

## Dogville - mareridt på Elm Street

Filmanmeldelse. *Dogville* (2003). Instruktion og manuskript: Lars von Trier.

Af [DORTE SCHMIDT-JØRGENSEN](#)

*Dogville går radikale veje i sin scenografi, sin fortælling og sin allegori over USA – og os andre. Med god hjælp fra skuespillerensemblet har Trier skabt et værk, der klart overgår Dancer in the dark, og selvom det ikke blev til Palme d'Or i år, jubler man efter såvel første som anden tur i mørket med Dogville.*

### Historien

Tiden er 30'ernes depression, lokaliteten en bogstavelig dead-end - barakbyen Dogville klods op af Rocky Mountains, USA. Vi finder os således i udkanten af civilisationen, og her lever en snes "simple honest folks" et nøjsomt og upåagtet liv. Præsten har forladt dem, hans afløser er sigende nok aldrig dukket op, og voiceoveren fortæller tillige med slet skjult ironi, at ingen i Dogville længere føler "the democratic need". Således erfarer vi hurtigt, at det er so so med engagementet og autenticiteten i forhold til den kollektive ånd. Filmens mandlige hovedfigur, Tom (Paul Bettany), der efter egen overbevisning udgør Dogvilles intellektuelle elite, sætter sig for at afsløre det lille samfunds fejl og mangler. Hans navn alluderer til såvel Mark Twains 'Tom Sawyer' som opfinderen Thomas Edison, så på papiret er han sammensmeltningen af både dannelse, kommunikation og 'oplysning' - oddsene er gode.

Og lad os pausere ved Tom, der er en drømmer, grubler og forfatter in spe. Ikke ulig Trier fantaserer han om at revse og lutre den menneskelige sjæl. Han vil åbenbare de fundamentale menneskelige sandheder for sine læsere, og byen Dogville er den første prøvelse. Ved eksemplets magt skal indbyggerne indse, at de ikke er i stand til at 'modtage', og i virkeligheden alle kun passer deres eget, men Toms dybe filosofiske bukselommer er tomme for illustrative eksempler. Han taler konsekvent hen over hovedet på indbyggerne til de tilbagevendende moralske vækkelsesmøder, som alle dog deltager i. Dels har de ikke har andet at give sig til, dels vil de ikke gå glip af noget.

I filmens første kapitel dumper illustrationen, redskabet, så ned som en gave fra himlen - eller mere præcist jages hun over markerne med projektiler hvislende for ørerne. Hun hedder Grace (Nicole Kidman), og forrevet, sulten, på flugt fra gangstere, myndigheder og storbycivilisationens arrogance er hun villig til alt for at blive optaget i Dogvilles verdensfjerne fællesskab. På Toms opfordring tilbyder hun åbent sig selv og sin arbejdskraft til indbyggerne, og ved sin arbejdsomhed, empati og skønhed fortryller Grace dem alle. Men taknemmeligheden slår snart over i udnyttelse og afstumpet grusomhed, og det opbyggelige lærestykke bliver et mareridt - for Tom, men først og fremmest for Grace. Det, hun har givet fra sig, og den smule, hun har modtaget til gengæld, enten knuses eller vendes imod hende, og hun finder sig passivt i det. Dels af frygt for 'hjemsendelse' til gangsterne, dels fordi hun har brug for at tro på, at det er menneskeligt at fejle, og at de vil indse deres uretfærdigheder. Hun må dog afslutningsvis erkende, at Dogvilles beboere ikke på bunden er "good honest hardworking people". De er hunde, og havde hun handlet som dem, ville hun intet kunne sige til sit forsvar. Hun sættes - ironisk nok ved beboernes egen mellemkomst – pludselig i stand til (ned i mindste stoiske detalje) at hævne øje for et øje, tand for tand, og det gør hun.



*Dogville* (2003).



