
BRECHT E LARS VON TRIER: HIBRIDISMO E ANTI-ILUSIONISMO EM *Dogville* (2003)

Otávio Cabral & Ana Flávia Ferraz*

RESUMO: A proposta do presente artigo é refletir acerca da herança brechtiana no cinema contemporâneo, através da análise do filme *Dogville* (2003), do cineasta dinamarquês Lars Von Trier. *Dogville* (2003), inserido nos postulados do movimento cinematográfico Dogma 95, é um exemplo de hibridez artística ou um “cinema de fusão”, como prefere o diretor. O cinema de Von Trier nega Hollywood, assim como o teatro de Brecht nega a catarse aristotélica, marcando-se, decididamente, como propostas que têm em comum, entre outras características, a anti-ilusão.

PALAVRAS-CHAVE: anti-ilusionismo; distanciamento; hibridismo.

Índice

1	Cinema e teatro: ficção, realismo, ilusionismo e anti-ilusionismo	1
2	Brecht e Lars Von Trier: diálogos possíveis	3
3	<i>Dogville</i> (2003): hibridismo e anti-ilusionismo	4
	Considerações finais	6
	Referências Bibliográficas	7
	Ficha Técnica	7

1 Cinema e teatro: ficção, realismo, ilusionismo e anti-ilusionismo

Desconfiai do mais trivial,
na aparência singelo.
E examinai, sobretudo, o que parece habitual.
Suplicamos expressamente:
não aceiteis o que é de hábito
como coisa natural,
pois em tempo de desordem sangrenta,
de confusão organizada,
de arbitrariedade consciente,
de humanidade desumanizada,
nada deve parecer natural
nada deve parecer impossível de mudar.
(Brecht, 1977: 45)

*Universidade Federal de Alagoas/Ufal

AARTE tem se constituído em espaço de embate constante entre o ilusionismo e o anti-ilusionismo. No início do século XX, Brecht, com a teoria do seu Teatro Épico, impõe o rompimento com as convenções do teatro tradicional – que se caracteriza essencialmente pelo efeito ilusionista –, propondo-se a rompê-las e subvertê-las. Ao criticar essa forma, com princípio, meio e fim, que não prescinde de qualquer uma das partes, sob pena de ficar incompleta, e que reproduz a estrutura da sociedade como algo imutável, Brecht pretendia propor uma outra que exercesse alguma influência na modificação desse contexto para, através do efeito de distanciamento, eliminar definitivamente a ideia de ilusão. O cinema, por outro lado, parece já nascer com a vocação ilusionista. Apesar do embate entre realidade e ficção, os filmes documentários e de ficção esforçam-se para construir um cenário “real” a fim de compor uma narrativa em que o espectador se transmude para a tela sem questionar o que vê, preso confortavelmente à narrativa cinematográfica que tenta imitar o real.

A dicotomia entre realidade e ficção sempre pautou as reflexões sobre o cinema. Para uns a essência da arte cinematográfica era dada pelo real, e a câmera seria um olho que captaria a realidade

de reprodução, distribuição, comunicação pública ou transformação da totalidade ou de parte desta obra carece de expressa autorização do editor e do(s) seu(s) autor(es). O artigo, bem como a autorização de publicação das imagens, são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es).

que se oferece. Para outros, o cinema se mostra em seu potencial e plenitude através do mágico e do ficcional. De um lado, as imagens dos irmãos Lumière, essencialmente documentais: trabalhadores saindo de uma fábrica, a chegada de um trem – imagens que de tão reais assustaram e assombraram os primeiros espectadores na pequena sala em Paris; de outro lado, as experiências de Georges Méliès rompendo as fronteiras entre sonho e realidade, trazendo para o cinema as práticas ilusionistas e marcando a arte como uma alteração do real.

