville à *Georgetown* (ou Washington?): Desfiladeiro. Este nome sugere algo de perigoso. Um caminho com obstáculos e dificuldades. Não há como pensar em cruzar um desfiladeiro de forma tranqüila, sem perigo. Para se chegar à cidade mais próxima (à capital daquele país?) tem-se que enfrentar os perigos e dificuldades dos e pelos caminhos. Não é um percurso tranqüilo, há de se ter coragem e fé.⁸

Essa estrada encontra seu fim último na entrada da cidade, onde então começa a rua *Elm*. A qual, por sua vez, segue até as montanhas “*onde a estrada chegava ao seu final absoluto ... perto da entrada da velha mina abandonada.*” (NARRADOR, 2003)

⁸ Para este trabalho o interessante é pensar que sem a tradução muitas coisas parecem não fazer sentido. Mas quando temos a tradução de certas palavras, ou símbolos, o espaço se pinta com outras cores. Mais uma vez vemos o quanto as palavras preenchem o espaço geográfico tanto quanto as paredes e portas das casas. Num filme cujo cenário onde se desenvolve a história é todo ele não realista, fica ainda mais marcado o papel sógnico que os nomes dados aos locais desempenham.

Para quem chega na cidade pela estrada *Canyon*, a primeira construção que pode ser observada é o moinho abandonado que fica localizado bem na entrada da cidade, sendo este, mais um elemento geográfico que compõe o cenário do filme que também pode ser entendido como uma rugosidade geográfica presente em Dogville. Ou seja, algo que foi herdado do passado e que se mantém no espaço da cidade até aquele momento.

Pela imagem que mostra toda a cidade de cima (Figura 5) fica fácil observar a disposição espacial das construções e tentar compreender, ou melhor, sugerir algumas relações espaciais a partir de tal organização.

Como pode ser observado na imagem, e como foi dito antes, a primeira construção no início da rua principal é o moinho abandonado, o qual também pode ser visto como a casa de Grace, ou também como a prisão de Grace, ou seja, é uma construção que vai assumir várias funções e significados ao longo do filme segundo o seu uso. É interessante notar que os dois locais onde Grace é colocada, moinho e mina, eram construções abandonadas pelos moradores daquela cidade. Portanto, podemos concluir que eles só se tornaram existentes no filme – e, portanto em Dogville – para e por serem os locais de refúgio da estrangeira Grace. Caso assim não fosse, não haveria naquele cenário – ou seja, em Dogville como local narrativo – o moinho e a mina.

Se pensarmos Dogville a partir de referenciais para o entendimento do mundo fora do cinema, ou seja, Dogville como lugar geográfico, poderíamos dizer que os dois locais citados só retomaram suas funções sociais na cidade a partir da chegada de Grace.

Logo em seguida ao moinho, do lado esquerdo da rua *Elm* (para quem caminha no sentido moinho - montanhas), na esquina desta rua com a entrada da garagem do Ben, estão os arbustos de groselha.

Após estes está a casa de Ma Ginger, na qual, também funciona a sua loja com frente para a rua *Elm*. Atrás desta casa fica a garagem do Ben.

Quase em frente à loja, do outro lado da rua, está a igreja, a qual fica sob o cuidado de Martha. Com relação a esta personagem é interessante destacar o comentário de Tom. Martha cuidará da igreja até a chegada do novo padre, o que, segundo Tom nunca acontecerá.

Martha vive e cuida da igreja. Durante todo o filme não há outro lugar em que ela fique. E pela fala de Tom, pode-se dizer que ela nunca mais deixará de cuidar deste lugar. Dessa forma podemos dizer que a igreja tornou-se a casa de Martha. Neste mesmo caminho podemos concluir que o local narrativo igreja foi colocado como sendo aquele em que as pessoas entram e não mais saem.

Ao lado da igreja está a casa de Thomas Edison. E mais adiante, vizinho desta última, fica a casa de Olívia e June, a única família negra da cidade. Esta é a última casa do lado direito da rua principal. Após ela somente há a mina abandonada.

Com relação à localização desta última casa, de Olívia e June, é pertinente lembrar uma das falas de Tom, quando este diz, ao apresentar Dogville à Grace; *“Bom ... é aqui que Olívia e June moram. June é aleijada. Elas moram aqui como prova da liberdade do meu pai.”*

Esta fala de Tom é um tanto quanto enigmática. O que exatamente quer dizer *“(...) como prova da liberdade do meu pai.”*? Pode ser que ele esteja

fazendo referência a questão da condição dos negros com relação à escravidão. Mais precisamente, com relação à Guerra Civil Americana, na qual Thomas Edson, figura histórica dos EUA, foi um defensor do fim da escravidão e apoiou a região Norte deste país contra a região Sul escravocrata.

