

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA

CARLA DA SILVA

DOGVILLE E A GEOGRAFIA: UMA ANÁLISE A PARTIR DO ENSINO

MONOGRAFIA

Presidente Prudente/ SP

2018

CARLA DA SILVA

Dogville e a Geografia: Uma análise a partir do ensino

Monografia apresentada à Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (FCT/UNESP) como parte dos requisitos necessários a obtenção do título de bacharel em Geografia.

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Benito Oliveira Ferraz

Presidente Prudente

2018

CARLA DA SILVA

Dogville e a Geografia: Uma análise a partir do ensino

Monografia apresentada à Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (FCT/UNESP) como parte dos requisitos necessários a obtenção do título de bacharel em Geografia.

Data de Aprovação: Presidente Prudente – SP, 11 de janeiro de 2018.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Cláudio Benito Oliveira Ferraz
(Orientador – FCT/UNESP)

Ms. Fernanda Tiosso Sampaio Gonçalves
(Membro 1 - Mestre em Design de Moda pela UBI/Portugal e especialista em Arte-Educação pela FCT/UNESP)

Ana Letícia Peixe Euzébio
(Membro 2 - Mestranda em Geografia pela UFGD – MS)

Dedico esse trabalho a meu pai, o maior
incentivador dos meus estudos e quem me
presenteou com meu primeiro livro.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente ao professor Benito, por aceitar me orientar nesse trabalho, pelos desafios que propôs e por sempre socorrer na hora do desespero. Gostaria também de agradecer aos membros do grupo GPLG pelas discussões realizadas ao longo do ano, pelos textos debatidos e pelas experiências trocadas.

Gostaria de agradecer aos meus familiares que ainda acreditaram em mim, em especial minha irmã Caroline que sempre me ajudou e foi uma pecinha importante para que eu não desistisse mais uma vez, sempre me encorajando.

Quero agradecer também ao Tim que sempre me acalmou e esteve por perto, sendo também importante para que eu não desistisse. E um muito obrigado a todos os amigos e pessoas especiais que estiveram por perto durante esse processo.

RESUMO

Esse trabalho foi realizado como instrumento de avaliação para o título de bacharel em geografia pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” Campus de Presidente Prudente – SP, e está vinculado ao grupo GPLG (Grupo de Pesquisa e Linguagens Geográficas.). O objetivo desse trabalho é discutir e analisar o filme *Dogville* (Dinamarca, 2003 direção de Lars Von Trier) a partir de conceitos e ideias de autores que escreveram sobre o ensino em geografia, bem como o uso do cinema na escola. Buscando ainda mostrar as relações e aproximações observadas entre a cidade fictícia que é apresentada no filme (*Dogville*) e o tradicional ambiente escolar como o conhecemos, levando em conta a disciplinarização dos corpos e as ordens sociais e morais que estabelecem poder em ambos os casos, no processo de ensino e aprendizagem da disciplina de geografia.

Palavras-chave: *Dogville*; Escola; Cinema; Geografia.

SUMÁRIO

Introdução	1
Capítulo 1: O filme <i>Dogville</i>	3
Capítulo 2: O cinema na escola	10
Capítulo 3: Geografia e cinema	19
Capítulo 4: Conclusões	30
Referências bibliográficas	33
Referência filmográfica	34

INTRODUÇÃO

O seguinte trabalho teve como principais pontos de partida as situações já vivenciadas e observadas em sala de aula, uma vez que há algum tempo atuo como professora de geografia contratada pela rede estadual de ensino do Estado de São Paulo.

Ao assistir o filme *Dogville* (Trier, 2003), algumas situações me pareceram muito semelhantes com as vividas no convívio escolar. Desde como a escola é organizada (dessa forma se relacionando com a vila fictícia) até em relação as normas de conduta que tornam tanto a escola como a vila do filme manterem a ordem, bem como o poder disciplinador que ambos os casos existem mas parecem não ter uma única face.

As discussões simultâneas a organização e desenvolvimento desse trabalho junto ao grupo GPLG (Grupo de Pesquisa e Linguagens Geográficas) foram de suma importância para a realização do mesmo, uma vez que a partir desses encontros e discussões de texto, o filme pareceu cada vez mais próximo as realidades escolares.

A principal intenção da pesquisa é a de aproximar o trabalho do filme, não para exemplificar ou ilustrar algo já estabelecido, mas sim que as imagens apresentadas no mesmo sirvam como uma forma de se pensar em novos processos espaciais tendo em vista o ensino da geografia, sendo as imagens apresentadas a principal fonte nesse processo.

No primeiro capítulo do trabalho, intitulado como “O filme *Dogville*”, é proposto a apresentação do filme de modo geral. Apresentando elementos como a ficha técnica, informações sobre o diretor, personagens, a apresentação da história que o filme retrata, relacionando com algumas das ideias pretendidas de serem abordadas. Para a discussão embasamos nos trabalhos de Gerace (2008), Mangabeira (2012) e Souza (2007).

No segundo capítulo que é intitulado “O cinema na escola”, aborda aproximações entre a escola e o filme *Dogville*, onde é relacionado e discutido algumas cenas levando em conta os pensamentos de Foucault (1987) e de outros autores como Dórrio (2009), Gerace (2009), Mendes JR e Pontes (2015) e Rolt (2008). Também é abordado um pouco sobre a escola tradicional e suas formas e metodologias de ensino, bem como buscamos abordagens do uso criativo do cinema na sala de aula a partir principalmente das ideias de Gallo (2012).

No terceiro capítulo, intitulado “Geografia e Cinema”, o cinema é abordado como ferramenta utilizada para pensar em novos processos geográficos levando em conta as sensações que o filme causa em cada um e a ordem espacial a partir das ideias. Onde são analisadas e utilizadas como embasamento teórico os trabalhos de Gallo (2012) e Ferraz (2012).

Por fim, no quarto capítulo são apresentadas as conclusões obtidas durante a pesquisa e os resultados adquiridos a partir das discussões.

CAPÍTULO 1: O FILME *DOGVILLE*

Lars Von Trier é cineasta e roteirista do filme *Dogville*. É vencedor de diversos prêmios de cinema entre eles O Bodil Awards¹ onde ganhou sete vezes na categoria de Melhor Filme Dinamarquês [por *The Element of Crime* (1985), *Europa* (1992), *Riget* (1995), *Breaking the Waves* (1997), *Dogville* (2004), *Antichrist* (2010), e *Melancholia* (2012)] em 1997 ganhou o César de Melhor Filme Estrangeiro² por *Breaking the waves*, e o Independent Spirit Award³ na categoria de melhor filme por *Dancer in the dark* (1997) e duas vezes o Satelire award⁴, uma vez na categoria de Melhor filme estrangeiro por *Breaking the Waves* (1997) e o outro na categoria de Melhor Canção Original por *I've Seen It All*. Além de outras indicações.

Lars Von Trier é conhecido por seus filmes peculiares e realistas, que tem como principais características mostrar a verdade, mostrando como as pessoas são de fato, muitas vezes utilizando de personagens ambíguos, como no caso dos personagens de *Dogville*, que ao mesmo tempo que são dóceis, ao longo da história mostram-se egoístas e violentos.

O autor renuncia as considerações estéticas no chamado Movimento Dogma 95 e também propõe junto a Thomas Vittenberg, uma mudança de perspectiva sobre o olhar do espectador que está acostumado a grandes construções hollywoodianas que possuem muitos efeitos especiais e pouca reflexão. Lars Von Trier fez um juramento que deve guiar o cineasta, junto com Vittenberg, ao qual chamam de voto de castidade:

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 in: FRANK e COSTA, 2009, p.27)

Seus filmes são profundos e normalmente melancólicos, costumam passar essas sensações por meio da paleta de cores usadas, bem como a trilha sonora e cenário. Geralmente não possuem muitos efeitos visuais e dão mais atenção a encenação dos atores, com a câmera geralmente voltada para seus rostos enquanto os diálogos

¹ Maior premiação [dinamarquesa](#) para o [cinema](#), atribuída anualmente desde [1948](#) pela Associação de Críticos de Cinema de [Copenhague](#).

² Prêmio cinematográfico concedido anualmente, desde a primeira edição dos [Prêmios César](#), em [3 de abril](#) de [1976](#), no [Palais des congrès](#) em [Paris](#).

³ Criado em [1984](#), é um prêmio oferecido anualmente a [cineastas independentes](#).

⁴ Premiação entregue anualmente pela [International Press Academy](#), e que homenageiam a indústria cinematográfica e televisiva.

acontecem. A boa encenação dos atores é o que faz com que o filme se torne mais realista, dando destaque para a atuação dos atores e expressões, uma vez que as mensagens passadas nos filmes costumam ser fortes e reflexivas.

Lars Von Trier é um dos criadores e primeiros seguidores do manifesto chamado “Dogma 95”, que foi criado em 1995 em Copenhague juntamente com Thomas Vittenberg. Esses cineastas dinamarqueses, criaram as regras desse manifesto procurando ser contrário as tendências do cinema hollywoodiano, ou cinema comercial como chamavam, para a realização de um cinema mais voltado para a atuação dos atores, sem muitos efeitos artificiais.

De acordo com eles, tal fato tinha com o objetivo resgatar o cinema que era realizado antes da exploração industrial de Hollywood, sendo que o movimento possuía cunho técnico e apresentava restrições a respeito do uso de técnicas e tecnologias e ética, e possuía regras em relação ao conteúdo dos filmes e dos diretores.

