O panoptismo existente em *Dogville*

Marcello Raimundo Barbosa de Freitas

Através de uma leitura de Foucault e sua reflexão sobre a questão da vigilância e do controle, o ensaio busca desfazer as caricaturas habituais criadas em cima das concepções de espaço fílmico, buscando para tanto, uma análise calcada no filme *Dogville,* de 2004, de Lars Von Trier.

Reflexão teórica sobre o espaço

O espaço, segundo Santos[1], deve ser considerado como uma totalidade, a exemplo da própria sociedade que lhe dá vida. Porém, considerá-lo dessa maneira é uma regra de método cuja prática exige que se encontre, paralelamente, através da análise, a possibilidade de dividi-lo em partes. Essa mesma análise é uma forma de fragmentação do todo que permite, ao seu fim, a reconstituição desse mesmo todo.

No que tange ao espaço, sua divisão em partes deve ter a possibilidade de ser operada segundo uma variedade de critérios. Os chamados "elementos do espaço" são uma dessas diversas possibilidades.

Os "elementos do espaço", sendo espaciais (pelo fato de disporem de extensão), também são dotados de uma estrutura interna, pela qual participam da vida do todo de que são parte e que lhes atribui um comportamento diferente (para cada qual), como reação ao próprio jogo das forças que os atingem.

A simples enumeração das funções que cabem a cada um dos elementos do espaço mostra que eles são, de certa forma, intercambiáveis e redutíveis uns aos outros. Essa intercambialidade e redutibilidade aumentam, na verdade, com o desenvolvimento histórico, é um resultado da complexidade crescente em todos os níveis da vida.

Ao mesmo tempo em que os elementos do espaço se tornam mais intercambiáveis, as relações entre eles se tornam também mais íntimas e muito mais extensas.

Dessa maneira, a noção de espaço como uma totalidade se impõe de maneira mais evidente, porque mais presente; e pelo fato de resultar mais intrincada, torna-se mais exigente de análise.

O estudo das interações entre os diversos elementos do espaço é a chave fundamental para essa análise, posto que o espaço seria, então, um conjunto indissociável de sistemas de objetos e de sistemas de ações.

A compreensão do conceito de espaço para uma análise da diluição espaço-sociedade se faz essencial sob a ótica do todo ou de sistema. Dentro desse conceito o espaço expressa-se, como instância da sociedade; e, como tal, interage num conjunto de instâncias (economia, política, cultura) agindo dialeticamente como continente e conteúdo, paradigma e sintagma.

O espaço é muito mais um evento que um elemento físico. Ele define-se segundo uma multiplicidade de conceitos que interagem na e com a forma. É como se forma tivesse corpo e alma. Ela é resultante e resultado de um conteúdo e é alterada com o movimento social de modo que um conteúdo se encaixa e interage a cada nova forma que por sua vez renova a sua concepção formal.

A interação é a essência do conceito de espaço, é o seu movimento dialético que o define como sistema.

Essa capacidade de transformação e reconceitualização de espaço justifica a localização como algo dinâmico. Deve-se entender que o conceito de localização e de lugar são distintos. A localização é uma apreensão categórica ou conceitual de um lugar em meio a uma rede de interferências relacionais. Santos[2] também identifica o lugar como o objeto ou conjunto de objetos. A localização é um feixe de forças sociais se exercendo em um lugar. Isso caracteriza o lugar como estático e a localização como dinâmica.

Roberto DaMatta, em *A casa & a rua,* exemplifica esses conceitos segundo as diferenças das nações básicas de endereço ou da localização cronológica entre diferentes grupos sociais. Ele também especifica o conceito de localização cronológica ou histórica. Essa noção vai permitir, portanto, que um mesmo lugar mude de localização através dos movimentos sociais na história.

A localização seria, portanto, pontos de intercessão das relações e valores sociais ou humanos, dilatando-se a níveis sistêmicos enquanto os lugares definem-se pontualmente por relações físicas.

Essa complexa estrutura do espaço sugere que, para a sua análise, seja utilizado um método que é baseado na apreensão de paradigmas e, num confronto

inverso, na decomposição do sintagma.

