

DIÁLOGOS: TEATRO E CINEMA NA PEÇA-FILME *DOGVILLE*, DE LARS VON TRIER

FANK, Julie¹

COSTA José Carlos da²

RESUMO: O cinema contemporâneo utiliza, na composição de sua narrativa, estratégias diversas que definem a necessidade de que o seu estudo seja pautado nos pressupostos do comparatismo, entre outros. Apropriando-se do tempo e emprestando do teatro uma forma de pará-lo, para constituir também no espectador um novo sujeito, o cineasta Lars Von Trier, no filme *Dogville* (2003), subverte a apresentação do espaço, utilizando estruturas próprias do teatro que modificam também a percepção do tempo. Sob a ótica dos estudos comparados, o presente trabalho verifica como Lars Von Trier, em *Dogville*, trabalha elementos do teatro e da literatura para subverter as questões relativas ao espaço, o que suscita a “desconstrução” de caráter de seus personagens e a “construção” de espectadores de quem se requer sejam efetivamente “sujeitos”.

PALAVRAS-CHAVE: *Dogville*, Lars Von Trier, cinema e teatro.

ABSTRACT: The present-day cinema uses, in its narrative composition, different strategies which defy the necessity that its study needs to be guided in the comparativism assumptions, and others. Using time and borrowing, from the theater, a way of stopping it, to build even in the viewer, a new subject, the movie-maker Lars Von Trier, in his *Dogville* (2003), subverts the space presentation, using structures that belong to the theater that modifies even the perception of time. Under the light of comparative studies, this work verifies how Lars Von Trier, in *Dogville*, works theater and literature elements to subvert questions related to space, when it raises the “deconstruction” of the feature of his characters and the “construction” of the spectators from whom it's wanted to be the effective “subjects”.

KEY-WORDS: *Dogville*, Lars Von Trier, cinema and theater.

As possibilidades de êxito na leitura de obras contemporâneas da cultura estão especialmente associadas às condições do leitor de perceber um conjunto de influências, intertextos e das múltiplas relações com a tradição que marcam essa produção e das construções de sentido que, a partir desse conjunto de fatores, constituem uma leitura madura da obra. Necessidade que se percebe quando se tem à frente um filme que peculiarmente combina elementos provenientes do teatro, do cinema e da literatura. Num trabalho de apropriação de outra linguagem, Lars Von Trier, em *Dogville* (2003), articula mitos desconstruídos e fabulados - o que conduz o espectador para uma experimentação estética do discurso cinematográfico enredadora de sentidos dificilmente desvelados pelo público leigo, massa consumidora dos filmes comerciais.

Um ano depois da crise de 1929, é ambientada *Dogville*, uma pequena cidade ao oeste dos Estados Unidos. Grace, uma fugitiva de gângsteres, adentra a cidade pela rua principal e é descoberta por Tom, que a convence a ficar. Fazendo às vezes de Von Trier, o filósofo usa da ilustração proporcionada pelo surgimento de Grace na cidade para discutir a aceitação do outro. Os habitantes, não mais satisfeitos com a ajuda antes desnecessária de Grace, passam a explorá-la cada vez mais, justificando suas exigências no perigo que ela os faz correr. Depois de sofrer abusos, inclusive sexuais, a protagonista é denunciada aos gângsteres dos quais fugia quando chegou à cidade. Ao chegarem à cidade, no entanto, os gângsteres surpreendem os moradores quando discordam do tratamento dado à Grace, por serem empregados de seu pai. O pai confere o poder a ela e a chance de acabar o filme com um desfecho vingativo e violento. Grace resolve eliminar cada habitante de *Dogville*, chacina da qual se salva apenas Moisés, o cão, o único com razões reais para mordê-la (DOGVILLE, 2003).

O que define Nitrini (2000, p. 130) como: “ênfatar antecedentes criativos na obra de arte” foi, no estudo dessa obra, de fundamental importância para a compreensão dos diálogos estabelecidos pelo seu criador. Em virtude da massificação ditadora do cinema comercial, temos contato com um cinema proveniente dessa indústria cultural, pregadora, basicamente, de uma “impressão de realidade”, o que vai no sentido oposto do cinema proposto por Lars Von Trier em seu manifesto pró-cinema-anti-ilusionista, nomeado *Dogma 95*³. Documento que também irá contribuir para a leitura do filme, pois, tanto o movimento do teatro épico, percebido em *Dogville*, quanto o movimento crítico do cineasta dinamarquês, exaltam a importância de uma “arte séria”, comprometida com a arte em si e não com o mercado.