Essas questões são fartamente estudadas pela teoria do cinema, no entanto, optamos por tecer aqui apenas algumas considerações que marcaram o início da produção cinematográfica. Desta forma, é de se perguntar: o cinema nasce em 1895 nas exibições dos irmãos Lumière ou na descoberta do cinetoscópio de Thomas Alva Edison? Dialoga mais com a fotografia, como técnica, ou com o teatro e a literatura, como narrativa? É essencialmente documental, como prognosticavam os irmãos Lumière, ou ficcional e mágico, como descobre Méliès? Todas essas perguntas foram feitas para se constatar o quão difícil é dizer que o cinema é apenas uma coisa e não outra. Mais fácil seria admitir que tudo isso faz o cinema ser cinema, enquanto arte autônoma e expressão que contamina e é contaminada por outras expressões artísticas. O cinema nasce, renasce, se reinventa nessas e em muitas outras ocasiões.

Seja como for, desde sempre o que há de peculiar na arte cinematográfica é sua forte impressão de realidade. As imagens e sons constroem um ambiente de credibilidade ancorado na verossimilhança com o mundo real. O espectador é engendrado na narrativa porque reconhece os signos expostos em tela.

Herdeiro que é da fotografia, enquanto técnica, o cinema parece ter herdado também este compromisso com a verossimilhança. O filme, pois, é uma re-apresentação do mundo. As imagens, como são derivadas do mundo real, parecem não estar submetidas a questionamentos, parecem trazer um selo de credibilidade. Xavier (2005: 17/18) afirma que é comum identificar o cinema e a fotografia como um índice e um ícone ao mesmo tempo, diferindo completamente de outras artes. Um índice porque o objeto “imprime”² na película sua marca, e um ícone, pela relação de semelhança que esta-

² Essa afirmação deve ser revista se consideradas as tecnologias digitais usadas em produções contemporâneas.

belece com o objeto retratado. Porém, no cinema isso se apresenta de maneira ainda mais evidente:

Se já é um fato tradicional a celebração do “realismo” da imagem fotográfica, tal celebração é muito mais intensa no caso do cinema, dado o desenvolvimento temporal de sua imagem, capaz de reproduzir, não só mais uma propriedade do mundo visível, mas justamente uma propriedade essencial à sua natureza – o movimento (Xavier, 2005: 18).

O discurso cinematográfico, por manipular algumas matérias, como movimentos, imagens, ruídos, falas, músicas etc., desenvolve um mundo de significados que, em harmonia, compõe uma narrativa naturalista e extremamente eficaz no que diz respeito à construção verossímil do ambiente.

A impressão de realidade baseia-se também na coerência do universo diegético construído pela ficção. Fortemente embasado pelo sistema do verossímil, organizado de forma que cada elemento da ficção pareça corresponder a uma necessidade orgânica e apareça obrigatório com relação a uma suposta realidade, o universo diegético adquire a consistência de um mundo possível, em que a construção, o artifício e o arbitrário são apagados em benefício de uma naturalidade aparente (Aumont, 2009: 150).

O cinema narrativo-clássico busca apagar as instâncias de enunciação e construção, estabelecendo a narrativa como algo natural, uma história mostrada, e não contada por alguém. Apagando as marcas de enunciação, o espectador é transposto para dentro da história, transformando-se em um copartícipe da ação, assim como bem recomenda o encadeamento aristotélico.

A arte anti-ilusionista, por sua vez, busca, contrariamente, desvelar a aparente naturalidade, revelando a construção arbitrária dessa realidade. Nesta perspectiva, para Brecht, o teatro poderia (deveria) ser o palco de discussões da realidade, mas não a imitação dela. A arte será sempre arte, e não imitação do real. Lars Von Trier também apresenta um cinema altamente reflexivo, que dialoga consigo mesmo e se mostra como enunciação e construção. Não se busca, aqui, apagar as marcas

desta construção e naturalizar a narrativa, como no cinema clássico ilusionista e no teatro aristotélico; busca-se, ao contrário, trazer para o primeiro plano tais construções.

2 Brecht e Lars Von Trier: diálogos possíveis

Quando se fala em teoria brechtiana a primeira coisa que nos ocorre é uma dramaturgia desprovida de emoção. Isso porque a crítica conservadora, de uma maneira geral, assim se encarregou de rotular a sua dramaturgia, por sua oposição à dramática de base aristotélica.