Esse documento possuía influências de movimentos do cinema anteriores ao período ao qual ele foi elaborado, e não se preocupava tanto em relação à estética. Diante da globalização e avanço tecnológico que havia e ainda ocorre na atualidade, o cinema presenciou um violento impacto em relação a cultura de massa, nesse sentido um das importantes características do Dogma 95 consistia no baixo custo, que pode ser considerado como uma forma de independência e ruptura ao modo industrial de se fazer cinema. Sendo esse movimento uma resistência em relação a indústria norte-americana.

Dogville é produzido com base em alguns desses preceitos, porém não trata-se de um filme do Movimento Dogma 95, uma vez que são usados recursos sonoros artificiais, efeitos ópticos, e alguns efeitos especiais. O diretor usa recursos do teatro e da literatura que interagem juntamente com o cinema de forma com que faz uma narrativa que a princípio provoca estranhamento ao espectador, mas ao mesmo tempo envolvimento.

Seguindo o gênero drama, o filme tem a duração de 177 minutos (duas horas e 57 minutos) e foi lançado em 2003 na França. Os personagens de mais destaque da história são Grace (interpretada por Nicole Kidman), Gloria (Harriet Andersson), Ma Ginger (Lauren Bacall), Tom Edson (Paul Bettany), Sra. Henson (Blair Brown), Vera (Patricia Clarkson), Bill Henson (Jeremy Davies), Jack Mccay (Ben Gazzarra), Sr. Tom Edson (Philip Baker Hall), Martha (Siobhan Fallon), Liz Hanson (Chloë Sevigny), Chuck (Stellan Skarsgard), Jason (Miles Purinton) e o pai de Grace interpretado por James Caan. Percebemos que os nomes dados aos personagens possuem simbologias, como por

exemplo, Grace representa a graça, Chuck e Jason que são os personagens mais malvados, por assim dizer, são nomes de dois personagens de filmes de terror famosos, entre outros.

O filme possui ainda John Hurt como narrador, que é muito importante no que diz respeito a transmitir as sensações que cada cena passa, sendo o seu tom de voz hora melancólico, hora mostrando piedade, injustiça e outros sentimentos, instiga a criar em nós espectadores esses sentimentos também.

A trilha sonora do filme é composta por *Dogville Overture* de Antonio Vivaldi que é tocada durante a passagem das estações e capítulos da trama, assim como ela vai tornando-se mais alta conforme as mudanças vão ocorrendo na cidade e no tratamento com que as pessoas vão mostrando em relação a personagem Grace. Os créditos do filme são passados ao som de *Young Americans*, de David Bowie ao mesmo tempo em que mostra imagens reais do período da Grande Depressão, o que é um pouco peculiar visto que o filme termina em um final violento e a canção final trata-se de uma canção alegre enquanto se passam imagens de miséria e tristeza.

A história do filme passa-se na cidade fictícia de *Dogville*, situada entre as montanhas rochosas dos Estados Unidos. Grace, a personagem principal do filme, chega na cidade de *Dogville* fugindo de *gângsters* e vê na pequena cidade uma esperança e oportunidade de segurança e de prosperidade, uma vez que a cidade parece muito pacata e acolhedora. A comunidade ajuda Grace a se esconder após uma reunião com os moradores (uma vez que todas as decisões da cidade são feitas em comum) e Tom Edson Jr. é quem ajuda Grace a ficar na cidade, uma vez que ele propõe para os outros moradores que ela fique em troca de que a mesma realize pequenos serviços, que a princípio seriam as atividades desnecessárias ou que não tinham muita importância, como por exemplo ajudar os filhos de Vera nas lições.

Com o passar do tempo e da história do filme, os *Gângsters* intensificam a procura por Grace e a comunidade se aproveita disso lhe dando cada vez mais trabalho, inclusive aqueles que eles mesmos deveriam fazer e também começam a escravizá-la, sendo que em uma parte do filme ela é acorrentada e é abusada sexualmente por praticamente todos os homens da cidade, em troca de silêncio para que não a encontrem. Já caminhando para o final do filme, os *gângsters* encontram Grace, e é revelado que na verdade quem a procura é o seu pai. Nesse momento, o pai de Grace dá a ela o poder de fazer algo em relação àquela cidade e Grace decide que todos devem morrer exceto o cão. Sendo que ela mesma se empenha de atirar em Tomas Edson Jr.

A forma como é filmado, a fotografia do filme, o cenário, as sombras, a entonação de voz do narrador, a trilha sonora e o ambiente como um todo provocam os espectadores ao ponto de se solidarizar com a personagem principal, sendo que, por muitas vezes, o espectador fica em choque ou incrédulo diante das situações e cenas apresentadas no filme, e muitas vezes passa a acreditar que a vingança dela em acabar com a cidade é sim justa, e não se leva em conta que na verdade ela está agindo da mesma forma com que eles agiram com ela: com agressividade, usando do poder que possui e não levando em conta nenhuma regra ou moral. *Dogville* é caracterizada também por diálogos longos e o filme é apresentado em formas de capítulo e um prólogo por um narrador que já passa aos espectadores os principais acontecimentos do que vem a diante apenas pelo título, sendo esses capítulos nomeados por:

Prólogo: que nos apresenta a cidade e seus moradores.

Capítulo um: No qual Tom ouve tiros e conhece Grace.

Capítulo dois: Onde Grace segue Tom e começa o trabalho físico.

Capítulo três: Em que Grace se permite um pouquinho de provocação.

Capítulo quatro: Tempo felizes em *Dogville*.

Capítulo cinco: Finalmente quatro de julho.

Capítulo seis: *Dogville* enfia seus dentes.

Capítulo sete: Grace finalmente se cansa de *Dogville*, deixa a cidade, e de novo vê a luz do dia.

Capítulo oito: Há uma reunião onde a verdade é contada e Tom vai embora (mas volta depois)

Capítulo nove: *Dogville* recebe a visita esperada e o filme termina.

A arquitetura da cidade é diferente da forma com que o urbano geralmente é apresentado como o conhecemos, uma vez que ela não possui entidades como escolas, nem órgãos públicos como, por exemplo, postos de saúde e prédios administrativos. Percebemos a passagem do tempo cronológico e linear, por conta da personagem Marta que toca o sino e pela passagem das estações do ano que são mostradas ao longo do filme e que de certa forma mostram um pouco do estado de espírito e situações que acontecem com a personagem principal.

A cidade não possui administração por divisões, mas possui regionalização territorial, tanto pela demarcação das casas das famílias, assim como as reuniões que os moradores fazem para decidirem sobre algo relacionado a cidade, como acontece quando Grace chega e precisa passar pela aprovação dos moradores para conseguir morar ali.

Como podemos observar na Imagem I que apresenta a visão vertical da cidade e a disposição das casas e demais elementos físicos da mesma. Também são representados por marcas no chão os arbustos e o cão, Moisés, que só materializa-se ao final do filme.

De certa forma existe democracia na cidade, uma vez que as decisões são tomadas em conjunto, no entanto percebemos que existe uma ordem estabelecida e que aquelas pessoas que não seguem essas ordens acabam sofrendo punições, como acontece com Grace quando ela começa a questionar as situações que acontecem na cidade e na vida das pessoas.

Imagem I: *Dogville* – Visão vertical



Fonte: Fotograma extraído do filme: 0:17 min.

A cidade é composta por uma rua principal, a Elm Street, onde só há uma entrada/saída, visto que a cidade é envolta por montanhas, o que faz uma alusão também a vida dos habitantes dessa cidade no sentido de sempre serem previsíveis e de só possuírem uma única forma de ver e viver, uma vez que já são predestinados ao que devem ser, bem como a cidade ser sua única saída pelo motivo de que eles vivem apenas ali como se não existisse nenhuma outra possibilidade além das montanhas, como se somente *Dogville* e suas regras fossem o mundo todo.

Pelos recursos ópticos utilizados no filme percebemos que a cidade é transparente aos nossos olhos, porém não para os personagens. Isso reforça a ideia que talvez eles saibam o que acontece na cidade e estão sempre vigiando uns aos outros. Além

do que esse recurso de luzes mostra também que para os moradores o que existe além das montanhas é escuro e desconhecido.

Percebemos o território como lugar de pertencimento, de identidade e uma idealização das pessoas que ali vivem estranhando tudo o que vem de fora dali, como a estrangeira Grace que não pertence aquele lugar. Nesse sentido temos também a ilusão de que no lugar em que vivemos, temos contato e nos identificamos, possuímos domínio de tudo e podemos controlar tudo o que vem de fora para suprir nossos desejos e necessidades.

O cenário da cidade é composto por poucos elementos, sendo que as construções (moradias e habitações, estabelecimentos comerciais, locais públicos, prédios administrativos e de encontros sociais) de *Dogville* são marcas traçadas no chão com a indicação dos nomes dos mesmos (vide imagem I), as quais delimitam as funções e relações de uso que regionalizam aquela territorialidade urbana e seu entorno, como se fosse a planta baixa de algum lugar. Muitas vezes os personagens fingem situações com objetos imaginários, como por exemplo abrir portas e janelas e desviar de objetos que não existem, muitas vezes ouvimos os sons desses objetos inexistentes o que nos faz imaginar que eles existem. Além de conter ainda uma palavra mostrando exatamente onde é a casa ou o lugar de cada um, assim como nas relações sociais estabelecidas na cidade onde percebemos que cada um tem o seu lugar nela e que não se pode ocupar o lugar de outro ou fugir da sua função nela.