Sem percorrer, no entanto, as concepções apresentadas como um panorama histórico do comparatismo por Sandra Nitrini faltaria maturidade teórica para se reconhecer a necessidade ou o propósito dos “carneiros assimilados”, como

define Paul Valéry, utilizados por Lars Von Trier, em cada detalhe, desde o nome dos personagens e a inversão de mitos, até a apropriação do tempo e do espaço do teatro. Para Paul Valéry (1960), essas influências teriam um caráter emocional e o seu estudo seria “a pesquisa entre semelhanças escondidas, de parentescos secretos entre duas visões de mundo”. (VALÉRY *apud* NITRINI, 2000, p. 133).

O efeito dessas semelhanças, nem tão escondidas, entre duas linguagens produz no espectador deste filme, certamente uma experiência de natureza singular que, antes de se caracterizar como intrusão, empréstimo ou imitação da obra de Brecht ou de outros dramaturgos épicos por Lars Von Trier, encontra a si mesmo na produção de uma obra com outras tantas referências e uma impecável assimilação de seus professores - que produz, por sua vez, uma obra distinta e madura que só Von Trier poderia ter criado.

A respeito da semelhança com o teatro, que vai desde o movimento Dogma 95 até a utilização de seus elementos, é interessante observar que, apesar de renunciarem a considerações estéticas, no manifesto Dogma 95, Lars Von Trier e Thomas Vittenberg, criadores desse movimento, também propõem uma mudança de perspectiva, fundamentada na reeducação do olhar do espectador, viciado na perspectiva americana e no consumo de obras que enaltecem o *american way of life*, profundamente difundido pela cinematografia norte-americana.

Lars von Trier e Vittenberg fazem uma espécie de juramento que deve guiar o cineasta, que se ausenta da posição de artista:

[...] juro, como diretor, renunciar ao meu gosto pessoal. Não sou mais um artista. Eu juro renunciar à criação de uma “obra”, já que considero o instante mais importante que o todo. Meu objetivo supremo é arrancar a verdade de meus personagens e cenários. Prometo fazê-lo por todos os meios à minha disposição e ao custo de qualquer “bom gosto” e considerações estéticas. Portanto, faço aqui meu voto de castidade. (VON TRIER, 2009, p. 1).

O sugestivo nome “Voto de Castidade” sustenta uma ideologia calcada na abdicação da produção cinematográfica artística, para uma produção social. O filme passa então a ser retrato verdadeiro de um momento, no qual personagens, cenários, tempo e espaço devem ser vistos pela câmera do diretor, sem ação superficial ou filtros. A cena acontece e é retratada. Mas em que sentido arte social ou estética se excluem? No momento em que se renuncia a arte em prol de uma função para ela, não se deixa de ser artista. Pelo contrário, reafirma-se enquanto artista.

O manifesto dogmático, postulado por Lars Von Trier e Thomas Vittenberg, no sentido de recusar a identificação e ilusão, principalmente, propagadas pela

indústria hollywoodiana de cinema, também se aproxima do que é proposto pelo teatro épico, que recusava o teatro dramático aristotélico, fundado na catarse⁴. Borie, Rougemont e Scherer (2004), nesse sentido, explicam o que Bertold Brecht⁵, a respeito desse tipo de teatro, defendeu:

Por intermédio dele (teatro épico), propõe igualmente uma nova escrita dramática, uma nova prática de cena e uma nova técnica de interpretação para o actor. O teatro, espaço mediador entre o espectador e o mundo, é posto a serviço de uma verdadeira pedagogia social: surpreendendo-se e interrogando-se perante as contradições de uma realidade que a cena não mais lhe apresenta como natural, mas como manipulável e transformável, o espectador prepara-se para melhor dominar essa realidade e para agir sobre ela a fim de a modificar. (BORIE; ROUGEMONT; SCHERER, 2004, p. 465-466).