Ou seja, o personagem Thomas Edson faz uma clara ligação com a história dos EUA. E essa relação pode ser feita a partir e com base no próprio nome do personagem. E isso, associado à fala de Tom e a relação espacial de contigüidade entre as duas casas, de Thomas e de Olívia e June, não deixam dúvida de tal relação.

Thomas Edson, personagem fictícia e histórica ao mesmo tempo, tem como vizinhos uma família pobre e negra. Pela proximidade entre as duas casas é bem provável que a casa de Olívia esteja mesmo dentro do quintal da casa de Thomas Edson. Além disto, ela é a última casa da cidade; para além dela há somente o abandonado local de trabalho, a mina, o que é um indicativo forte dela estar localizada exatamente na parte menos valorizada do espaço urbano de Dogville.

Nesta interpretação foi possível estabelecer relações espaciais que aludem a momentos da história coletiva de um povo e a geografia criada em muitas das cidades americanas, mesmo no Norte antiescravista. Dogville surge então como lugar simbólico de pedaços da história do povo americano ao sugerir, através de seus personagens e organizações espaciais, conflitos e tensões sociais que marcaram este país, seus personagens históricos e seus territórios urbanos.

Em frente desta última está a casa onde moram Chuck, Vera, as crianças e o cachorro Moisés. Esta, por sua vez, é a última casa do lado esquerdo da rua *Elm*. Após ela já se encontra a encosta das Rochosas, ao final da rua *Canyon*.

Com relação aos filhos deste casal, seus nomes são: Dália, Olímpia, Diana, Atenas, Pandora, Jason e Aquiles, nomes que fazem parte da mitologia Grega.

Depois da casa de Chuck e Vera vem a casa dos Hensons. Entre estas duas casas há uma rua secundária chamada *Racoon*. Na casa dos Hensons moram o senhor e a senhora Henson e seus dois filhos, Bill e Liz.

Após esta última, um pouco mais afastada da rua *Elm*, está a casa do Senhor Jack Mckay, com frente para uma rua secundária chamada de *Glunen*. Esta rua separa esta última casa da próxima, a de Ma Ginger.

Há um banco que está localizado bem na saída da garagem de Ben, com sua frente voltada para o nada, ou melhor, para um fundo negro e uma árvore seca. Quem senta neste banco, fica com as costas totalmente voltadas para a cidade.

A partir da imagem vemos que o moinho está localizado entre três ruas: a Rua *Elm*, uma outra rua secundária chamada de *Steep Hill*, e a estrada *Canyon*. Ou seja, este moinho está isolado em relação às outras construções.

Tendo em vista que este lugar se torna para Grace refúgio e casa ao mesmo tempo, não há como desconsiderar o peso simbólico que este local passa a ter por estar isolado das demais moradias.

A estrangeira não se mistura. Não está ligada aos demais moradores. Apenas vende seus serviços e mantém relações de trabalho e não de amizade e

solidariedade. Enquanto forasteira mantém suas relações dessa forma, à distância.

Um pouco sobre os personagens

Há, portanto, dois narradores de Dogville. Um que está a falar sobre a cidade e é, aparentemente, neutro e objetivo. É este que fala aos espectadores – e somente com eles, pois não se dirige aos personagens – sobre a dimensão social e urbana de Dogville, sobre a história e o destino da sociedade, tocando na história pessoal de cada algum dos participantes – personagens – desta cidade somente quando a trajetória e as escolhas pessoais deste participante/personagem atua nos rumos da história social da cidade.

O outro narrador de Dogville é Tom. Ele também narra para os espectadores, mas não está a falar somente com eles, mas sim com Grace, fazendo dela ao mesmo tempo uma espectadora e uma participante/personagem de Dogville. Tom narra Dogville a partir da vida de cada um dos participantes/personagens, deixando a história social da cidade ser entrevista e alinhavada a partir destas histórias pessoais e familiares.

São duas maneiras de contar uma história, duas maneiras de dar existência a um lugar por meio da oralidade: palavras, frases, entonações, silêncios, esquecimentos.

Para trazer a este trabalho os personagens de Dogville, portanto, ninguém mais apropriado que aquele que nos apresentou a eles no filme. Então, segundo Tom,

Bom ... é aqui que Olívia e June moram. June é aleijada. Elas moram aqui como prova da liberdade do meu pai. Chuck e Vera têm sete filhos. Eles se odeiam. Ao lado temos os Hensons. Eles ganham a vida ... raspando a boca de copos para que pareçam copos caros. Aqui temos o Jack Mckay. Ele está cego, a cidade toda sabe. Mas ele acha que pode esconder isso e nunca sai de casa. Ali Ben guarda a sua caminhonete. Ele bebe ... visita o bordel uma vez por mês e se envergonha disso. Martha cuidará da igreja até a chegada do novo padre ... o que nunca acontecerá. E agora faltam Ma Ginger e Gloria. Elas têm uma loja muito cara ... e exploram o fato de que ninguém sai da cidade. Costumávamos votar, mas desde que criaram a taxa de inscrição, que vale um dia de salário deles ... Dogville não sentiu mais esse dever democrático. Esses bonecos horríveis descrevem melhor essa gente do que palavras. (TOM, 2003)

É claro que essa descrição que Tom apresenta dos moradores da cidade diz muito pouco sobre cada um deles. Somente assistindo ao filme pode-se tentar apreender a personalidade de cada um.