A ausência de paredes e barreiras de um lugar para outro e para a rua, passam a ideia de que mesmo que não exista algum órgão que vai estabelecer as ordens e normas de conduta dos moradores, eles sempre estão sendo vigiados, e que dessa forma existe sim uma ordem social.

Em contrapartida no desenvolvimento do filme quando a personagem Grace começa a ser violentada, abusada sexualmente e mantida como escrava, reforçam a ideia de que os moradores da cidade observam e são atentos ao que está acontecendo, no entanto todos fingem não ver o que está acontecendo com ela.

Essa trama se desenvolve no período da Grande Depressão Americana. Em termos históricos o período da Grande Depressão Americana (1929-1939) foi caracterizado pela grave crise do sistema capitalista durante o século XX, que resultou em um grande número de desemprego e também de miséria no país. Por conta da escassez de empregos o que teve um crescimento foi o setor clandestino, economia informal,

prostituição, roubos e assaltos, criminalidade, entre outros, o que é comum ver em alguns textos ser chamado de um período de degeneração social.

Nesse contexto histórico é que se desenvolve *Dogville*. Ao final do filme são exibidas algumas imagens que são fotografias reais desse período histórico, sendo alguma dessas imagens bem famosas e conhecidas justamente por fazerem parte desse período.

O filme *Dogville* por si só não diz respeito a apenas um lugar, uma cidade fictícia ou a apenas um tempo em si. Suas ideias e sua forma como é elaborado transcende o local e nos instiga a pensar nos lugares que frequentamos em nossa contemporaneidade bem como a nossa sociedade em si.

A partir do que o filme apresenta, podemos pensar geograficamente não apenas pelo conceito de territorialidade, mas sim de que *Dogville* seja apenas uma metáfora para a sociedade atual, bem como a sua organização e o poder implícito que algumas pessoas da cidade possuem. Assim como a vigília que sempre percebemos essa sensação no decorrer do filme, todos estão a postos e observando as atitudes dos outros para a manutenção da “ordem” na cidade e de olhos fechados para os acontecimentos ruins como por exemplo a violência contra Grace.

Dogville pode representar qualquer lugar onde já exista um poder pré-estabelecido, ou onde a sociedade estabelece as ordem por meio da disciplinarização de corpos.

A cidade desenvolve-se em torno de uma única rua principal a qual é ali onde toda a história e os acontecimentos desenrolam-se, a metáfora está no sentido de que a vida das pessoas que ali vivem também é como a cidade: previsível, seguidora de valores morais e sem nenhuma outra forma de fugir de seu destino já estabelecido, uma vez que nessa cidade fictícia tudo acontece dentro dela e é como se não existisse nada além dali para os moradores, como se o mundo todo fosse apenas a pequena cidade entre as montanhas com seus valores sociais e morais e que é somente isso.

As pessoas da cidade já possuem um destino pré-estabelecido, que seria viver ali e passar adiante os valores construídos até então. Isso se dá pela cena onde os filhos de Vera estão estudando e quando o pai das crianças aparece diz a eles que não deveriam perder tempo com as lições, pois eles já sabem o que vão ser e se torna inútil perder tempo com lições. As pessoas já possuem uma ideia de futuro e é apenas aquilo, como uma rua sem saída onde só se tem como solução continuar no mesmo lugar, ser disciplinado e seguir ordens para ter um bom convívio nesse contexto.

CAPÍTULO 2: O CINEMA NA ESCOLA

Ao pensarmos em escola uma das primeiras ideias que vem em nossas mentes é a escola tradicional como a conhecemos, aquela escola de matriz platônica, que são as bases do pensamento educacional e pedagógico. Nessa matriz o que encontramos é o processo de aprendizado em forma de reconhecimento, onde volta-se para aquilo que já se sabia, onde o processo para que os conhecimentos sejam passados sejam por um meio “acelerado” pela forma de aprimoramento ou treino para que os saberes ou conteúdos sejam absorvidos de forma eficaz. Nesse processo de ensino-aprendizagem sempre haverá um professor ou alguém que ensina e um aluno que aprende, sempre nessa ordem.

O principal problema desse tipo de ensino, ou da escola como a conhecemos é que nessa sua forma tradicional não permite que a criatividade e criticidade sejam abordadas ou ensinadas, sendo que a única coisa levada em conta é o saber a ser transferido, e não os processos pelos quais eles foram passados. Mesmo que para isso o que se obtém sejam apenas pessoas reproduzam coisas decoradas, ideias já prontas por meio de uma ordem já estabelecida, não pensam ou problematizam situações e ideias.

Essa forma tradicional de ensino e suas teorias pedagógicas mostram que por meio deste modelo de ensino, promove-se pessoas alienadas, uma vez que a pessoa que transmite os saberes pode controlar o que é ou não repassado, pode controlar ideias e pensamentos, e tudo isso leva a uma homogeneização do ensino. Como podemos observar em Gallo (2012):

As teorias pedagógicas do século vinte de forma geral, centram-se neste: só se apreende aquilo que é ensinado; não se pode aprender sem que alguém ensine. O outro lado desta afirmação, fundamental para a Pedagogia é que se só se aprende aquilo que é ensinado, pode-se controlar o que, como, quanto alguém aprende. E o processo educativo pode, então, ser tomado em uma perspectiva científica, dando segurança ao professor sobre como ensinar e como avaliar o aprendizado de cada aluno. A questão é que este controle sobre como ensinar e como avaliar o aprendizado, através do ensino, leva a uma homogeneização: o objetivo é que todos aprendam as mesmas coisas, da mesma maneira. (GALLO,2012, p.1-2)

Sendo assim a base da escola tradicional, podemos questionar o fato de que essa reprodução de conhecimentos e ideias já formadas. Transformam o ensino em um processo de aprendizagem homogeneizado, onde todos devem aprender as mesmas coisa, de uma mesma forma, sem levar em conta as singularidades que cada pessoa possui. Dessa forma, reproduzindo até mesmo a mesma forma de ensinar, apenas seguindo os

moldes que já foram pensados e sistematizados no passado, levando em conta a sociedade e os aspectos de épocas passadas.

Nesse sentido, cabe uma reavaliação dos moldes de ensino que as escolas em sua maioria costumam seguir, e deve-se abrir espaços para novas estratégias de ensino que levem em conta a criatividade e novas experimentações por meio de outros encontros e novas ferramentas.

Para dessa forma ocorrer a criação de novos pensamentos onde o processo de aprendizagem torna-se mais importante do que o antigo resultado final de apenas decorar conceitos já prontos sem buscar entender a forma pela qual eles foram criados e quais foram suas finalidades.

De acordo com Deleuze (2003) o aprender é como um encontro com signos, onde cabe ao professor colocar sinais para que os outros possam orientar-se. O aprender seria encontrar-se com esses sinais, onde eles seriam decifrados e interpretados. Por meio disso, qualquer relação com coisas ou pessoas, possuem o potencial de mobilizar em nós o aprendizado, levando em conta ainda que é apenas no final do processo que todos esses signos farão sentido:

Aprender diz respeito essencialmente aos signos. Os signos são objeto de um aprendizado temporal, não de um saber abstrato. Aprender é, de início, considerar uma matéria, um objeto, um ser, como se emitissem signos a serem decifrados, interpretados. Não existe aprendiz que não seja “egiptólogo” de alguma coisa. Alguém só se torna marceneiro tornando-se sensível aos signos da madeira, e médico tornando-se sensível aos signos da doença. A vocação é sempre uma predestinação com relação a signos. Tudo que nos ensina alguma coisa emite signos, todo ato de aprender é uma interpretação de signos ou hieróglifos. (DELEUZE, 2003, p.4 in: GALLO, 2012, p.3)

Com isso podemos perceber que é a partir de signos e estímulos que o aprendizado acontece, principalmente se o aluno for estimulado por meio de problemas aos quais eles tenham de pensar a respeito das possíveis soluções. Chegar ou não a uma resposta ou conhecimento a partir desses estímulos é o que menos importa, uma vez que o processo de aprendizagem é mais importante.

A partir disso, percebe-se que qualquer relação, ou qualquer coisa ou pessoa que emitir um problema ou signos para que sejam decifrados, interpretados e pensados possui um potencial de mobilizar o aprendizado. O aprender entra ainda no sentido de como ele é adquirido por meio de um processo de passagem, de acontecimento, e de pensamento, o que importa mais é esse processo como um todo e não apenas o saber.

Para que o aprendizado aconteça é necessário que o aprendiz se coloque por inteiro nesse processo, que seja presente, digamos assim, em todo esse processo para que ele consiga entrar em contato com os signos e estímulos que são emitidos, que possa se relacionar com eles e que esse processo provoque afetações em si e o pensamento por meio das problemáticas que são estabelecidas. Dessa forma pode-se também aprender pela convivência com o corpo todo.

Por meio disso observamos que não é apenas na sala de aula e na escola que o processo de aprendizagem acontece, fora dela também existem esses estímulos que podem ser tão ou mais valiosos quanto o aprendizado da escola, uma vez que muitos desses estímulos são mais próximos as realidades dos alunos.

É nesse sentido de problematização e de aproximação com a realidade da escola, da comunidade e do aluno que o cinema mostra suas potencialidades. Levando em conta que o aprendizado é promovido pelo pensamento que é sempre forçado por um problema, os filmes expõem realidades não só do cotidiano dos alunos mas também de outras distintas, onde os problemas são expostos e a partir deles podem ocorrer o pensamento ao criar-se novas possibilidades a partir das problematizações.