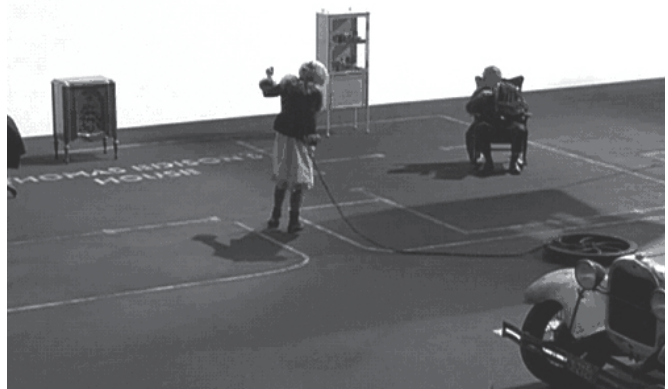
Dessa forma, também o manifesto Dogma 95 encontra voz no cinema na busca por um abandono da ilusão; os atores, no cinema, devem, assim como foi quisto por Brecht e já antecipado por Erwin Piscator e Vsevolod Meyerhold, não se metamorfosear completamente, mas manter certa relação de distância com o seu papel, o que desperta a crítica. Para aproximar-se disso, Lars Von Trier, em o que podemos chamar de sua obra-prima, não “obedece” a todas as regras dogmáticas que ele mesmo criou, mas faz a utilização de alguns recursos literários, alguns recursos cênicos e a narração pantomímica, que sugerem um diálogo profundo com o teatro épico e seus propósitos.

À primeira vista, a multiplicidade de elementos provenientes do teatro dá ao espectador a impressão de um grande palco filmado até perder a atenção para cada elemento priorizado individualmente. O que se destaca é a narração pantomímica, numa voz *in off* da cena. Nesse sentido,

[...] a falta de cenários e a pantomima destacam o cunho narrado das peças. O cenário realista, em si, é sem dúvida um elemento narrativo encoberto, já que apresenta o ambiente que no romance costuma ser descrito pelo narrador e, no texto dramático, pelas rubricas. [...] É como se no romance nos defrontássemos com uma pantomima sem requisitos. O dramaturgo épico aproveita-se da mesma capacidade projetiva do público. Este preenche o que o narrador apenas sugere. (ROSENFELD, p. 133).

Sugestão que está presente ao longo do filme desde a primeira vista do espaço, quando o narrador extradiegético descreve as casas de *Dogville*, como simples, modestas e assemelhadas a barracos. O narrador convida o público à imaginação. A gesticulação acentuada e essa apresentação sugestionam a fabulação do que será contado, a universalização do que será descrito por palavras e gestos, só que no cinema.

Figura 1 -Frame: pantomima - a ausência de portas e sua presença virtual. (Capítulo 8. DOGVILLE, 2003).



Para Anatol Rosenfeld, esse tipo de recursos, serve ao propósito da desconstrução do comum, da vida como ela está, porque

[...] contribuem para facilitar certo distanciamento, além de solicitar a imaginação do público e contribuir, pela abstração, para elevar o singular e local ao universal. O ritual géstico acentua-se fortemente - às vezes com certa ironia, chegando mesmo ao grotesco - devido à ausência dos objetos que o movimento deveria deslocar. Há em tudo certa desmaterialização, algo do irreal se infiltra, parecendo transformar a vida humana em dança fugaz. (ROSENFELD, p. 133).



Figura 2 -Frame: representação da chuva por meio da narração e gestos dos personagens. (Capítulo 1. DOGVILLE, 2003).

O anti-ilusionismo próprio do teatro épico aqui largamente utilizado por Von Trier atende ao propósito comum a esse tipo de teatro e ao movimento Dogma 95 de razões opostas às do teatro aristotélico ou das produções hollywoodianas,

que primam pelo efeito catártico e pelo entorpecimento. Ao querer acordar seus espectadores do sono profundo da alienação, os dois movimentos assemelham-se em dois sentidos, propostos por Rosenfeld ao teatro:

[...] primeiro, o desejo de não apresentar apenas relações inter-humanas individuais - objetivo essencial do drama rigoroso e da "peça bem feita", - mas também as determinantes sociais dessas relações. [...] A segunda razão liga-se ao intuito didático do teatro brechtiniano, à intenção de apresentar um "palco científico" capaz de esclarecer o público sobre a sociedade e a necessidade de transforma-la; capaz ao mesmo tempo de ativar o público, de nele suscitar a ação transformadora. (ROSENFELD, p. 147-148).