Isto porque, para além dos dois narradores orais do filme, há uma terceira narrativa, já citada neste trabalho, que cruza as outras duas. Aquela realizada pela câmera, em imagens e sons, ângulos, enquadramentos, iluminação. Muito de Dogville como lugar nos é dito – mostrado – por meio desta narrativa imagética capitaneada pela câmera.

Com relação aos bonecos de que Tom fala, é importante dizer que são sete o número de bonecos. Lembrando que na apresentação que Tom faz dos moradores de Dogville, também será sete o número de famílias que ele apresenta e também são sete as casas.

Talvez na vida fora das telas do cinema, no nosso dia a dia, possamos até falar em coincidências, mas em se tratando de um filme, creio que seria muita ingenuidade acreditar nisso. Não é coincidência o número de bonecos ser o mesmo que o número de famílias que ele nos apresenta. Só resta saber qual é o tipo de relação que isso pode sugerir.

Um fato que pode abrir uma possibilidade de significação para esta cena e seus elementos é que, neste mesmo momento do filme, Grace cria uma tal relação com aqueles bonecos que coloca como objetivo comprar um a um com o dinheiro que ganhará trabalhando para os moradores. Ela quer comprar e possuir todos os bonecos.

Do ponto de vista simbólico essa atitude de Grace pode ser entendida de várias maneiras. Uma possível interpretação que pode ser feita é, e talvez a mais direta, com relação ao fato de que, sendo o número de bonecos igual ao número de famílias de Dogville (sem contar a família de Tom), cada boneco representaria então uma família, e, na medida que ela adquire os bonecos, também conquista os moradores da cidade e se liga cada vez mais a eles e, por conseguinte, à cidade. Mas não só se liga, mas também se apropria deles e dela, cidade de Dogville, tornando-se assim sua moradora e proprietária – dos bonecos – ou governante – dos personagens/famílias-casas.

Uma outra possibilidade de leitura é com base no fato de que Tom, ao personificar os moradores da cidade na imagem dos horríveis bonecos, segundo seu ponto de vista, causa uma inquietação em Grace, a qual já havia criado uma imagem mais romântica da cidade e seus moradores.

Segundo ela, Dogville é *“um lugar onde as pessoas têm sonhos e esperanças ... até mesmo sob as piores condições. E esses bonecos não são horríveis!”*

Vê-se que neste momento ela cria uma relação forte com os bonecos e talvez, na tentativa de libertar os moradores da condição de horríveis bonecos, criada por Tom, decide comprá-los, um a um, libertando-os só que, ao mesmo tempo, possuindo-os para si.

PARA NÃO CONCLUIR

Dogville é um filme que mobiliza e potencializa em muito a discussão acerca do espaço geográfico. Isso porque, ao apresentar um espaço aparentemente vazio, apenas com marcações e elementos que indicam o tipo de geografia ali presente, nos possibilita um mergulho para dentro de nós mesmo na busca de memórias geográficas que irão pintar aquela cidade de diferentes cores e perspectivas.

Neste filme, bastaram algumas riscas no chão para acreditarmos que havia casas em seu espaço. Bastou a voz de um Narrador e uma chamada no rádio para nos convenceremos de que estávamos diante do território dos Estados Unidos. Bastou um pequeno conjunto de rochas para cremos que ali havia uma imponente cadeia de montanhas. Bastaram algumas sugestões para criarmos em nós uma Dogville particular, mas que será muito semelhante às demais criadas em outras cabeças.

Assim, sugando nossas memórias geográficas e possibilitando a atualização e criação de outras, é que os filmes vêm sugerindo novas formas de olharmos para o mundo. Dogville nos mostra uma outra forma de olharmos para os Estados Unidos. Uma forma em que a miséria se apresenta no interior das pessoas e não na decadência de suas casas. Em que a inclusão daqueles que não fazem parte da comunidade se dá pelo trabalho, mas um trabalho que não precisa ser feito. Em que para se ter ajuda tem que se dar algo em troca e quanto maior for o risco para quem ajuda, maior será o preço cobrado em troca.

Em que as decisões coletivas são tomadas em um local sagrado. Assim nos é apresentado o povo dos EUA. Um povo com miséria de alma, com aparente transparência de seus espaços e com um senso de justiça devastador.