Deleuze expõe ainda que aprender não implica apenas no movimento da ideia, mas também em um movimento na sensibilidade, no corpo. Com isso podemos perceber que o aluno que deseja aprender e que aceita os estímulos por meio dos signos e problemáticas e doa-se ao momento de aprender e de se envolver nesse processo, acaba doando-se também ao pensamento e é por meio desse processo que o aprendizado acontece. É preciso estar sensível ao que se passa para que o aprendizado aconteça.

O aprender é sempre diferente de uma pessoa para outra, alguns precisam de mais recursos visuais, outros de mais leitura, enfim, cada um tem uma forma de sensibilizar-se por aquilo que é passado.

Da mesma forma que cada um absorve as ideias de uma forma, também produzem pensamentos diferentes e possuem suas próprias relações com os signos que são transmitidos por aqueles que ensinam.

Quando pensamos em uma única forma de se transmitir os conteúdos em sala de aula, estamos produzindo (ou muitas vezes reproduzindo) uma heterogeneidade, onde acabamos deixando de fora muitas outras possibilidades e muitos saberes que aquele que aprende poderia construir, para apenas passar aquilo que achamos que é o conhecimento ou que deve ser transmitido.

Para Gallo (2012) o aprender é sempre encontrar-se com o outro, com o diferente, a invenção de novas possibilidades: o aprender é o avesso da reprodução do mesmo. Dessa forma precisamos levar em conta a criatividade ao entrarmos em sala de aula como professores, levando em conta as amplas possibilidades que o processo de aprendizagem pode culminar. Segundo Gallo:

Cada um reage aos signos de uma maneira; cada um produz algo diferente em sua relação com os signos, o que equivale a dizer que cada um aprende de uma maneira, a seu modo singular. Ou seja, numa mesma sala de aula, com um mesmo professor, múltiplas aprendizagens acontecem, na medida em que são múltiplos os alunos e que cada um aprende a seu próprio modo. A heterogeneidade de que fala Deleuze é esta multiplicidade. É por esta razão, por ser relação, que o signo implica em heterogeneidade, em diferença, e não em mesmidade, na contramão dos esforços de toda a pedagogia escolar em sua maquinaria de serialização, de produção de subjetividade em série. (GALLO, 2012, p. 8)

A partir dessas múltiplas aprendizagens que acontecem é possível levar em conta essas particularidades dos alunos, bem como levar em conta as proximidades com o meio em que os alunos vivem.

A heterogeneidade deve levar em conta esses aspectos ao contrário de levar em conta a generalização, conforme diz Gallo, não há reconhecimento no aprender, mas há criação, geração de diferenças e novas possibilidades, ou seja, ensinar consiste em emitir signos, sem se ter o controle em relação ao que será feito com eles por aqueles que o encontrarem.

Partindo dessa ideia de que o processo de aprendizagem está para além daquilo que se aprende na sala de aula apenas copiando ou reproduzindo ideias já existentes e que o processo de aprendizado por vezes é mais importante do que o resultado final, o que devemos levar em conta é o reconhecimento e valorização das diferenças individuais, e nós como professores, devemos levar em conta essas diferenças e tentar levar todos ao mesmo lugar, não no sentido de aprender as mesmas coisas, mas no sentido de que todos passem pelo processo de aprendizagem de acordo com as suas necessidades e particularidades.

Dessa forma, devemos ensinar para a construção de alunos autônomos que consigam entender os processos de aprendizagem em qualquer espaço (mesmo que fora dos muros da escola) e que consigam tirar algum aprendizado ao final do processo e que construam novos ensinamentos e ideias a partir dessas experiências.

No que diz respeito a construção de alunos autônomos Gallo diz que:

O desapego que precisamos exercitar como professores é a preparação para nosso desaparecimento; se somos capazes de, ao emitir signos, mobilizar nos alunos o acontecimento aprender (que Pennac chama de instalação no tempo do aprendizado, o presente de encarnação), então já não somos necessários depois disso. Abrimos o caminho; que caminho será esse, cada aluno escolherá, inventará e trilhará, em sua singularidade. (GALLO, 2012, p.9)

Nesse sentido, devemos estar atentos a ideia de que devemos ser mobilizadores durante o processo de aprendizado e estarmos desapegados no sentido de aluno ser dependente de nós, uma vez que ele mesmo construirá seu conhecimento a partir dos signos que enviaremos e que ele mesmo interpretará a partir de suas singularidades, e de seus pontos em comum com aquele conhecimento que é oferecido a ele, sendo que após o nosso desaparecimento, ou após ele sair da escola, ele saberá identificar esses signos e aprender a partir de todas as experiências e relações por onde ele passar.

A escola controla o processo de aprendizagem por meio do método científico de ensino e aprendizagem, por meio da repressão dos corpos, da disciplinarização dos comportamentos, da inibição, chantagem e castigo aos desejos, ao sexo, e aos sentimentos naturais do ser humano e que em sua maioria são reprimidos para manter a ordem e disciplina. As pessoas fingem que não veem e não sabem o que os outros fazem de errado para manter uma aparência de ordem, harmonia e igualdade, aspectos esses que também observamos no filme *Dogville*.

Podemos perceber que esse filme se torna muito atual se pensarmos em alguns lugares que frequentamos em nossa sociedade, a escola é o maior exemplo disso. São estabelecidas ordens onde as pessoas apenas devem seguir sem nenhum tipo de crítica ou contestação, onde os prêmios são os valores morais.

Na maior parte das vezes os indivíduos que tentam ir contra esse modelo de disciplina, ou trazer novas ideias ou reflexões, sofrem punições, assim como a personagem Grace.

Na escola existe todo um modelo de ordem e disciplina, onde as pessoas que a frequentam na maioria das vezes são disciplinadas e aprendem a seguir ordens. Somado a isso estão os valores morais e sociais, que são ajudantes a manter a ordem nesse sentido.

A própria forma física da cidade de *Dogville* pode ser comparada a escola, como o fato de cada um possuir o seu lugar, de ter paredes que separam um espaço do outro mas com o uso da tecnologia observamos câmeras dentro da sala de aula onde diretores e coordenadores observam as aulas, a disciplina e dessa forma todas as pessoas são vigiadas para manter a “ordem”.

Essa ordem e disciplina de certa forma imposta pela escola, assim como no filme como acontece com a personagem Grace, não podem ser questionadas, criticadas e devem ser sempre seguidas. Aqueles que não o fazem sofrem punições, o que o filósofo Michael Foucault (1987) chama de suplício do corpo, que nada mais é do que a punição dessas pessoas onde no passado eram feitas por meio de violência em praça pública e que na verdade serviam para mostrar para as outras pessoas que quem confrontava esses valores sofriam punições e também para mostrar quem eram os detentores do poder. Atualmente na escola, essas punições não são feitas por meio de violência, mas sim por punições como suspensões, advertências, e outras formas de fazer com que as pessoas “passem vergonha”, por assim dizer, por terem saído da ordem que a escola espera e condicionam as pessoas a possuírem, como mostra Foucault:

Na oficina, na escola, no exército funciona como repressora toda uma micropenalidade do tempo [atrasos, ausências, interrupções das tarefas], da atividade [desatenção, negligência, falta de zelo], da maneira de ser [grosseria desobediência], dos discursos [tagarelice, insolência], do corpo [atitudes ‘incorretas’, gestos não conformes, sujeira], da sexualidade (imodéstia, indecência). Ao mesmo tempo é utilizada, a título de punição, toda uma série de processos sutis, que vão do castigo físico leve a privações ligeiras e pequenas humilhações. Trata-se ao mesmo tempo de tornar penalizáveis as frações mais tênues da conduta, e dar uma função punitiva aos elementos aparentemente indiferentes do aparelho disciplinar: levando ao extremo, que tudo possa servir para punir a mínima coisa; que cada indivíduo se encontre preso numa universalidade punível-punidora. (FOUCAULT, 1987, p.149).

Com isso não temos apenas alunos que seguem as ordens, mas também professores que apenas seguem os padrões de ordem e disciplina e servem para reforçar essa ideia de que deve haver disciplina e ordem, a partir principalmente de valores morais sociais e educacionais, uma vez que o pensamento ou o processo que o pensamento causa e o que ele leva a fazer não é algo tido como correto, uma vez que o pensamento pode levar a identificação de repressão por meio daqueles que possuem o poder e segundo os valores estabelecidos o indivíduo passa a não ser civilizado e produzir o caos, que exatamente o que a escola quer combater, uma vez que o principal ensinamento dela enquanto instituição é produzir pessoas que obedeçam ordem e tenham disciplina.

Em *Dogville* a sociedade disciplinar se dá por conta do sistema social que ocorre na cidade, por meio dos olhares de reprovação que são lançados, pela anulação das vontades individuais, onde percebemos a ausência de demonstrações afetivas e sentimentais que tem como finalidade uma condição simulada de ordem e harmonia, dada

por personagens ambíguos que ao mesmo tempo que são intimistas, arrogantes, e autoritários também demonstram fraternidade e solidariedade.

O núcleo familiar dos personagens Chuck e Vera são exemplos que podemos aproximar dessa forma de sistema educacional reprodutivista, massificador e homogêneo. Em uma das cenas, Grace elogia os filhos de Vera, e ela não se contém e chora dizendo que os ama demais. No entanto, as crianças vivem sujas, e ela permite que Grace lhes ensine para que eles suportem com indiferença a sua condição financeira pobre.