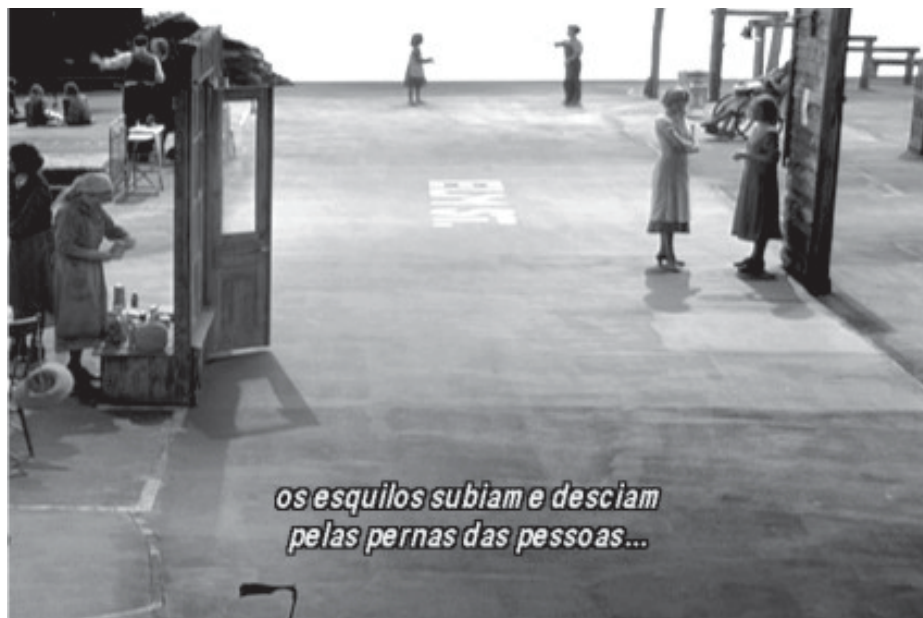


Figura 3 -Frame: representação dos esquilos por meio da narração e gestos dos personagens. (Capítulo 4. DOGVILLE, 2003).

Calca-se, nessa ideologia, a ideia de que as relações sociais não tem nome, não são indivíduos, mas são universais, atendem a um contexto maior, no qual se encaixa o ser humano como produto dessas relações, já que "o peso das coisas anônimas, não podendo ser reduzido ao diálogo, exige um palco que comece a narrar". (ROSENFELD, p. 148). É interessante, nesse sentido, como o cineasta nomeia suas personagens: com nomes universais, caracterizando ações e interrelações humanas como numa síntese. Viés de análise que renderia um longo trabalho.

Para ilustração dessa possibilidade, é difícil não fazer alusão à mitologia grega quando no contexto do núcleo Vera, Chuck e filhos, com a adição de Grace. Os filhos de Vera chamam-se Olímpia, Diana, Dália, Atena, Jason, Pandora e Aquiles. Cada um desses personagens, apesar de pouco explorados pelo diretor de *Dogville*, carrega uma significação em seu nome passível de construções riquíssimas de significado. Paralelamente, pode-se conceber Jason, o filho de mais destaque dentro da obra, como uma americanização do personagem Jasão, da mitologia clássica. Alusivamente, as relações entre Vera e Grace parecem assemelhar-se com as figuras de Medéia e da filha de Creonte unidas pelo personagem Chuck, no filme pai de Jason.

O personagem de Jason, no entanto, também une as duas mulheres, já que é a peça chave para o desencadeamento das ações corretivas de Vera para Grace. O castigo de Grace quando esta bate (forçosamente) em Jason é não ter mais contato com os filhos de Vera. A ação de Chuck perante Grace depois de esta ter batido em Jason não é, da mesma forma que a de Vera, corretiva, mas reflete o *Eros*⁶ personificado de Grace que aflora a afronta à moral e aos bons costumes pelos homens da cidade. A fugitiva representa ainda, como ela mesma questiona Chuck, aquilo do qual ele fugiu, a cidade grande. Ao ser o primeiro a abusar sexualmente de Grace, o plantador de maçãs (símbolo de sedução e pecado), Chuck passa a ter relações constantes com Grace, na plantação de maçãs, como Jasão passou a viver com a filha de Creonte depois da sedução e abandono de Medéia. Vera, ao invés de castigar Chuck matando os seus sete filhos, atinge a princesa matando o que seriam os filhos dela: as sete miniaturas conquistadas uma a uma com o trabalho da personagem de Nicole em *Dogville*, mais tarde ajudadas a serem compradas por Tom.