Essa composição resulta no que Santos chama de elementos. A intercambialidade desses elementos salienta o caráter sistêmico do espaço, e, seu funcionamento polimórfico é reflexo da polivalência de seus elementos.

Dentro das interações dos elementos, Santos polemiza o meio ecológico afirmando que este define-se em parte como meio técnico ou infra-estrutura e até mesmo a dita "natureza selvagem" ou "cósmica" já foi substituída pela artificial.

Isto porque, a partir do momento que o homem tornou-se "homem social" com a produção social, o raio de ação da sua interferência no espaço extinguiu qualquer suspiro da natureza primeira.

Conclui-se, então, que os elementos que compõem o espaço são estruturados pelos seus papéis, seus estados, relações e condições e não pela sua representação particular e física.

Em sistemas que envolvem pessoas não é a pessoa que é um elemento, mas os seus estados de fome, de desejo, de companheirismo, de informação ou outro traço de qualidade relevante para o sistema. Isso reafirma o fato de que o homem, mesmo sem participar diretamente da produção, caracteriza-se como elemento do espaço já que estruturam o contexto social, o que representa sua condição de elemento.

Ou seja, o elemento está sujeito a transformações no momento em que desloca-se no tempo. Isso por que o movimento histórico lhe soma qualidades e quantidades segundo essa ordem. Os valores qualitativos são os primeiros que devem ser captados, pois são as necessidades sociais que resultam numa expressão quantitativa.

Os elementos são mutáveis no tempo assim como transformam-se com o deslocamento do lugar. Um elemento sob as mesmas condições, em lugares diferentes desenvolve-se de formas diferentes.

Deve-se frisar que na análise do espaço ou da sociedade não são os elementos na natureza que lhes dará forma. Para sair do nível do abstrato e compreender o espaço como um sistema e como um todo deve-se compreender os elos entre os elementos ou suas estruturas. Esses elos ocorrem de várias maneiras e são categorizadas de duas formas: "relações simples" e "relações globais". As relações simples estruturam-se segundo causa e efeito, são definidas como relações seriais. Nesse tipo de relação os elementos interagem uns aos outros de forma sucessiva e cíclica.

As relações globais são definidas por elementos que influenciam relações pré-existentes; no caso das paralelas, ou quando a estrutura interna do elemento é que modifica o próprio elemento, que é mais recente, e chamada de *feedback*.

Deve-se compreender essa constituição sistêmica, com as relações ocorrendo simultaneamente e em conjunto estruturando uma enorme teia de relações de elementos que por sua vez desdobram-se em sub-sistemas. O que complexibiliza mais o espaço já que estes sub-sistemas estão conectados às relações gerais. Por isso podemos afirmar que o nível de abstração, ao contrário do que parece, é muito maior na análise empírica e pontual daquilo que é fisicamente concreto e que as evidências e a concretização da análise de um fenômeno está na compreensão de um todo ou de um sistema que extravasa os limites físicos e alcança horizontes cósmicos.

Reflexão teórica sobre o espaço no cinema

Na concepção de Bernardet[3], primariamente o cinema seria não somente a reprodução da realidade, mas também a reprodução da própria visão do homem. Visão concebida em perspectiva, da mesma forma como a imagem cinematográfica. Essa última, correspondendo à percepção natural do homem, apresentar-se-ia como uma reprodução da própria realidade.

Porém, Bernardect ressalta que a imagem cinematográfica não reproduz realmente a visão humana. Ele parte do pressuposto que o campo de visão humano é maior do que o espaço da tela. Ainda assim, as cores apresentadas nas películas não são naturais, isto é, são artificiais.

Até mesmo a perspectiva – muito além da visão natural – equivale à reprodução de uma forma de representação implantada na pintura a partir do Renascimento, no fim da Idade Média.

Essa mesma representação, nas artes plásticas, é um fenômeno puramente ocidental e não universal; adotado por essa cultura que acostumou-se a considerá-la como a visão natural na pintura, não deixando de ser apenas uma convenção.