Através das falas do filho de Vera é possível perceber que a infância em *Dogville* é modelada pelas condutas adultas de vínculo e chantagem, e percebemos isso quando esses atos são praticados contra Grace pelo pai (Chuck) que os usa para abusar sexualmente dela, e do filho (Jason), ainda criança que reproduz tais atos para conseguir suas vontades. Os filhos de Vera podem ser uma representação da perspectiva social da cidade, uma vez que eles simbolizam a continuidade de um sistema coletivo paralisado e ruim.

O conceito de disciplina que percebemos em *Dogville* se dá pela forma como a cidade enquadra seus moradores em uma forma linear e previsível:

O conceito de disciplina, fundamental na obra de Foucault, aparece em *Dogville* como uma bolha que acolhe as representações de seus habitantes no sentido de enquadrá-los em um plano existencial linear e cercado por inúmeras previsibilidades. A aparente candura como a pretensa amabilidade das personagens de *Dogville* são suplantadas pela amargura de suas vidas interiores, cuja dependência do núcleo social em que vivem faz com elas se sujeitem a acatar, sem contestação, todas as normas de convivência. (ROLT 2008, p. 44)

Dessa forma ao mesmo tempo que os personagens são dóceis e amáveis são amargos por conta de suas anulações pessoais e dependência do núcleo social ao qual vivem que faz com que acatem as regras sociais sem contestar, sendo que o que intensifica esses processos não são as vontades, mas a materialidade do poder existente na cidade.

As ações dos moradores da cidade que muitas vezes parecem mecanizadas, como por exemplo Marta que toca o sino sem muita expressão, apenas repetindo atos que já foram realizados repetidas vezes, mostra uma dissimulação humana e um exemplo a respeito dos processos de despersonalização do interior de *Dogville* que também remetem ao engessamento de qualquer possibilidade de transformação, como mostra Rolt (2008).

A cena em que Grace expõe a verdade de cada um dos moradores da cidade, mostrando a eles seus erros e falhas perante seus valores cultivados, ela passa a ser questionada por seus atos e posturas, a partir deste momento ela é acorrentada pelo

pescoço em uma roda de ferro que é condenada a arrastar para mover-se, então as violações contra seu corpo tornam-se mais fáceis e a necessidade de esconder tais atos diminuem. Esta foi sua punição por ter se rebelado contra a ordem e o poder da cidade, o que nos remete ao suplício do corpo de que Foucault expõe.

Grace, não necessariamente por não seguir as regras (pois ela até tenta se enquadrar e reproduzir as normas que se apresentam como corretas), mesmo querendo se enquadrar aos valores e ideais pertencentes aquele lugar, foi e sempre será uma estrangeira, ela é a expressão corporal do “outro” perante aquela idealização de um “nós” como identidade pura e fixa. Nesse aspecto, ela é a marca visual que interrompe a transparência da paisagem, ela bloqueia, e assim tensiona, o que se tem como idealização de saudável, normal, correto e essencial na autoimagem de seus moradores.

Quando, apesar de todos os seus esforços, acaba por manifestar ao que até então estava oculto, ou negado, ou não visto, apesar de toda simulação de transparência, a tensão dos desejos em conflito vem à tona; o corpo de Grace é o catalizador daquilo que os moradores de *Dogville* temem em si próprios, as forças do fora que estão em seus valores mais obscuros e reprimidos. Essas forças desterritorializantes capazes de desorientar a todos em meio ao caos espacial da vida.

Para não enfrentar essas forças, preferem tentar domar os corpos estranhos e assim continuarem com a ilusão que estão corretos, que são normais e saudáveis em suas essências humanas.

Grace tem que ser punida. Será punida em seu corpo transgressor como forma de negarem seus próprios erros enquanto comunidade ilusória. Seu corpo é violado de forma pública para mostrar o domínio de poder que na cidade não é concentrado em apenas uma pessoa.

Essa punição também serve não só para ela, mas também para que os outros moradores aprendam por meio de seu exemplo que aqueles que fizerem como ela passarão pelas mesmas coisas, estabelecendo mais uma vez a ordem e disciplina por meio do medo e da chantagem.

Podemos relacionar esse acontecimento com a forma com que as regras são expostas na escola. Na escola não existe o suplício do corpo, uma vez que não existam castigos físicos. Mas existem punições como advertências, proibições de participação em algo que possa ser divertido, com tarefas extra, etc. da mesma forma em que a relação de ordem em *Dogville* por meio do medo e da chantagem, muitas vezes ocorre na escola também.

Os personagens atuam como vigilantes que lançam seus olhares para delatar, punir e tornar visível o que foge do que a cidade tem por comum, ou o que os outros fazem de errado. Geralmente relacionado a tomar para si as vontades próprias, fugindo do que já é premeditado.

Percebemos uma sociedade controladora, onde as vontades e ambições pessoais são anuladas para manter o status da mesma. Também podemos perceber isso na escola, onde o poder usa de seus meios para estabelecer a ordem, deixando de lado na maioria das vezes as vontades e singularidades de cada pessoa. Na escola também temos a sensação de vigilância, onde todos vigiam todos, e todos julgam todos, na intenção de manter a ordem e a disciplina.

CAPÍTULO 3: GEOGRAFIA E CINEMA

Atualmente a escola vem presenciando a necessidade de um processo de transformação por conta das tecnologias e o do fluxo de informações que a sociedade vem passando. Nesse sentido, é importante que a escola acompanhe essas transformações e utilize esse universo tecnológico e informacional no processo de aprendizagem.

Ao analisar a utilização dos filmes em sala de aula deve-se levar em conta que as imagens não podem ser reduzidas apenas a uma forma hegemônica de aprendizagem, pois elas não são capazes de produzir uma única sensação, ou suscitar uma mesma lembrança e significação em todos que o assistem.

Assim filmes não devem possuir um caráter ilustrativo de conteúdo ou conceitos que se queira trabalhar. A utilização do cinema desse modo, resultaria em apenas mais um recurso de poder, uma vez que os professores seriam os detentores do conhecimento, e usariam os filmes apenas para reforçar suas ideias e pensamentos, reproduzindo muitos dos valores morais da sociedade sem questioná-los ou refletir sobre o real uso e intenção dos mesmos.

Isto porque o cinema é um recurso imagético o qual proporciona aos espectadores a oportunidade de construir pensamentos em relação ao que está sendo mostrado.

Dessa forma, no contexto do ensino e aprendizagem, não são as mesmas cenas ou as mesmas aproximações que irão ser tomadas como problematizações ou questionamentos pelas pessoas que as observam.

O contexto social e temporal ao qual o indivíduo está inserido será de muito valor em relação aos fatos e sentimentos que serão experienciados. Para que o processo do pensamento aconteça.

O cinema possui ainda uma capacidade de nos afetar emocionalmente e intelectualmente, e com isso desdobrar para análises sobre o mundo, levando em conta ainda o direcionamento de dar significados e sensações ao filme:

Essa capacidade do cinema, através das imagens, de nos sensibilizar emocional e intelectualmente para o que está se vendo, decorre do aspecto dos espectadores também serem co-criadores de significados para o que ali está sendo apresentado em imagens; isso se desdobra na força instigadora de se exercitar análises mais profundas e olhares outros sobre o mundo, tensionando essa possibilidade, conforme aponta Eisenstein, com o desejo do autor da obra, de direcionar as sensações e significados no filme. Por isso o cinema é uma “arte verdadeiramente

viva” pois os sentidos e significados que se podem construir a partir de um filme nunca ficam definitivos e acabados, sempre se recriam conforme o contexto espacial e temporal com que a obra está sendo assistida/recriada. (FERRAZ, 2012, p.364)

Dessa forma o cinema proporciona ainda por meio de suas imagens uma nova forma de percepção do mundo real influenciando em seus processos perceptivos, exercitando e construindo novas formas de sentir e pensar. Os recursos utilizados nos filmes promovem essa percepção e representação dos acontecimentos do mundo, como por exemplo os ângulos de filmagem, os movimentos, os efeitos sonoros, o uso da luz e sombra, entre outros, ajudam na identificação e construção desses sentimentos e sensibilidade nos espectadores.

O aprendizado por meio do cinema também exige uma revolução de padrões. Nesse sentido, o aprendizado deve ocorrer no interior da obra e não no discurso de quem se apropria da arte para transmitir valores morais por meio delas.

Espera-se que o cinema na educação esteja contra a produção comercial de cinema, uma vez que o cinema é uma indústria e que em alguns casos está relacionada a reprodução de padrões sociais e morais e de alienação de massas.

O cinema possui uma característica instigadora que leva a novos pensamentos espaciais, de forma que provoca e incomoda para que assim possa ocorrer um afetamento por meio das imagens. Dessa forma professores serão provocados a pensar em signos que possam ser transmitidos aos seus alunos para que dessa forma eles possam criar referências de orientação e localização no mundo, situações e no contexto em que se encontram.

As artes relacionadas a imagem ensinam na medida em que são vinculadas a um pensamento e que encorajam o espectador a pensar sobre o mundo a sua volta e trazer questionamentos encontrados na arte para a sua realidade e proximidade.

O processo de aprendizagem é sempre o encontro entre dois corpos, onde um emite signos para que o outro os receba e com isso o aprendizado aconteça. O que podemos observar atualmente é que muitos daqueles que emitem os signos nesse processo, ou seja, os professores, apenas reproduzam valores morais da sociedade, valores esses os quais os sentimentos, sensações, vontades e desejos são descartados.