Além disso, é interessante destacar como o diretor construiu o local narrativo Dogville e nos convidou a participar do filme através de nossas memórias e imaginação. O espaço ali foi assim pintado, com memória e imaginação sendo amparados pelas narrativas: oral, visual e gestual. Três narrativas igualmente importantes na constituição do espaço geográfico de Dogville.

No caso de Dogville, a narrativa oral (feita pelo Narrador desconhecido) teve papel importantíssimo na constituição do espaço geográfico daquela cidade. Foi este elemento que possibilitou erguermos as paredes das casas de Dogville e visualizarmos muitos elementos que não conseguíamos ver no início, mas que com sua narrativa passamos a vislumbrar uma cidade mais preenchida. Percebemos então o quanto o espaço geográfico é constituído, tanto por aquilo que vemos dele, quanto por aquilo que ouvimos.

Isso é um dado fundamental para os estudos da geografia, pois, sendo “o espaço geográfico constituído tanto das materialidades” e processos quanto das memórias, imaginação e sentidos, ele acaba por se configurar enquanto um espaço de tensões e conflitos entre aquilo que vemos em sua forma material com aquilo que sabemos enquanto conteúdo e sentido. (OLIVEIRA JR., 2004: p.10)

Com relação aos “*sentidos dados aos elementos espaciais, estes atuam diretamente nas práticas espaciais realizadas pelas pessoas e grupos sociais.*”

Dessa forma, tomando o cinema enquanto “*prática social e discursiva que constrói e dissolve sentidos (e mesmo materialidades) espaciais*” (idem, p.10), é pertinente a geografia, enquanto área do conhecimento acadêmico que busca entender as práticas espaciais que configuram e reconfiguram o espaço geográfico, pesquisar e compreender mais a fundo as potencialidades e ideologias geográficas que vem sendo produzidas e veiculadas através dos filmes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Milton José de. **Cinema – arte da memória**. Campinas: Autores Associados, 1999a.

ALMEIDA, Milton José de. A Educação Visual da Memória: Imagens; Agentes do Cinema e da Televisão. In: **Pró-posições** Vol. 10, nº2 (29), julho de 1999b, Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação. p. 9-26.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Rio de Janeiro : Eldorado, 1974.

LACOSTE, Yves. Geografia dos Professores e Geografia dos “Mass-Media” In: CHÂTELET, Francis (org.) **História da Filosofia: idéias, doutrinas**. Vol. VII. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

OLIVEIRA JUNIOR, Wenceslao Machado de. Geografias de cinema – Outras aproximações entre as imagens e sons dos filmes e os conteúdos geográficos. In: **VI Congresso Brasileiro de Geógrafos**, 2004, Goiânia.[Anais do VI Congresso Brasileiro de Geógrafos, publicados no site da AGB]

----- . **A cidade (tele) perdida: em busca da atual imagem do urbano**. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação. Campinas, 1994.

----- . **O que seriam as geografias de cinema?** Revista eletrônica txt número 2, Programa de Ensino, Pesquisa e Extensão A tela e o texto/Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais. 2005

ISSN 1809-8150. Disponível em: <<http://www.lettras.ufmg.br/atelaetexto/revistatxt2/wenceslao.htm>>

Acesso em: 06 de ago. de 2007.

----- . Chuva de cinema: entre a natureza e a cultura. In: **Revista Educação: Teoria e Prática**. Volume 9, número 16. Rio Claro-SP, 2001.

PASOLINI, Pier Paolo. **Empirismo Herege**. Lisboa : Assírio e Alvim, 1982.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo/razão e emoção**. São Paulo: HUCITEC, 1999.

SANTOS, Milton. **Por uma Geografia Nova**. São Paulo: Edusp, 2002.

TARKOVISKI, Andrei Arsensevich. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

VON TRIER, Lars. Era uma vez na América. São Paulo: **Folha de São Paulo**, São Paulo, 1º de fev. 2004. Caderno MAIS!, P. 4-7. Entrevista concedida a Paul Thomas Anderson.

VON TRIER, Lars. Made in USA. **BRAVO!**, São Paulo, ano 9, n. 98, p. 78-81, nov. 2005. Entrevista concedida a Elaine Guerini.

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

XAVIER, Ismael. Cinema: revelação e engano In: NOVAES, Adauto. **O Olhar**. Cia das Letras, São Paulo, 1988.

FILMOGRAFIA

DOGVILLE. Direção: Lars Von Trier. Produção: Vibeke Windelov. Roteiro: Lars Von Trier. Intérpretes: Nicole Kidman (Grace); Philip Baker Hall (Tom Edison Sr.); John Hurt (Narrador - voz) e outros. Distribuição: Lions Gate Entertainment / California Filmes, 2003. DVD (177 min).