Cabe aqui uma breve análise dessas miniaturas que podem ser peças-chave para uma posterior análise de como se construíram as relações humanas tendenciosas ao insólito em *Dogville*. De acordo com Bachelard (1989, p. 163), “o grande sai do pequeno, não pela lei lógica de uma dialética dos contrários, mas graças à libertação de todas as obrigações das dimensões, libertação que é a própria característica de imaginar”. O detalhe amplifica a percepção das coisas, nesse caso, das relações humanas.

Grace, como elo que reconstrói e inverte as ligações dos cidadãos de *Dogville* depois de sua chegada, personifica as sete miniaturas da loja de MaGinger: são sete as casas da cidade. E à medida que conquista os habitantes, consegue comprá-los representados pelos pequenos objetos. Grace chega a confessar a vontade de tê-los, no início do filme. Ao final, necessita da ajuda de Tom para comprá-los, mas o faz, quase se assemelhando aos habitantes de *Dogville* quando passa a ter a própria casa e seus objetos. Quando Vera quebra um por um de seus “filhos”, quebra junto as relações de Grace e cada habitante, cada casa da cidade e ela passa a ser então escrava, usada ao bel-prazer de cada cidadão, não mais “filha” da cidade⁷.

É interessante perceber, também, como os recursos literários foram empregados no filme para a produção dos efeitos de distanciamento e estranhamento presentes na peça-filme. A cada título de capítulo, a ironia é empregada para iniciar a ação premeditada pelo narrador. Os trocadilhos e ironias verbais e imagéticas utilizadas pelo cineasta requerem um público não identificado com, muito menos inerte diante do que é apresentado:

Para podermos rir, quando alguém escorrega numa casca de banana, estatelando-se no chão, ou quando um marido é enganado pela esposa, é impositivo que não fiquemos muito identificados e nos mantenhamos distanciados em face dos personagens e seus desastres. (ROSENFELD, 1977, p. 157).

Esse recurso pode ser identificado nos momentos de comparação da cidade com um cachorro e de Grace com a maçã. O sexto capítulo, por exemplo, é denominado *Quando Dogville mostra os dentes*, enquanto no seu decorrer, ao narrar Grace, exposta à agressividade de Chuck, o narrador compara a fugitiva a uma maçã, suculenta e convidativa a uma refeição, como o pecado.

Ao também representar o cachorro, nome e guardião da cidade, Lars Von Trier produz um estranhamento desvelado ao final de sua obra, como ele, contraditória.

No Extremo Oriente, o simbolismo do cão é essencialmente ambivalente: benéfico, porque o cão é um achegado companheiro do homem e o guardião vigilante de sua casa; e maléfico porque, aparentando-se ao lobo e ao chacal, ele aparece como animal impuro e desprezível. Esses aspectos não correspondem a nenhuma limitação geográfica, sendo ampla e igualmente difundidos. (CHEVALIER; GHEERBRANDT, 2001, p. 180).

Valendo-se da dualidade do próprio cachorro, o dual diretor estabelece um prenúncio do que seria um final catártico e trágico para a sua obra, contraditoriamente a todos os recursos épicos empregados. O cineasta mais uma vez usa um elemento subvertido para dar conta de uma ilustração, de um “exemplo”. Usa do elemento trágico, da catarse e da identificação final com a vingança de Grace, para repugná-lo - ou aceitá-lo, mas não da forma como ele está.

Outro elemento apropriado de forma dual por Lars parece ser a própria atriz Nicole Kidman, personificação da beleza hollywoodiana para uma crítica à sociedade contemporânea - personagem destoante também dos restantes. Ao relembrar-se a questão da influência, vê-se Lars utilizando o que Bloom definiu em *A Angústia da Influência* (1973): os movimentos revisionários *clinamen* e *tessera*. De acordo com Nitri (2000), o primeiro caracteriza-se como uma desleitura ou “desapropriação poética propriamente dita”, ou seja, uma mudança de universo dos elementos apropriados, já a segunda, configura-se como uma “complementação antitética”, na qual o poeta forte preservaria os termos do poeta antecedente, mas alteraria seu significado.

Numa apropriação instigante dos elementos do teatro, da apropriação do tempo por este e de símbolos da literatura e da mitologia, Lars Von Trier promove inversões alegóricas e criativas, motivos de reflexão, diante da complexidade da construção de cada personagem, simulacro das pessoas do lado de fora da representação.