Por outro lado, apesar de o cinema ensinar uma reprodução de movimento real, sabe-se que não há movimento na imagem cinematográfica. Trata-se apenas de uma ilusão, uma "brincadeira" ótica. A imagem na tela é sempre imóvel, apresentando uma impressão de movimento nascida da seqüência projetada de 24 fotogramas por segundo, muito além da possibilidade de

percepção da interrupção entre cada imagem pela retina humana. Ou seja, trata-se de uma reprodução do real.

Já para Munsterberg[4] o que vale é a psicologia da forma, isto é, o ponto de partida na operação do aparato cinema seria o elemento externo. O restante do processo completar-se-ia na mente do espectador.

Dessa forma, o cinema valer-se-ia da percepção, da memória e do raciocínio, estabelecendo-se, a partir daí, um "jogo" entre aparato e espectador: o cinema sugestiona, sugere a realidade, usando para tanto recursos hábeis e, num primeiro momento, recursos específicos como a montagem e o *close-up.* Compete ao cinema sugerir, lançar elementos.

Para que o processo se torne completo, vale ao espectador realizar a sua parte através do raciocínio e da memória, trabalhando no sentido de concretizar a significação.

O cinema deve, portanto, operar utilizando todos os seus recursos, trabalhando a atenção involuntária e atiçando a atenção voluntária do espectador.

Outro ponto fundamental é a noção retrato de uma realidade, estabelecendo como elemento comum o desenvolvimento no tempo e no espaço (o jogo de uma dimensão interior, relativa, e uma dimensão absoluta, externa). Exercício constante e obrigatório da realização fílmica.

Eisenstein[5], assim como Munsterberg, apóia-se no papel da montagem dentro de um filme. Parte de um conceito, pelo qual a junção de dois pedaços de filme resulta não em uma simples soma, mas em produto, isto é, a formação de um novo conceito.

Dessa maneira, o princípio de montagem fundamenta-se em grande parte na tendência em se reduzir dois ou mais elementos ou qualidades independentes a uma unidade. Cada aspecto ou detalhe de um fotograma, no cinema, passa a ser pensado em função do significado que possa vir a ter no todo. A partir disso, surge a isotopia, isto é, quanto mais variáveis reiterarem um dado conceito, mais garantias ter-se-ia de sua existência.

O cinema pode, então, ordenar as percepções do espectador, possibilitando não só que sua imaginação funcione, mas também que um pensamento seja transmitido.

Dentro de um filme, constrói-se uma realidade, um novo mundo e, conseqüentemente, um novo espaço. Espaço esse que, independentemente de sua natureza – natural ou artificial – se apresenta de forma virtual.

E esses espaços são concebidos através de um processo de condensação; processo este no qual as representações formam uma imagem.

Segundo Eisenstein, tal processo de condensação é composto por duas etapas básicas: a construção da imagem e o resultado desta construção e significação para a memória.

Essa imagem e sua projeção para Xavier[6], consolida uma descontinuidade que separa o terreno da performance e o espaço onde se encontra o espectador, condição para que a cena se dê como uma imagem do mundo que, delimitada e emoldurada, não apenas dele se destaca mas, em potência, o representa.

A imagem é percebida como um *continuum,* não se definindo no retângulo da tela apenas o campo de visão efetivamente presente diante da câmera e impresso na película de modo a fornecer a ilusão de profundidade segundo leis da perspectiva.

O espaço que se estende fora do campo imediato de visão pode também ser definido, em maior ou menor grau. Há uma virtual presença deste espaço não captado pelo enquadramento.

"Para entender o espaço cinemático, pode revelar-se útil considerá-lo como de fato constituído por dois tipos diferentes de espaço: aquele inscrito no interior do enquadramento e aquele exterior ao enquadramento" (Xavier, 2003).

Para se estabelecer de que modo esse espaço "fora da tela" pode ser definido dentro da hipótese de registro e projeção contínua, Xavier ressalta que o espaço diretamente visado pela câmera poderia fornecer uma definição do espaço não diretamente visado, desde que algum elemento visível estabelecesse alguma relação com aquilo que supostamente estaria além dos limites do quadro.

Genericamente, pode-se dizer que o espaço visado tende a sugerir sua própria extensão para fora dos limites do quadro, ou também a apontar para um espaço contíguo não visível.