Assim, como em *Dogville*, os professores comportam-se como os adultos do filme, que são influenciados pela ideia de que são modelos para as crianças e alunos e que apenas reproduzem padrões sociais e conteudistas, construindo não pessoas que pensam,

mas pessoas que aprendam a receber e seguir ordens, e manter a ordem e disciplina de ambos os lugares para a manutenção da sociedade como ela é, sendo que aquilo ou aqueles que pensam e produzem reflexões, são punidos como acontece com a personagem Grace.

Como observamos, os professores são como os adultos do filme *Dogville* que apenas reproduzem os valores, muitas vezes sem ao menos entender o real sentido dessa ideia ser reproduzida. Podemos relacionar esse fato a cena a qual Marta quebra os bonecos de Grace e diz que “Acredito que destruí-los seja um crime menor do que fazê-los”. Levando em conta que os bonecos tratam-se de figuras infantis, podemos fazer uma alusão aos próprios filhos de Marta, que desde que nasceram são fadados a vida de apenas continuar naquele lugar, reproduzindo seus valores, sem possuir muitas ambições e privando de suas vontades e desejos apenas para manter o caráter pacífico e harmonioso da cidade.

Vera, a mãe das crianças, sabe como são as coisas em *Dogville*, e apenas reproduz aos seus filhos o que anteriormente já foi transmitido a ela. Na escola observamos muitos professores que assim como Marta, sabem o mal que estão causando, mas que não deixam as amarras ligadas ao modo de ensino hegemônico ao qual os conteúdos são apenas jogados, da mesma forma sem promover signos diferentes para que novos processos de aprendizagem sejam criados. Ou seja, não se criam processos e novas geografias, apenas reproduzem o que já foi pensando anteriormente e que não necessariamente encontram-se inseridos no contexto social da escola.

Em *Dogville* os valores morais são mantidos por conta da manutenção de uma cidade harmoniosa, na escola esses valores ou formas de ensino são utilizados para a manutenção da ordem e disciplina. Pois assim como em *Dogville*, os alunos e as crianças não são formados para conhecer e construir o mundo ou o espaço, mas sim para serem apenas corpos obedientes e disciplinados para que sigam ordens e valores, uma vez que dessa forma aquele que encontra-se em situação diversa a condição da maioria, como mulheres, negros, índios, homossexuais, e outros grupos são excluídos.

A personagem Grace sofre punições, o que Foulcault (1987) chama de suplício do corpo pois, por ela ser uma estranha para a cidade, e trazer consigo outras ideias, outras percepções, outros sentimentos, ela torna-se alguém perigosa ao ponto de que ela pode trazer o caos, no sentido de que a partir de suas ações, de suas falas, ela pode instigar ao pensamento.

Neste sentido ela também torna-se um perigo por expor para os próprios moradores como eles são de verdade e por mostrar o mal que eles estão causando, fato este que é totalmente contrário a cidade ao que se reconhece, pois ela vê-se como um lugar harmonioso, onde as pessoas deveriam ser dóceis e bondosas.

Como podemos observar na imagem 2, ao passo que a história desenvolve-se e Grace também começa a sofrer punições e castigos cada vez maiores e mais cruéis. Portanto é possível relacionar esses castigos com seu maior envolvimento com os personagens da cidade, porque ela vai conhecendo a verdade e percebe o fascismo que ocorre nesse lugar.

Imagem 2: A punição de Grace



Fonte: Fotograma extraído do filme: 1:49:10 min.

Quando Grace é presa a uma roda de ferro, ela ainda passa a sofrer abusos de praticamente todos os homens da cidade, todos os dias após o seu trabalho, Grace ao chegar em casa sabe que receberá a visita de algum dos homens da cidade querendo satisfazer seus desejos.

Com isso, percebemos que também outra forma de castigo, pois todos os moradores da cidade sabem o que acontece, mas negligenciam tais atos, já que ela está à margem da sociedade, é o de fora é alheio a cidade, é o minoritário.

O fato de o castigo ser algo público, uma vez que todos os moradores ao a verem recordarão do motivo pelo qual ela está daquela forma, o que também serve de exemplo para que os outros não questionem a ordem e disciplina da cidade.

Na imagem 2 também observamos os moradores da cidade reunidos, no caso decidindo o futuro e a vida de Grace, o que podemos relacionar com a nossa sociedade, e que também acontece na escola, onde pessoas alheias a vida das minorias decidem sobre as mesmas.

Tanto em *Dogville* como na escola, a vigilância é o artifício mais utilizado para a manutenção dessa ordem, pois as pessoas sentem-se amedrontadas e coagidas a manter a ordem, para que não sofram punições. Em ambos os lugares percebemos a chantagem e o medo também como artifício de dominação.

Outro ponto que gostaria de destacar no filme é a ideia da transparência que existe. Em *Dogville* não há paredes como podemos observar na imagem 3. O fato da ausência desse aparato físico nos reforça a ideia de que mesmo com a ausência delas as pessoas tem a ideia de que cada coisa, casa ou pessoa tem o seu lugar, sua territorialidade.

Imagem 3: Transparência em *Dogville*



Fonte: Fotograma do filme: 0:54 min.

Nesse sentido o cinema encontra-se como um aparato potencializador por propor um lugar para questionamentos e com isso construir espaços os quais as diferenças sejam menores.

O cinema, levando em conta que trata-se de imagens em movimento, possui uma potência significativa no sentido de produzir conhecimentos e sentidos. Nesse contexto, Ferraz (2012) mostra que a imagem deve ser tomada como uma potencializadora do pensamento e não um recurso facilitador da produção do conhecimento ou reprodução de modos e conceitos educacionais e que não devem ser entendidas como separado do sujeito que pensa sobre ela.

Dessa forma, o cinema relaciona-se com a geografia pela potencialidade das imagens no sentido espacial a fim de que estabeleçam novas interpretações para o pensamento a partir dessa linguagem.

Os filmes não podem ser entendidos como reais, e nem como uma mera representação do real, pois não trata-se de uma cópia mas sim de uma outra forma de ver o mundo, de uma outra realidade a qual o mundo é enriquecido por sua percepção que só acontece por meio do espectador, que assim como no processo de aprendizagem doa seu corpo no encontro de signos que fazem com que esses entendimentos e pensamentos ocorram. Levando em conta também suas experiências de vida criando assim aproximações e relações pessoais com as cenas do filme para a possibilidade de entendimento do mundo, como mostra Ferraz:

Como cada ser humano carrega em si um rol de experiências de vida, as quais se configuram em imagens mentais, é através da relação entre essas imagens pessoais com as apresentadas pelo cinema que se viabiliza a possibilidade de entendimento do mundo; nesse momento do encontro, a realidade imagetivamente acontece como forma de esclarecimento ou de questionamento para os homens quanto ao sentido, da existência dos fatos e fenômenos. (FERRAZ, 2012, p.370)

Uma das principais conexões entre o cinema e a geografia encontra-se no sentido do espaço e do tempo, sendo nossas experiências pessoais, sentimentos e sentidos transformadas em memórias em forma de imagens que aconteceram por um arranjo espacial e temporal.

Existem várias interpretações referentes ao tempo e ao espaço, sendo que o que existe em comum entre elas é que elas sempre estão relacionadas a vida ou a forma de viver. Sendo que a melhor forma de entendimento desse processo, deu-se por meio das elaborações artísticas:

Todas as artes sempre trabalham com a questão tempo/espaço, não só enquanto temática (a morte muitas vezes tema da abordagem temporal e o paraíso tema recorrente de leitura espacial), mas como fatores que permeiam toda criação artística. A problemática a se destacar é que, conforme o tipo de linguagem artística, ou o tempo ou o espaço se sobressai em relação ao outro, e isso se expressou nas imagens criadas por determinado meio artístico. (FERRAZ, 2012, p.372)

Nesse sentido cada representação artística mesmo que trabalhando com a mesma questão de tempo e espaço priorizam uma forma diferente de abordagem para tal questão, não descartando as outras, mas priorizando uma forma. O cinema tem prioridade em abordar o tempo e espaço por meio de imagens em movimento, que o torna um diferencial. A relação do cinema com o real se dá por meio do contato de suas imagens com as memórias que o espectador carrega em si, sendo o espaço/tempo uma forma de produzir acontecimentos imagéticos do real.

O cinema seria então o tempo traduzido em espaço, de forma com a qual ele sempre será uma nova fonte de futuras memórias imagéticas que o tempo usará com a finalidade de produzir um novo sentido espacial. Tratando-se ainda de uma representação artística que trabalha a partir de imagens que espelham a própria vida.

O cinema produz sensações diversas, pois uma vez que diferente de outras manifestações artísticas, não trata-se de algo imóvel, nos colocando sempre em contato com imagens de objetos, pessoas, histórias, emoções e dessa forma produz novas memórias em seus espectadores.