Emprestando da tragédia grega elementos simbólicos, por exemplo, a simbologia do cachorro, que representava o mundo subterrâneo, Lars Von Trier empresta também, de Antígona, o conflito sobre o sepultamento de Polinices. Os habitantes de *Dogville* vistos como subversores de uma lei fundada pelos homens, na verdade por eles mesmos ao receberem Grace, escravizando-a e entregando-a aos seus perseguidores traem essas regras, criadas para sua permanência na cidade e, como traidores, não merecem ser enterrados. Assim, depois da chacina provocada por Grace, são deixados sem sepultamento, aos cães e às aves de rapina, como impôs Creonte à Antígona: o não sepultamento do corpo de Polinices, que considerou traidor de Tebas. Grace, ao libertar o Moisés (o cão), que toma vida ao final do filme, confirma como o diretor essa dualidade. Ao mesmo tempo em que nutre uma sensação de dívida por ter roubado seu osso, no início do filme, Grace o liberta para que ele obedeça ao seu instinto e se transforme no que é por natureza: um devorador de animais, como em outras culturas:

O Islã faz do cão a imagem daquilo que a criação comporta de mais vil. Segundo Shabestari, apegar-se ao mundo é identificar-se ao cão, devorador de cadáveres; o cão é o símbolo da avidez, da gula; a coexistência do cão e do anjo é impossível. Segundo as tradições do Islã, no entanto, o cão possui cinquenta e duas características, metade das quais santas, e a outra metade, satânicas. Por isso ele vigia, é paciente e não morde seu amo. Além disso, late contra os escribas, etc. Sua **fidelidade** é louvada: *Se um homem não tem irmãos, os cães são seus irmãos. O coração de um cão assemelha-se ao coração de seu amo.* (CHEVALIER; GHEERBRANDT, 2001, p. 180).

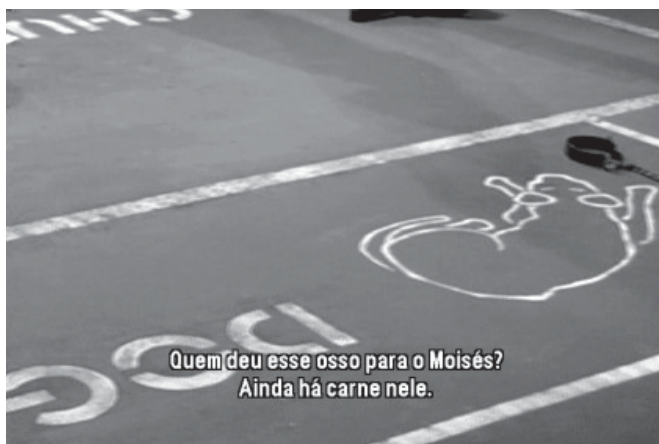


Figura 3 -Frame: representação do cachorro o chão. (Prólogo. DOGVILLE, 2003).

Para Chevalier e Gheerbrandt, além disso, “Quem mata um cão torna-se impuro; diz-se ser tão grave quanto matar sete homens; acredita-se que o cão tenha sete vidas”. (CHEVALIER; GHEERBRANDT, 2001, p. 180). Rer ler essa passagem confirma a ideia de que a Grace, como em todo o filme, destoou da cidade de *Dogville*, durante todo o momento que esteve por lá. E é a alegoria do divino no inferno, Grace em *Dogville*. Conviveu com os cães, mas não se igualou a eles. Da mesma forma, no entanto, Grace não perdoou a todos. Todas as ações de doação indiscriminada ao outro, protagonizadas por Grace se esvaíram com a ideia de vingança e de que o mundo se tornaria “um lugar melhor sem esta cidade”, num fecho catártico e trágico, no melhor sentido aristotélico.

Aqui, como no teatro épico, “O *natural* teve que se adaptar à marca do estranho, do anormal, do *insólito*. Só assim se podiam revelar as leis de causa e efeito. As ações dos homens tinham que, simultaneamente, ser o que eram e poder ser outras”. (BORIE; ROUGEMONT; SCHERER, 2004, p. 469). Assim, o que a princípio parece uma contradição na obra do cineasta dinamarquês justifica-se na percepção de que *Dogville* é uma obra sem moldes: ao mesmo tempo em que contraria Hollywood, empresta signos próprios dessa escola; ao mesmo tempo em que, absorvendo os princípios do teatro épico, refuta o teatro dramático, fecha sua obra com o que há de mais aristotélico. A vingança, ao final de *Dogville*, é purificadora, mas não por isso menos reflexiva. As contradições e significações construídas por Lars Von Trier não obedecem a regras, nem impõem uma só linha de interpretação.