A tendência à denotação de um espaço "fora da tela" é algo que pode ser intensificado ou minimizado pela composição fornecida.

Bazin[7] verifica que os limites da tela (cinematográfica) não são, como o vocabulário técnico às vezes o sugere, o quadro da imagem, mas um "recorte" (cachê em francês) que não pode senão mostrar uma parte da realidade. O quadro (da pintura) polariza o espaço em direção ao seu interior; tudo aquilo que a tela nos mostra, contrariamente, pode se prolongar indefinidamente no universo. O quadro é centrípeto, a tela é centrífuga.

Além disso, o movimento efetivo dos elementos visíveis será responsável por uma nova forma de presença do espaço "fora da tela".

A imagem estende-se por um determinado intervalo de tempo e algo

pode mover-se de dentro para fora do campo de visão ou vice-versa. Esta é uma possibilidade específica da imagem cinematográfica, graças à sua duração.

O tipo de definição dado ao espaço "fora da tela" depende da modalidade de entrada ou saída que efetivamente ocorre.

As entradas e saídas têm tendência a se definir dentro do estilo próprio às entradas e saídas de um palco. Este seria um fator responsável pela redução do espaço definido pela câmera aos limites do espaço teatral, portanto, não cinematográfico.

Os elementos fundamentais para constituição da representação encontram-se todos contidos dentro do espaço visado pela câmera, ocorrendo, além disso, um reforço desta tendência ao enclausuramento, proveniente de dois outros fatores combinados: a própria configuração do cenário, tendente a produzir uma unidade fechada em si mesma; e a imobilidade e o ponto de vista da câmera, cúmplice no efeito sugerido pelo cenário, na medida em que a visão de conjunto evita a fragmentação do espaço em que a ação se desenvolve.

A ruptura com este "espaço teatral" e a criação de um espaço verdadeiramente cinematográfico fica na dependência da ruptura com esta configuração rígida.

No caso deste plano fixo e contínuo corresponder à filmagem de um evento natural ou acontecimento social em espaços abertos, apesar da postura de câmera ser a mesma, a ruptura frente ao espaço teatral estaria garantida pela própria natureza dos elementos focalizados, aptos a produzir a expansão do espaço para além dos limites do quadro graças ao seu movimento.

O movimento de câmera reforça a impressão de que há um mundo do lado de lá, que existe independentemente da câmera em continuidade ao espaço da imagem percebida.

Isto é, há uma simulação do espaço. Simulação esta estendida como vivência de uma representação, ou seja, a vivência contínua de um espaço tridimensional em movimento (as imagens cinematográficas que dão a ilusão de volume) a partir de um meio bidimensional (a tela).

O espaço no cinema é uma representação, e como tal, ele representa uma tridimensionalidade a partir da técnica, bem como uma suposta realidade de um determinado espaço (cidade, campo, etc.), a partir de conceitos estabelecidos desde a concepção do roteiro até a edição final.

O espaço urbano fílmico, por exemplo, é uma simulação, pois induz

uma vivência pelo espectador deste espaço, tanto pela técnica quanto pela narrativa.

Nesse sentido, vale lembrar que o espaço urbano simulado/representado das cidades no cinema é vivenciado no cotidiano urbano e moderno há mais de 100 anos.

É pertinente se questionar, portanto, o quanto esse espaço fílmico, dada a imensa popularidade no cinema, pode influenciar a leitura da cidade e da vida urbana "reais".

Através de sua linguagem acessível ao público "leigo", o cinema oferece uma das mais sedutoras mediações entre a cidade como conceito e a cidade como experiência.

O cinematográfico, invenção dos Irmãos Lumiére de 1895, foi conseqüência da secular busca pela assimilação, simulação e reprodução do espaço, originada no Renascimento e naquele momento ainda mais contundente devido ao intenso desenvolvimento tecnológico do século XIX.