Na verdade, o épico surge para se opor de fato ao encadeamento dramático do teatro tradicional, que tem no envolvimento emocional do espectador a sua principal finalidade. Se não a principal, pelo menos a mais evidente, a mais afluída, aquela que induz todos os elementos envolvidos com o ato teatral a desenvolverem suas ações a partir de um objetivo emocional.

De uma maneira geral, o conflito é o cerne do seu desenvolvimento e é contra isso que se levanta a teoria épica, baseando-se principalmente na fragmentação das ações, na sua interrupção, tendo como premissa básica para o seu desenvolvimento, não pura e simplesmente o conflito entre personagens oriundo de vontades que colidem, mas, sobretudo, o resultado do desenvolvimento das contradições que se localizam no conjunto das relações sociais. O foco das atenções que antes era direcionado para o enfrentamento entre dois seres, agora se direciona para a interação do protagonista com o mundo em movimento, ou seja, o foco agora estará junto com ele, e da sua relação com o mundo, da forma como se relacionará com este, é que se instaura o conflito épico que dará lugar à ação.

Tudo isso foi pensado procurando tornar a arte dramática mais inserida num mundo em transformação e tornar o teatro mais próximo do público, para que este tenha participação decisiva em tal transformação. Achava Brecht que palco e plateia não deviam ser vistos como elementos distintos, dissociados, pois muito pelo contrário, ambos são possuidores do mesmo grau de importância; daí acreditar na necessidade de se desenvolver tanto a arte do espectador quanto a do escritor ou do ator. Para ele o público é um “produtor”, e sua participação é tão fundamental que transformar o teatro significa também transformar a plateia. É preciso torná-la “produtiva” e acabar com seu papel eternamente à mercê dos favores do que Brecht cha-

mava o teatro “culinário” – ou seja, um teatro que apresentava ou “punha à mesa” seu prato, para ser saboreado, degustado, engolido, consumido.

Da mesma forma, os dinamarqueses Lars Von Trier, um dos cineastas mais controversos da contemporaneidade, juntamente com Thomas Vinterberg, lançam o Movimento Dogma 95, contrário ao cinema digestivo e ilusionista. Esse Movimento, inicialmente limitado à Dinamarca, hoje alcança produções de nacionalidades diversas.

O Dogma 95 surge com um manifesto que pretendia uma revisão nos cânones do cinema narrativo clássico, baseados na estética e narrativa hollywoodiana. Os cineastas propuseram dez regras que deveriam conduzir os diretores, a que chamaram de “voto de castidade”, proibindo o uso de recursos técnicos que pudessem enganar o espectador. Entre outras coisas, propunham: a trilha sonora como algo condenável, os efeitos fotográficos são proibidos e o nome do diretor não deve figurar nos créditos. Os cineastas advogavam um cinema que excluísse a artificialidade e o efeito ilusionista nos filmes.

Por sua vez, Brecht achava que as condições históricas devem ser mostradas, não como algo imutável, obra do destino determinado pelos deuses, mas como algo que foi criado e mantido pelo ser humano, sendo, portanto, possível de mudar; o espectador de teatro, acreditava ele, está tão acostumado a assistir a peças cuja evidência é tão flagrante, tão palpável, que não chega a empregar nenhum esforço para sua compreensão, e não se sente em nada instigado a pensar, porque a embalagem deste tipo de teatro o deixa de tal forma extasiado, incapaz de raciocinar, que tudo passa a assumir ares de normalidade, de familiaridade.

Da mesma forma apresenta-se o cinema narrativo clássico, em que o espectador é embalado na construção diegética que mostra verossimilhança com a realidade incontestável. Todas as marcas de enunciação são apagadas e se dilui a possibilidade de estranhamento, distanciamento e reflexão sobre o que está exposto. O cinema de Von Trier, pelo contrário, é tão incômodo que pede (obriga) uma tomada de posição, afastando o espectador do enlace sedutor e passivo da narrativa clássica.

A perspectiva brechtiana de distanciamento leva o espectador a reconhecer a transitoriedade, o caráter temporário da natureza que lhe é reproduzida e a considerá-la como um certo estado histórico do mundo e dos seres humanos.