Relacionando com o filme *Dogville*, podemos falar um pouco sobre as cidades cinematográficas nesse contexto de tempo e espaço. As cidades as quais são mostradas no cinema constituem parte do corpo na nossa experiência de mundo, sendo que elas possuem uma própria espacialidade que é composta por territórios, lugares e não-lugares, sendo os quais as imagens possuem forte simbolismo, conforme mostra Barbosa, 2004:

[...] as cidades do cinema constituem parte do corpo da nossa experiência no mundo. Como as cidades “reais”, as cidades do cinema possuem uma espacialidade própria composta por territórios, lugares e não lugares. Quando falamos de espacialidade, não estamos nos referindo a espaços com área, metragem e fronteiras rígidas [...]. São lugares cujas imagens carregam uma força simbólica relacionada visceralmente com o imaginário corrente [...]. As razões desta relação estão na história que esses lugares protagonizam e na forma como as pessoas se apropriam dela e dos lugares, recriando-os e rememorando-os. (BARBOSA, 2004, in: FERRAZ 2012, p. 376-377)

Esses filmes apresentam elementos os quais os espectadores conseguem estabelecer relações com suas experiências espaciais nas cidades reais a partir de seus sentidos humanos, sendo que por meio dessa interação de significados, o cinema apresenta elementos que dão novos significados e entendimentos emocionais a nossas vidas.

O cinema também apresenta possibilidades de questionamentos a valores e ideias morais acerca da sociedade, podendo ser também um estimulante de novas sensibilidades e sensações. A linguagem do cinema não é separada no contexto socioespacial, uma vez que mostra-se uma agenciadora de especialidades técnicas e artísticas que interage em diferentes linguagens e que se aproxima da linguagem geográfica, por poder colocar relação de significação e qualificação das imagens e contribuir com uma melhor orientação e localização das pessoas no mundo.

Em contrapartida observamos ainda um uso inadequado da linguagem cinematográfica, onde muitas vezes ele é usado apenas para ilustrar algum conteúdo já passado e supostamente decorado. Quando na verdade poderia ser usado na construção de novas filosofias e geografias a partir das problemáticas e sensações que os filmes podem despertar em seus espectadores.

Um dos maiores erros ao usar-se o cinema no processo de ensino e aprendizagem é o fato de ele ser usado apenas como uma ilustração, como algo bonito onde só deve ser observado o belo, como recurso alienizador, de que falam Santos e Vieira:

O que há de criticável, portanto, é que planificam o cinema ao conceito de espetáculo e à ideia de alienação de massas, fazendo com que seu caráter questionador, crítico e mesmo pedagógico seja esquecido. (SANTOS; VIEIRA, 2008, p.2)

O cinema instiga ao conhecimento e interpretação do mundo através das imagens, levando em consideração ainda que a Geografia contribui para uma visualização crítica acerca das espacialidades onde está inserido o aluno, no entanto tal potencialidade só acontece quando os corpos se abrem para os afetos imagéticos e isso lhes atravessam, para que dessa forma instigue também a produção do pensamento.

É necessário que os filmes, ou cenas selecionadas, para trabalhar em aula incomodem os professores, uma vez que a grande maioria não percebe o cinema como um linguagem capaz de criar pensamentos, e ainda o utilizam apenas como um recurso didático.

Os professores que limitam o cinema como sendo apenas algo ilustrativo, não conseguiram ser pensadores, criadores, e continuam sendo profissionais adestrados para reproduzirem ideias e opiniões, iludidos pela ideia de que são formados e que são adultos modelos para sua formação.

Assim como observamos com os habitantes de *Dogville*, a transparência da paisagem nos passa a ideia de que todos ali possuem como certa a função de cada lugar, em nome da normalidade, da bondade, da justiça e da ordem comunitária, sendo que nesses mesmos territórios poderiam se praticar outros usos dos corpos, quando a repressão de seus desejos, de suas doenças psíquicas transformam-se em posturas e desejos esquisitos.

No processo de ensino e aprendizagem os professores são fundamentais quando ao sentido de emitir signos para que o processo de aprendizagem aconteça. Diante da dificuldade ou insistência quanto aos usos inadequados da linguagem cinematográfica, o que cabe ao professor é usar de seu “poder”, por assim dizer, em sala de aula para auxiliar no pensamento, instigando quanto a problemáticas que possam fazer com que os alunos não apenas sejam peças de um lugar ordenado, mas que sejam atuantes e pensantes em relação a construção de novos pensamentos.

O cinema é uma linguagem que utiliza muitas outras, como a imagem, os sons, e por meio disso ele desperta sensações e sentimentos aos espectadores principalmente quando quem assiste se identifica com algum processo ou personagem. Tomando essas sensações que o cinema pode provocar, ele também pode provocar novos pensamentos e ideias a partir dessa experiência, uma vez que todo filme assistido pode tornar-se um processo de ensino e aprendizagem.

Para que a aprendizagem aconteça é necessário que o aprendiz entregue seu corpo para que isso ocorra. Um aluno estar na escola, lendo livros ou copiando palavras, não o faz aprender. Para que a aprendizagem ocorra é necessário que ele disponha seu corpo, suas sensações, vontades e sentimentos, como vemos em Gallo:

Sendo o aprender um acontecimento, ele demanda presença, demanda que o aprendiz nele se coloque por inteiro. E exige relação com o outro. Entrar em contato, em sintonia com os signos é relacionar-se, deixar-se afetar por eles, na mesma medida em que os afeta e produz outras afecções. (GALLO, 2012, p.6)

Dessa forma esses sentimentos transformam-se em pensamentos e todo o processo de aprendizagem torna-se mais eficiente quando a vontade parte daquele que

quer ser ensinado, bem como quando ele recebe os signos emitidos e relaciona-se com eles.

A escola muitas vezes intensifica o processo de disciplinização de corpos, onde todos devem aprender as mesmas coisas, da mesma forma, na mesma sequência e permanecer em ordem, seguir regras, ser disciplinado. Na escola há um poder que assim como em *Dogville* não é totalmente explícito de onde ele vem, visto que há hierarquias na escola e que em cada andar dela há sempre pessoas recebendo ordens superiores e as cumprindo com a finalidade de que a ordem e disciplina sejam alcançadas.

Tanto em *Dogville* como na escola é mostrado exemplos de uma distribuição espacial de pessoas as quais seus atos e atividades são controlados por forças sociais, onde para que sua finalidade seja alcançada (na cidade a ordem e harmonia e na escola a ordem e aprendizagem) os corpos são adestrados e condicionados a seguir ordens que vão de acordo com os valores morais e sociais de sua maioria, sem levar em conta as vontades, sensações e sentimentos de cada pessoa.

Foucault, em *Vigiar e Punir* (1987) mostra-nos que os mecanismos de poder são uma espécie de hierarquia social que resulta na disciplina, sendo que o mecanismo mais eficaz para que tal fato ocorra é a vigilância.

Em *Dogville* há sempre a presença de olhos que observam tudo o que acontece e que ao mesmo tempo que não percebem atos de violência e injustiça o que também podemos observar na escola. Assim como em *Dogville*, a escola já possui suas territorialidades estabelecidas, e o cinema por meio das sensações e sentimentos que desperta, instiga a pensar em novas relações espaciais.

O ensino da Geografia tem como um dos principais objetivos contribuir para a produção de uma visão crítica das espacialidades que acontecem a nossa volta. Para chegar a tal processo é necessário que os alunos e professores sejam incomodados com a problematização dos acontecimentos ocorridos a sua volta de encontro com a sociedade.

Nesse aspecto, é importante que ocorram reflexões que envolvam o espaço e suas espacialidades, muitas vezes as que o filme mostram, geram diálogos a partir das cenas apresentadas, sendo elas fictícias ou não, e que seja feito uma análise das realidades que o filme apresenta a partir da problematização.

A cidade apresentada em *Dogville*, tem sua estrutura riscos no chão que mostram o lugar de cada personagem, mostrando assim uma territorialização da cidade, o que podemos comparar com a estrutura física das escolas, onde cada um tem a sua sala, o seu lugar, onde os superiores estão muitas vezes em outros espaços da escola, etc. Isso

mostra uma divisão territorial do espaço, onde por vezes não são todos os espaços acessíveis a todos.

CAPÍTULO 4: CONCLUSÕES

Por meio desse trabalho podemos concluir que o processo de ensino aprendizagem acontece sempre quando há indivíduos dispostos a sentir esse processo, e que ele sempre está vinculado a um encontro de signos onde alguém transmite e alguém os recebe. O aprendizado é um encontro onde o processo de aprendizagem torna-se mais importante que o resultado final, sendo que apenas ao término desse processo é que os signos que foram emitidos farão sentido, como vimos em Gallo:

Qualquer relação, com pessoas ou com coisas, possui o potencial de mobilizar em nós um aprendizado, ainda que ele seja obscuro, isso é, algo de que não temos consciência durante o processo. É apenas ao final que aquele conjunto de signos passa a fazer sentido; e pronto, deu-se o aprender, somos capazes de perceber o que aprendemos durante aquele tempo que nos parecia perdido. (GALLO, 2012, p.3)

Com isso percebemos que o processo de ensino e aprendizagem pode acontecer em qualquer momento desde que exista algo ou alguém que emita signos e que exista um corpo que se entregue a esse processo, para que assim ele seja consumado. Esse processo também leva o ser humano a pensar e o aprendizado se dá por meio de problematizações. Uma vez, que como vimos com Deleuze, aprendemos quando pensamos.

O que percebemos é que ainda existe um equívoco no sentido de que muitos professores usam a linguagem cinematográfica como um recurso pedagógico para ilustrar conteúdos e para reforçar ideias e conceitos já prontos sem muito se pensar a respeito da razão pela qual as coisas são assim.