Em sua primeira exibição pública, parte dos espectadores fugiu apavorada com o trem em movimento em sua direção em *A chegada de um trem a Ciotat.*

Estava estabelecida a relação dos espectadores de cinema com o espaço urbano por ele simulado: sabe-se estar diante de um truque, tem-se o conhecimento de não se estar diante de um espaço tridimensional, de figuras humanas, de ambientes construídos, mas a extrema verossimilhança com o modelo real ocasiona uma captura do espectador, que se envolve com o espetáculo cinematográfico e seu espaço (inúmeras vezes o urbano) como se este fosse vivido empiricamente.

Acrescida do tempo, a vivência do espaço fílmico se aproxima ainda mais da experiência empírica.

Para Metz[8], nenhuma outra arte captura e envolve tão fortemente o espectador como o cinema, que dá a sensação de se estar diante de um acontecimento real, provocando um processo de participação emocional e sensorial da platéia.

Foucault e a vigilância

Em *Vigiar e punir* (1975), Foucault tentou mostrar como as formas modernas de punição, como a prisão, envolviam o exercício de uma forma excessiva do poder moderno. Poder este, que, para ele funcionaria como o olhar dos carcereiros no "panóptico de Bentham"; ou seja, todos estão sujeitos a ele, mas

ninguém sabe disso. O poder estaria em toda parte e não poderíamos vê-lo.

O poder seria um produto do olhar, uma habilidade de tornar visível o invisível, tornado-se o mundo moderno um grande confinamento que ao invés de libertar os indivíduos face a uma racionalidade, na verdade, prendia-os em uma nova estrutura de poder mais insidiosa.

Foucalt tentou mostrar, mediante cuidadosa análise histórica que o mundo moderno, apesar de ser superficialmente mais civilizado que o medieval, está construído sobre uma nova e mais extensa forma de crueldade – a opressão dos que não atenderam às exigências da nova autoridade da razão.

Ele afirma que se deve resistir às formas modernas de poder tecnocrático, cuja preocupação central é a disciplina e o controle dos indivíduos.

Deve-se permitir que os excluídos da ordem racional da tecnocracia moderna – insanos, criminosos e desviantes – tenham a palavra.

Já Michel Hardt afirma que a passagem da sociedade disciplinar, como era chamada por Foucault, para a atual sociedade e o desmantelamento dos muros que definiam as instituições, gerou um estado de "não há mais fora", e a nova sociedade passou a funcionar, não mais por confinamento, e sim por controle contínuo e comunicação instantânea, sendo, portanto, necessariamente uma sociedade mundial de controle. O espaço público passou a ser privatizado de tal maneira que não é mais possível compreender a organização social a partir da usual dialética espaços privados/espaços públicos, ou dentro/fora.

A vigilância no cinema – análise fílmica: *Dogville*

Dogville é um filme completamente atípico, uma espécie de teatro filmado, muitas vezes visto de cima, como numa perspectiva aérea, de onde percebemos as marcações a giz no chão que caracterizam as construções, ruas arbustos e até um cão.

Além das linhas no chão, apenas alguns elementos tridimensionais são utilizados na caracterização do espaço fílmico: algumas paredes, cercas e portas, a torre do sino da igreja, uma colina e os móveis de cada espaço são os principais.

O espaço funciona, portanto, como uma planta em escala real de um projeto arquitetônico, onde inclusive cada espaço é identificado por inserções textuais que os definem: "casa de Thomas Edison" e "Rua Elm", por exemplo.

O tom de fábula pelo qual a história é contada faz com que o filme adquira

um "aspecto de não-contemporaneidade, de estarmos além do tempo e do espaço, algo como o 'sempre' e em 'qualquer lugar'".

O filme em si é um objeto de uma carga teatral imensa, mas também (e, sobretudo) submerso pelo seu apaixonado pulsar cinematográfico.

Servindo-se de um conceito de *mise-en-scéne,* absolutamente genial – sugerindo a possibilidade de abandonarmos os cenários convencionais para, na sua ausência, olharmos melhor para o espaço interior de cada personagem.

Dogville é um filme que descobre novos lugares cinéfilos e humanos no interior do seu próprio espaço.

No espaço estão sempre embaralhadas as coordenadas mentais e que se descobrem as relações mais íntimas com os corpos.