Contrariamente ao teatro naturalista que, ao reprimir sua consciência de que é teatro, intenta reproduzir a realidade, o épico, na sua fuga cons-

tante à ilusão, está ininterruptamente procurando sedimentar sua consciência de que é teatro, tratando os elementos da realidade como uma experimentação. As situações são, portanto, mantidas o mais possível afastadas do espectador, e ele as reconhece e sente o interesse despertado não porque foi envolvido na ação, mas porque teve a oportunidade de se espantar, diante de uma situação cuja solução necessita ser descoberta.

Como proposta de romper com o drama hollywoodiano e sua estética glamourizada e criar formas alternativas de expressão artística livres das composições cosmético-industrializadas da cinematografia dominante, o cinema de Lars Von Trier também traz no distanciamento uma aposta para o anti-ilusionismo que rompe com a reprodução mimética da realidade, disposto a reconsiderar a ética cinematográfica mediante a reinvenção de sua estética.

Assim como o teatro brechtiano, o cinema de Von Trier impacta e desestabiliza a naturalidade da narrativa; é indigesto, incômodo, e a sensação de estranhamento é algo quase inerente à sua obra. Diretor de muitos (e cultuados) filmes, traz em todas as suas obras características de originalidade, provocação e reflexão. Tem em *Dogville* (2003) uma das obras mais transgressoras de sua carreira. Embora não esteja totalmente alinhado aos preceitos do Dogma 95, *Dogville* traz, sem dúvida, as marcas do idealizador do movimento.

Neste sentido, observa-se que a obra de Lars Von Trier e o Movimento Dogma 95 convergem para os pressupostos da teoria épica, porquanto o que todos pretendiam e pretendem é instigar, inquietar, arrancar o espectador do comodismo e fazê-lo pensar, se possível, agir; mas, acima de tudo, sentir-se incomodado pela necessidade de mudar.

Os escritos brechtianos foram sempre direcionados para a construção das bases de uma nova concepção da estrutura da atividade teatral. Com sua proposta Brecht procurou sempre aprofundar a fuga à ilusão, sedimentar a consciência de que teatro não é vida, apenas reproduz, representa a vida, não se confundindo com ela; insistiu todo o tempo que o palco deve estar sempre aberto para o público, a quem cabe decidir, em última instância, seu verdadeiro sentido; para a cena, propôs que esta deve deixar de ser o reflexo de uma realidade aceita por todos passivamente e deve falar sua linguagem cênica própria, deixando aos espectadores

³ Buscando diferenciar a cidade do filme, colocaremos em itálico a palavra Dogville apenas quando nos referirmos à película.

a liberdade para a compreensão desta linguagem. Sua representação é de tal modo concebida que não permite apresentar conclusão, ficando sempre em aberto; no entanto, ela terá de acontecer, pois esta é a finalidade última de seu método, não para intervir no palco ou na plateia, mas na cabeça de cada um, na vida dos cidadãos, no cotidiano de todos os seres sociais, transformando o que está por mudar.

3 *Dogville* (2003): hibridismo e anti-ilusionismo

Tendo em seu elenco um ícone do cinema hollywoodiano, *Dogville* (2003) narra a história de Grace (Nicole Kidman), uma mulher que, ao fugir de um grupo de gângsteres, chega a uma pequena e isolada cidade dos Estados Unidos, onde é encontrada e acolhida por Thomas Edison Jr. (Paul Bettany). A cidade, cercada de montanhas, com casas pequenas e pobres, é apresentada pela voz em *off* do narrador:

Essa é a triste história da cidade chamada Dogville³. Dogville ficava nas montanhas rochosas dos EUA. Onde a estrada chegava ao seu final absoluto, perto da estrada 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 de *Elm* e embora não haja olmo algum por aqui, eles não viram razão para mudar coisa alguma. A maioria das casas era miserável, elas mais pareciam barracos. (Von Trier, 2003, Prólogo)