NOTAS

- ¹ Graduada em Letras pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná – juliefank@hotmail.com.
- ² Docente do Curso de Letras Português/Inglês/Espanhol/Italiano da Unioeste, campus de Cascavel, PR. Membro do Grupo de pesquisa Confluências da Ficção, História e Memória na Literatura. Mestre em Letras pelo Programa de Mestrado em Letras: Linguagem e Sociedade da Unioeste, – costajcc@hotmail.com.
- ³ O **Dogma 95** é um movimento cinematográfico lançado a partir de um manifesto publicado em 13 de março de 1995 em Copenhague, na Dinamarca. Os autores foram os cineastas dinamarqueses Thomas Vinterberg e Lars Von Trier. As regras foram apresentadas uma semana depois de serem criadas no Odéon - Théâtre de L'Europe, em Paris, em 20 de março de 1995, onde Von Trier foi chamado para celebrar o centenário do nascimento do Cinema (VON TRIER, 2009).
- ⁴ Identificação do público com o representado no palco.
- ⁵ Bertold Brecht (1898-1966) foi um autor, encenador e poeta alemão.

- ⁶ Em uma breve analogia ao mito, percebe-se uma possível atribuição das características de *Psyché* a Grace, Brandão explica: *Psyché* “era tão arrebatadoramente bela, que os mortais no lugar de pedi-la em casamento, adoravam-na como se fosse a própria Afrodite, cujos templos e culto, por isso mesmo, haviam sido esquecidos e abandonados. *Psyché* se tornou a nova deusa do amor”. (BRANDÃO, 1987, p. 210). Mais tarde, no entanto, pode-se também conceber Grace na figura de Eros: como numa passagem da figura de *Psyché*. É ela quem, involuntariamente, conquista todos os homens de *Dogville*, tornando-se sinônimo dos maus costumes e da afronta à moral pública. Referência feita pelo próprio cineasta quando deixa entrever no quadro pano de fundo de uma cena as palavras *Eros* > *Psyché*, como que propositalmente.
- ⁷ No início do filme, a cidade apresenta-se como acolhedora de uma fugitiva, o que ilustra a figura de proteção encontrada por Grace, uma personagem sem mãe. O que a princípio é proteção, transforma-se ao longo da narrativa, em covardia, medo e dominação em relação à personagem de Grace, que, por quebrar a linearidade das ações do cotidiano de *Dogville*, incomoda e acaba por se transformar no elo que une as relações sociais de *Dogville*. A cidade criada por Lars Von Trier, com suas sete casas, então se compara a Roma Antiga (das sete colinas), “símbolo invertido da cidade, a mãe corrompida e corruptora que, ao invés de dar vida e benção, atrai morte e maldição”. (CHEVALIER; GHEERBRANDT, 2001, p. 240).

REFERÊNCIAS

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

BORIE, Monique; ROUGEMONT, Martine; SCHERER, Jacques. Brecht: escritos sobre o teatro (1930 a 1945). In: ———. *Estética Teatral: textos de Platão a Brecht*. Tradução de Helena Barbas. 2. Ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004. P. 465-491.

BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia grega*. v. 2. Petrópolis: Vozes, 1987.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANDT, Alain, com a colaboração de André Barbaut *et al*; coordenação Carlos Sussekind; Trad. Vera da Costa e Silva... [et al.]. - *Dicionário dos símbolos*. 16. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2001.

DOGVILLE. França, 2003. 177 min. Direção: Lars Von Triers. Distribuição: Lions Gate Entertainment / California Films

NITRINI, Sandra. *Literatura Comparada*. São Paulo: Edusp, 1997.

ROSENFELD, Anatol. Brecht. In: ———. *Teatro Moderno*. 2ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

VON TRIER, Lars. *Manifesto Dogma 95*. Disponível em: http://www.revistaetcetera.com.br/18/lars_von_tier/index.html. Acesso em 15 set. 2009.

Texto recebido em: 16.09.2009

Aprovado para publicação em: 20.10.2009