Percebemos também que tanto no filme como na escola o suplício do corpo, que nos remonta a idade média ainda existe na sociedade atual. No filme a protagonista mostra-se como um ameaça para a cidade, não apenas por parecer ser alguém ameaçador de fato, mas por ser alguém externo aquela cidade e questionar a ordem que ali existe, bem como mostrar para as pessoas como elas são de verdade, tem o corpo violentado e sofre castigos públicos que mostram não só que existe uma ordem naquele lugar, mas também serve para lembrar que quem mais quiser questionar o que ali acontece, passará pelas mesmas formas de castigo. De novo, voltamos ao medo e a chantagem como instrumento de controle da ordem e disciplina.

Na escola isso também acontece, porém de formas mais sutis sem o uso da força física ou da violência. O suplício se dá por meio de broncas, advertências, castigos

que envolvem não participar de alguma atividade diferente ou divertida que aconteça na escola, por sair da ordem que a escola possui. Nos dois casos podemos observar uma sociedade controladora, onde existe uma vigilância constante em relação as ações e pensamentos alheios, deixando de lado as liberdades e vontades individuais das pessoas.

A escola tem como base um sistema tradicional de ensino, o qual podemos perceber um processo de homogeneização onde as pessoas aprendem as mesmas coisas. Aqui percebemos que o fazer criativo e as novas experimentações ajudam na criação de novas ideias e novos pensamentos a cerca daquilo que é proposto para aprendizagem, onde, por meio do cinema, as sensações, sentimentos e percepções em relação ao mundo são levados em consideração a partir das problematizações propostas durante o processo de ensino e aprendizagem, sendo que como vimos em Ferraz,

[...] esse poder do cinema em delinear informações, posturas e ideias se dá pela sua potência em nos afetar emocionalmente pelo meio com que suas imagens são criadas/apresentadas; é através de uma sequência de imagens trabalhadas e montadas de dada forma, sua linguagem por excelência, que o cinema narra determinada história e nos toca sensivelmente pela emoção, instigando-nos a pensar sobre as mesmas, derivando, em quem assim é afetado, conclusões, análises, analogias e críticas, ou seja possibilitando desenvolver e experimentar novas leituras e olhares sobre nós e o mundo[.] FERRAZ, 2012, p.363)

No núcleo familiar de Vera podemos perceber uma relação entre a escola e sua forma tradicional de ensino, tendo em vista que as cenas que os envolvem nos passa uma noção de um sistema educacional reprodutivista e massificador, onde o medo e a chantagem são formas de fazer com que exista uma continuidade do sistema já existente na cidade.

Foi possível observar que a geografia e o cinema se relacionam no sentido de que assistir um filme torna-se uma experiência geográfica, uma vez que nele são expostos realidades que podem ser próximas ao meio social em que os espectadores estão inseridos e que quando um filme é próximo de sua realidade ou do contexto em que se vive, as sensações e sentimentos podem guiar nesse processo. Levando em conta também as experiências pessoais que são relacionadas a tempo e espaço, como vemos em Ferraz(2012) onde ele fala sobre essa relação como sendo,

Tempo e espaço, na *interdinâmica* estabelecida pelos mesmos, tecem os fios de nossas memórias sensoriais, emocionais e intelectuais, pois o que pensamos e fixemos só foram possíveis porque manifestaram um dado arranjo tempo-espacial. (FERRAZ, 2012, p.371)

O cinema possui em sua especificidade o trabalho com imagens em movimento, os quais instigam a se ter emoções e sentimentos ao assistirmos um filme.

A relação do filme com o real acontece por meio do contato de suas imagens com aquilo que o expectador traz em si, como suas memórias, emoções, experiências e o contexto social, sendo que a interação entre o espaço e o tempo possui uma forma de produzir o conhecimento das imagens do real. O tempo será sempre um processo de encadeamento de imagens que se fundem em memória espacial.

O tempo do cinema é traduzido em espaço, onde o espaço sempre será uma nova fonte de imagens de memórias futuras que o tempo irá resgatar com a finalidade de dar um novo sentido espacial. Ou seja, o cinema instiga a pensar sobre o tempo e o espaço a partir das memórias já condicionadas e criar como se fosse um banco de novas imagens para novos sentidos que se darão ao espaço.

Sendo assim *Dogville* transcende seu local podendo ser a escola, a cidade, a família, a sociedade e qualquer outro lugar aos quais valores morais e sociais são transferidos de forma massificadora na intenção de sustentar uma sociedade fascista.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BELLEZA, E. O. **Não quero saber como a escola é, mas como ela fica quando o cinema é inventado dentro dela.** Disponível em: < <http://docplayer.com.br/37121525-Nao-quero-saber-como-a-escola-e-mas-como-ela-fica-quando-o-cinema-e-inventado-dentro-dela.html>> Acesso em 01 jan. 2018.

CAMPOS, R. R. **Cinema, Geografia e Sala de aula** Disponível em: < http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/agosto2011/geografia_artigos/6art_cinema_geografia.pdf> Acesso em 01 jan.2018.

CANDIOTTO, C. Disciplina e Segurança em Michel Foucault: a normalização e a regulação da delinquência. **Psicologia & Sociedade**, n. 24, 18-24, 2012.

CINEMA ARTE. **O que foi o movimento Dogma 95?** Disponível em: < <http://artecinemaarte.blogspot.com.br/2013/08/o-que-foi-o-movimento-dogma-95.html>> Acesso em 01 jan. 2018.

DELLEUZE, G. **Diferença e Repetição.** Rio de Janeiro: Graal, 2006.

DÓRRIO, M. A. H. A linguagem e a estratégia comunicativa na representação da ética em *Dogville*, de Lars Von Trier. **Bibliocom**. Ano 2, n. 5 e 6, 37-44, set/dez. 2009.

FANK, J.; COSTA, J. C. Diálogos: Teatro e Cinema na peça-filme *Dogville* de Lars Von Trier. **Revista de Literatura, História e Memória**. Cascavel –PR, v.5, n. 6, 25-35, dez. 2009.

FERRAZ, C. B. O. Imagem e Geografia: Considerações a partir da linguagem cinematográfica. **Espaço e Geografia**, v. 15, n. 2, 357-384, ago. 2012.

FERRAZ, C. B. O. O capital no cinema: as diferenças entre linguagens e as possibilidades geográficas. In: CAZETTA, V.; OLIVEIRA JUNIOR, W. M. (Orgs.). **Grafias do espaço**. Campinas: Alínea, 2013, p. 109-142.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir: o nascimento da prisão.** Petrópolis, Vozes, 1987.

GALLO, S. **As múltiplas dimensões do aprender...** 2012. Disponível em: < http://www.pmf.sc.gov.br/arquivos/arquivos/pdf/13_02_2012_10.54.50.a0ac3b8a140676ef8ae0dbf32e662762.pdf> Acesso em 01 jan. 2018.

GALLO, S. Em torno de uma educação menor: Variáveis e variações. **Educação & Realidade**, v. 27, n. 2, 1-10, 2002.

GALLO, S. Repensar a Educação: Foucault. **Educação & Realidade**, v. 29, n. 1, s/p. 2004.

GERACE, R. Intermediabilidade em *Dogville*. **POS – Revista de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG**. Belo Horizonte, v.1, n. 2, 75 – 87, nov. 2011.

LEANDRO, A. Da imagem pedagógica à pedagogia da imagem: Uso inadequado da imagem cinematográfica em atividades pedagógicas reforça estereótipos. **Comunicação & Educação**. São Paulo, n. 1, 29-36, 2001.

MENDES JR, R. C. A.; PONTES, E. T. M. Educação, Cinema e Geografia Escolar. **Revista Homem, Espaço e Tempo**, ano IX, n. 1, 51-67, 2015.

MANGABEIRA, C. Olhando para trás ou para que serve um filme de 2003? Uma análise sociológica de Dogville. **Revista dos discentes do PPGS/UFSCar**, v.1, n. 1, 142 – 165, jan/jul. 2012.

ROLT, C. **Quantas Cidades há em Dogville?** 2007. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/ciencias_sociais/article/view/5279>. Acesso em 26 dez. 2017.

SANTOS, D. A.; VIEIRA, F. A. **Estado, Poder e Desumanidade em Dogville**. 2008. Disponível em: <http://www.sinteseeventos.com.br/ciso/anaisxvciso/lista_area_GT29.htm>. Acesso em 26 dez. 2017.

SILVA, M. V. P. **Controle e Normalização: Michel Foucault e a relação entre corpo e poder**. Disponível em <<http://www.fbb.br/media/Publica%C3%A7%C3%B5es/Domus/5%20Vinicius%20ok%20Foucault%20Domus%20corrig%20por%20ele.doc.pdf>> Acesso em 01 jan. 2018.

SILVA, T. T. **Nunca fomos humanos: no rastro do sujeito**. Autêntica Editora. Belo Horizonte. 2001.

SOUZA, H. G. **Roteiro de análise do filme – Dogville**. 2007. Disponível em <<http://www.fae.ufmg.br/setimaarte/images/pdf/dogville.pdf>>. Acesso em 26 dez. 2017.

SULZBACH, Â. C. **As interfaces de Dogville**. 2013. Disponível em <<https://prezi.com/hfhtg4qeo3r-/as-interfaces-de-dogville/>> Acesso em: 01 jan. 2018.

SZOT, L. L.; MENDONÇA, L. C.; VERAS, V. Dogville: Ceci n'est pas um film. Ceci n'est pas um village. Ceci est le genre humain (Isto não é um filme. Esta não é uma vila. Esta é a espécie humana). **Língua, literatura e Ensino**, v. X, 359-366, 2013.

REFERÊNCIA FILMOGRÁFICA

DOGVILLE. Lars Von Trier. Alemanha: Imovision. 2003. DVD. 177 min.