Tom, como a personagem de Bettany é conhecida, convence Grace a ficar, e a comunidade a acolhê-la. Em troca disso, Grace prestará alguns pequenos serviços à comunidade: cuidará de June, conversará com o cego McKay, passará as páginas das partituras para Martha tocar o órgão sem som. À proporção que o tempo passa, o cerco em torno de Grace vai se fechando, pois os bandidos intensificam a busca. Por consequência, os riscos dos habitantes da comunidade vão aumentando na mesma proporção, por estarem escondendo a foragida. O preço, portanto, por esta “proteção” começa a aumentar significativamente, já que esta é a lógica do mundo moderno e do capital: a lógica da vantagem de um indivíduo sobre o outro. Em troca

deste abrigo, Grace passa a ser explorada duplamente: cada vez a comunidade requisita mais a sua mão de obra e os homens passam a violentá-la sexualmente. O final, inquietante e inesperado, marcará definitivamente o destino daquela pequena cidade.

Desde o primeiro instante, o filme passa a causar estranhamento. A cidade inexistente, o cenário é um palco (na verdade, um galpão) onde as personagens permanecem todo o tempo em cena, e tudo é sugerido através do desenho da planta baixa no chão. A planta baixa delimita os espaços, inserindo explicitamente o ambiente no jogo de faz-de-conta: as ruas, os objetos, as casas, o animal, as plantas etc., tudo é apresentado dentro de um minimalismo que convida (ou exige) o espectador a estabelecer uma cumplicidade, conforme salienta Stam: “A arte anti-ilusionista é a arte que lembra explicitamente ao leitor ou espectador da necessidade de ser cúmplice da ilusão artística. A ficção é domínio do faz-de-conta. Acreditamos em coisas que sabemos falsas” (1981: 21).

Dogville é um filme explicitamente híbrido, sob todos os aspectos. Se o cinema – e também o teatro – já é uma arte essencialmente híbrida, uma vez que para acontecer necessita do concurso de outras artes, a exemplo da fotografia, da música, da literatura, do teatro etc., em *Dogville* este hibridismo alcança um efeito ainda maior. O filme, de início, reporta-se aos primórdios do teatro e à narrativa romanesca, pois, além de conter prólogo, também está dividido em capítulos (são nove). Por outro lado, desenvolve-se do princípio ao fim em um espaço muito pouco convencional para os padrões da estética cinematográfica. Porém, mesmo estando ambientado em um palco, nada sugere ser um filme teatralizado nem uma peça filmada; trata-se de um filme cujas ações ocorrem em um palco, no qual as personagens passeiam durante as quase três horas de exibição.

Para Costa (2009), o espaço fílmico em *Dogville* é uma construção híbrida por diversos fatores: 1) os elementos em cena não seguem a linguagem cinematográfica convencional, já que o filme de Von Trier não mostra, mas nos convida à “construção de uma imagem mental” – porque o cenário, a cidade, as portas, as casas, não são reais no filme, sendo tudo tão só sugerido; 2) a referência visual do espaço é mais teatral do que cinematográfica, e o espaço cênico é marcado pelas falas e movimentos dos atores; 3) o filme apresenta um único espaço de representação, que é o “palco”.

[...] a organização e a construção do es-

paço fílmico em *Dogville* responde a uma “perda da fronteira” (intencional) entre os processos regulatórios (códigos e convenções) da representação do real (e do imaginário) no cinema (e no teatro), para criar uma desestabilidade formal que se baseia, e é provocada, pela necessidade de expressão e composição não mais definida simplesmente e apenas como fílmica, mas como uma “outra coisa” (também teatral) resultante do processo de hibridização estética. (Costa, 2009: 102)

Alguns recursos usados no filme por Von Trier são postulados no Movimento Dogma 95, a exemplo da câmera na mão. Esse tipo de movimento é usado em quase todo o filme, inclusive nas cenas de diálogo, onde comumente se utiliza o campo/contracampo. Ao abrir mão do tradicional campo/contracampo, Von Trier causa desconforto e rompe com a impressão de “estar dentro” da trama, que o cinema narrativo clássico tanto sugere. Os diálogos não são mais filmados de forma a fazer com que o espectador se sinta dentro da trama, olhando de fora dela e criando uma ilusória sensação de totalidade. A câmera de Von Trier, em *Dogville*, imita os movimentos naturais do corpo, indica nosso olhar, nossa atenção, tentando acompanhar a cena, rompendo com o convencional, impactando significativamente na fruição. O campo/contracampo é um dos elementos-chaves no cinema narrativo e um dos criadores do princípio de identificação que o espectador estabelece ao assistir a uma película.