É por isso sensato – e até necessário – relembrar que o espaço é sempre vital para construirmos uma relação com determinado universo, com determinado corpo, algo ou alguém.

É na ausência de paredes, muros, tetos e portas que Von Trier desnuda e expõe o Ser Humano na sua integridade.

Com este palco aberto, Lars Von Trier testa os limites do próprio cinema. Apesar dos efeitos de som realistas, o formato mínimo da ambientação (casas, pomares, percursos, etc.) riscado no chão se destaca sobre qualquer outro elemento do espaço fílmico.

O reducionismo adotado na caracterização do cenário nos permite ver a sociedade como um todo, exterior e interior, ruas, casas e pessoas, indo do coletivo ao privativo, à intimidade dos lares sem obstáculos, numa onipresença perturbadoramente marcante.

Este desnudamento do cenário direciona a atenção para a atuação, permitindo ao mesmo tempo em que a história e o espaço fílmico penetrem na mente do espectador diretamente, sem obstruções, despindo-o de suas próprias referências espaciais.

Os atores caracterizados obedecem a linhas marcadas no chão que representam um esqueleto mínimo de ambientação (casas, ruas, etc.), planos de cima que transformam o filme numa grande maquete viva e depois de um tempo, o espectador vê-se imerso na trama.

Nunca a noção de "teatro filmado" foi tão cínica e audaciosamente provocada como em *Dogville.*

A reação do espectador comum poderá ser problemática caso ele não dispa-se totalmente de qualquer pré-concepção sobre como um filme "deve"ser.

Mesmo quando tempo e espaço são abstratos, deformados, fragmentados,

os filmes costumam articulá-los ao nos estimular a imaginá-los.

Nosso senso espacial é realçado pelo recurso dramático da arquitetura fílmica, que com sua capacidade de referenciar espaço e tempo sempre intensifica sensações e produz atmosferas, trazendo algo à tona, desde, um fundo histórico a uma nova apreensão do espaço.

Seja qual for, é a nossa própria experiência de mundo que embasa e nos permite o entendimento das novas proposições espaço-temporais que nos são apresentadas pelo cinema.

É preciso aceitar o fato de que o mundo que podemos experimentar com nossos sentidos é apenas uma vista parcial de uma realidade multifacetada, e que é somente com o auxílio de instrumentos que podemos acessar áreas mais além.

A realidade que percebemos é, então, apenas uma de muitas combinações possíveis de espaço e tempo.

A artificialidade da cidade é revelada pela ausência de obstáculos visuais, sugerindo que "só não se vê o que não se quer".

Em primeiro lugar vemos o retrato de um emaranhado infinito de relações e reações, permutas e combinações, no qual nada permanece o que era, onde estava e como estava, mas tudo se movimenta, muda, se transforma e desaparece.

Vemos assim, em primeiro lugar o retrato como um todo, com suas partes individuais ainda mais ou menos mantidas em segundo plano; observamos os movimentos, transições, conexões, em vez das coisas que se movem, se combinam e são conectadas.

Esta permissão para se ver cada detalhe nos permite capturar de maneira muito ampla a totalidade das ralações apresentadas.

A materialidade e a tatilidade emanadas desta arquitetura fílmica "ausente" são trabalhadas no sentido da evocação e da imaginação de um espaço materialmente desencorpado, não literal, não necessariamente sujeito às leis físicas e amparado na construção mental de suas partes.

Esta privação do sentido tátil tão presente na arquitetura nos remete a sua importância enquanto vazio.

O espaço fílmico proposto permite uma mudança na experimentação da estrutura tempo-espacial.

É uma rica fusão de imagens que aciona diversos sentidos. O espaço nunca é vazio; ele sempre incorpora um significado.

Em *Dogville* a arquitetura enquanto fato concreto é reproposta. A vinculação

do objeto a sua realidade física imediatamente perceptível é retrabalhada de tal maneira que vemos os objetos em seus profundos vínculos com o espaço proposto.

O seu situar no espaço, assim como o dos próprios atores, é relativamente automatizado de seu recipiente (contingente) arquitetônico para que possamos precisar com exatidão onividente seus desempenhos enquanto formadores deste espaço.