Ora a câmera assume o ponto de vista de um, ora de outro dos interlocutores, fornecendo uma imagem da cena através da alternância de pontos de vistas diametralmente opostos (daí a origem da denominação campo/contracampo). Com este procedimento, o espectador é lançado para dentro do espaço do diálogo. Ele, ao mesmo tempo, intercepta e identifica-se com duas direções de olhares, num efeito que se multiplica pela sua percepção privilegiada das duas séries de reações expressas na fisionomia e nos gestos das personagens. (Xavier, 2005: 34/35)

Outro ponto merecedor de reflexão é o uso dos recursos sonoros. Na verdade, o filme não conta com trilha sonora, também um dos postulados do Dogma 95. Em *Dogville* há um narrador a conduzir a história. A construção da narrativa se dá

através de ruídos e da voz em *off* deste narrador. Tantas vezes usada em filmes documentais, a voz em *off* aumenta a ideia do real e reforça o sentido do filme, porém isso não chega a acontecer em *Dogville*. Ali, a voz em *off* contribui para tornar tudo ainda mais irreal, pois narra uma cidade que não se vê, com casas pobres que não existem visualmente, com um cachorro do qual só se escuta o latido ou se enxerga sua silhueta desenhada a giz no chão. Essa voz em *off*, portanto, que gera estranhamento ao tentar “mostrar” o que não existe, assume uma dupla função: além de narrador, transforma-se também em testemunha das ações, ou seja, o que está sendo dito não está sendo mostrado, devendo, então, ser imaginado.

[...] tornar audível o que está sendo visto é uma forma de torná-lo mais convincente. A manipulação do chamado ruído ambiente, assim como a presença efetiva da palavra, vem conferir mais espessura e corporeidade à imagem, aumentando seu poder de ilusão. (Xavier, 2005: 36)

Essa é outra característica do cinema híbrido de Von Trier, ao estabelecer um diálogo com a literatura, mais precisamente com a literatura oral, ao conceber um narrador que pode muito bem ser percebido como contador de histórias. Portanto, o filme se dá nessa mistura de elementos de cinema documental, ficcional, teatro e literatura.

A voz do narrador em *off* é uma instância narrativa propositalmente evidenciada. Se, no teatro e no cinema clássico, o narrador se apaga em favor dos atores, aqui esse narrador continua presente. A mediação entre imagem e narrativa é dada também por esse narrador caracteristicamente literário. Von Trier consegue demonstrar que qualquer história é feita por um enunciador, mesmo a mais simples fábula. Mais uma vez, o diretor chama o(a) espectador(a) para dentro do filme a partir de tradições relacionadas a outras mídias e outros gêneros. (Oliveira, 2008: s/p)

Dogville, apesar de não ser um filme do Dogma 95 (por usar elementos que seriam proibidos no movimento, tais como iluminação artificial e gruas), traz características daquele Movimento: a câmera na mão, a ausência de trilha, a

falta de deslocamentos espaciais. Esses, e os outros elementos já abordados, fazem do filme uma obra anti-ilusionista, rompendo com as narrativas clássicas do cinema convencional.

Enquanto a arte ilusionista procura causar a impressão de uma coerência espaço-temporal, a arte anti-ilusionista procura ressaltar as brechas, os furos e as ligaduras do tecido narrativo. Os modos de descontinuidade variam de era para era, de gênero para gênero. Mas a descontinuidade em si está sempre presente. (Stam, 1981: 22)

Quando o espectador já se habituou aos elementos visuais condutores da narrativa, estabelecendo uma cumplicidade, da qual fala Stam, eis que Von Trier mais uma vez quebra a lógica, trazendo música para o final. O filme, que transcorre todo o tempo com a ausência de trilha, privilegiando o som ambiente e os ruídos que tecem a ambiência – como o ranger e as batidas nas portas – explode no *pop* de David Bowie. *Young Americans* é a alegre trilha para a exposição de fotos reais da depressão americana.

Dogville, a cidade, é mais uma aposta anti-ilusionista. Uma cidade com o nome de cachorro e que, de certa forma, remete ao simbolismo que passeia entre agressividade e fidelidade, atributos inerentes ao animal. Animal que se constitui no primeiro ser a sentir a presença de Grace na sua chegada à cidade e também no único a sobreviver ao massacre, que não poupou sequer as crianças. O mesmo animal que se materializa ao final do filme, como a indicar que o *dog* e a *Dogville* ainda não morreram, permanece tão vivo e agressivo como antes.

Considerações finais

Depreende-se, portanto, que tanto a teoria épica, concebida por Brecht, na primeira metade do século XX, quanto o cinema de Lars Von Trier, convergem para um ponto em comum que é a quebra do ilusionismo. Ambos defendem princípios, considerando o espaço histórico que os separam, que se harmonizam e se reproduzem nas duas expressões estéticas (o teatro e o cinema). De um lado, temos o teatro épico de Brecht, estruturado para despertar o espectador do seu estado letárgico e construir as condições objetivas para mudar o que precisa ser mudado; de outro lado temos a transgressão cinematográfica de Lars Von Trier promo-

vendo o rompimento com a estética hollywoodiana e com todos os recursos indutores e sedutores da condução do espectador ao aprofundamento do ilusionismo, oferecendo-nos um cinema anticonvencional, instigante e estranho aos olhos acomodados da platéia.

Referências Bibliográficas

Aumont, J. (2009). *A estética do filme*. Campinas: Papirus editora.

Brecht, B. (1978). *Estudos sobre teatro*. (trad. F. P. Brandão). Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

Brecht, B. (1967). *Teatro Dialético*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

Brecht, B. (1988). *A ópera de três vinténs* (trad. W. Bader e M. R. Santa). In *Teatro Completo*, vol. 3. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

Costa, M. H. B. (2009). Dogville: um estudo do espaço fílmico/cênico pós-moderno. *Repertório Teatro & Dança*, Ano 12 (13). Disponível em: www.portalseer.ufba.br/index.php/revt teatro/article/viewFile/4018/2940. Acesso em: 22 de maio de 2013.

Esslin, M. (1979). *Brecht: dos males, o menor – um estudo crítico do homem, suas obras e suas opiniões* (trad. B. Heliadora). Rio de Janeiro: Zahar Editores.

Ewen, F. (1991). *Bertolt Brecht: sua vida, sua arte, seu tempo* (trad. L. Luft). São Paulo: Globo.

Jameson, F. (1999). *O método Brecht* (trad. M. S. Betti). Petrópolis: Editora Vozes.

Oliveira, F. C. (2008). A intermedialidade subversiva na narrativa cinematográfica de Lars Von Trier. *XI Congresso internacional da Abralic*. USP/São Paulo.

Peixoto, F. (1981). *Brecht: uma introdução ao teatro dialético*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

Stam, R. (2008). *A literatura através do cinema: Realismo, magia e a arte da adaptação*. Belo Horizonte: Editora UFMG.

Stam, R. (1981). *O Espetáculo Interrompido: Literatura e cinema de desmistificação*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

Xavier, I. (2005). *O Discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra.

Ficha Técnica

Dogville (2003)

Diretor: Lars Von Trier

Elenco: Nicole Kidman, Paul Bettany, Lauren Bacall, James Caan, Harriet Anderson, Ben Gazzara, Jeremy Davies, Patricia Clarkson e John Hurt

Produção: Peter Aalbæk Jensen

Roteiro: Lars Von Trier

Fotografia: Anthony Dod Mantle

Duração: 178 min.

Ano: 2003

Países: Dinamarca, França, Itália, Noruega, Suécia, Finlândia e Holanda.