E é através dessa nova e complexa lógica espacial que *Dogville* vai trabalhar uma nova relação do espaço com o olhar e conseqüentemente, com as relações de poder.

E é desconstruindo o espaço em sua concepção tradicional, que ele subverterá a condição de observador e observado, ponto-de-vista e vista de um ponto.

É o panóptico tradicional e o invertido, de forma a descaracterizar completamente, a ponto de gerar dúvidas, sobre quem é o poder e quem é o subjugado.

Se por um lado a falta de portas e muros, abrem espaço para uma enganosa visão mais aprimorada das partes; por outro lado esta nos concentra a atenção nas atitudes, relações e reações humanas, obscurecendo cada vez mais as partes e tornando o todo por demais opaco.

A visão se torna uma via de duplo sentido, por vezes centrífuga, por vezes centrípeta.

Até mesmo a relação de vigilância e punição embutidas na trama mudam de lugar, parecendo metáforas, de uma certa maneira à condição do mundo real contemporâneo.

Conclusão

O filme de Von Trier parece procurar mostrar, dentre outras coisas, que a relação do poder exercitado através do olhar, como no panóptico de Bentham, não existe mais de forma a possuir um vigilante absoluto, e sim vários pequenos vigilantes, gerando novas e maiores formas de controle que se perpetuam através dos indivíduos e dos espaços.

Espaços estes que se modificam quanto à concepção proposta por Milton Santos, tornado o espaço real bem próximo do fílmico e vice-versa, de forma a não podermos mais distingui-los com facilidade, se não no campo visual, mas concretamente no campo da concepção.

É o superpanóptico citado por Bauman que ao invés de ampliar, aguçar, os sentidos humanos-visão, audição, etc., nas sociedades modernas, muito pelo contrário, inibe-os de forma a tornar cada indivíduo mais tolhido e confuso de seu real papel nessa mesma sociedade, tornando seus corpos mais dóceis do que nunca.

Notas

1. Santos, M. *Espaço e método*. pp. 5-8.
2. Santos, M.. *A natureza do espaço*. p 106.
3. J-C. Bernardet. *O que é cinema*. pp. 17-20
4. Munsterberg, Hugo. T*he film: a psychological study*. New York: Dover Public, 1970.
5. Eisenstein, S. Palavra e imagem. In: *O sentido do filme*. p. 20.
6. Xavier, Ismail. *O olhar e a cena*. p. 7.
7. Bazin, André. *Qu'est-ce que le cinema*?. p. 128.
8. Metz, C. *A respeito da impressão de realidade no cinema*. p. 15-28.

Referências bibliográficas

BAUMAN, Zygmunt. Guerras espaciais: informe de carreira. In: *Globalização*: as conseqüencias humanas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999. pp. 34-62;

BAZIN, André. *Qu' est-ce que le cinema*? Vol. II. Paris: Editions du cerf, 1960.

BERNARDET, J.C. *O que é cinema*. São Paulo: Brasiliense, 2004.

FOUCAULT, Michel. Disciplina. In: *Vigiar e punir*. Petrópolis: Vozes, 1987. p. 125-204.

_____. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1990.

METZ, Christian. *A respeito da impressão da realidade no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

MUNSTERBERG, Hugo. *The film: a psychological study*. New York: Dover Public, 1970.

SANTOS, Milton. *Espaço e método*. São Paulo: Nobel, 1985.

_____. *A natureza do espaço*. São Paulo: Hucitec, 1996.

XAVIER, Ismail. *O olhar e a cena*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

_____. *O discurso cinematográfico*: a opacidade e a transparência. 3ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

Resumo

O presente artigo discute a relação entre a vigilância e o controle, postulados por Foucault, e o espaço fílmico, usando como base para a análise, o filme *Dogville* de Lars Von Trier.

Palavras-chave
Vigilância; Controle; Espaço; Filme; Panoptismo.

Abstract
This paper discusses on the relations between vigilance and the control, assumed by Foucault, and the space on the movies, using as base to analysis, the Lars Von Trier´s film, *Dogville*.

Key-words
Vigilance; Control; Space; Movie; Panoptism.