Det er med temmelig mange ord *Dogvilles* historie, hvis slutning ikke lader en forlade biografen med rigtig ro i sindet. Ikke kun pga. af sin morbiditet, men også fordi den simple klassiske allegorese bliver mudret. Er det byen Dogville eller Graces afsluttende dåd, der er allegori på USA? Eller ikke snarere dem begge? Triers allegori er moderne i sin tvetydighed.

### Det menneskelige eksperiment

Ved andet gennemsyn træder Toms projekt for alvor i karakter som eksperiment eller med hans egne ord som en leg. Og hvad, man skulle have af sympati med ham, fordufter. Som han næsten sadistisk tvinger Bill Henson til at spille skak hver eftermiddag kun for at demonstrere og svælge i sin egen overlegenhed, tvinger han også Grace: "Isn't saving your life worth a little game?" er de præcise ord. Han er således den første og den største udnytter, og driften er ikke ærværdig, men intellektuel forfængelighed og seksuelt begær.

Vores indre svinehund fascineres og lutres derfor en smule ved Graces hævn. Hun likviderer ham, og Tom og de andre 'hunde' fortjener at dø. Måske ligger *Dogvilles* dybeste mareridt i det faktum? Triers moralske lærestykke illustrerer ikke kun *Dogvilles* – og USA's - manglende hjerte og moral, men også vores. Da Grace endelig ser Dogville i et klart lys, vælger hun den umenneskelige løsning, og vi hælder mod at bakke op om hendes beslutning, selvom den ingenlunde lader sig forsvare. Så måske ødelægges Dogville og dens beboere, men umenneskeligheden sejrer. Er det den 'menneskelige sandhed', der gennem lænkehunden Moses (!), til slut gør os op i ansigterne, så vi næsten kan mærke kæberne snappe?

### Voiceoverens omnipotens

Men lad os her forlade historien og i stedet tage fat på et par af de andre karakteristiske træk ved *Dogville*. Først voiceoveren.

John Hurts allestedsnærværende fortællerstemme er iørefaldende og har et utal af funktioner. Den lægger ord i munden på personerne. Går ind i og ud af personerne og giver os dermed mulighed for at høre og ikke kun se, hvad der rører sig. Den kommenterer og fortolker på en næsten overdrevet eksplicit facon, og så har den tillige visuel magt, hvilket kan eksemplificeres ved Graces entré i 1. kapitel. Det er mørkt, og Tom ligger halvt grublende, halvt døsende på The old ladies bench i forgrunden af billedet. Voiceoveren gengiver hans tanker, og simultant med, at vi hører ordene "need an illustration", glider en høj, slank sort skikkelse ind i billedrammen fra højre. En skygge, der hurtigt får skikkelse qua kameraets og Toms interesse. Fortællerstemmens ord materialiserer sig således omgående – den besidder en nærmest guddommelig omnipotens.

Og vi stoler på stemmen, der er mørk, varm og tryk at lytte til, men man skal ikke lade sig narre af dens britiske elskværdighed og til tider underdrivende ordvalg. Den udtrykker holdninger og udleverer utallige gange personerne gennem ironi. Lars von Trier fortæller selv, at han havde "a lot of fun writing that voiceover, which reflects my own sense of sarcasm", men i virkeligheden er den for subtil og indirekte til at kunne kaldes sarkastisk. Trier kalder den i øvrigt Barry Lyndonsk - og kendere vil måske også i *Dogvilles* klassiske barokscore høre ekkoer af Kubrickfilmen fra 1975.

### Den førte hånd

I forbindelse med især *Breaking the Waves* blev følelsernes 'ægthed' ivrigt diskuteret. Var dens følelsesfuldhed for tydeligt 'konstrueret'? Var Triers hånd for tydelig? I forbindelse med *Dogville* synes den diskussion at have mistet sin relevans. Kidman brænder igennem lærredet med en overbevisning, der ikke nødvendigvis er bedre, men i hvert fald anderledes end Emily Watsons. I *Dogville* er det – bl.a. i kraft af netop omtalte voiceover – i højere grad fortællingens form, der synes 'ført'.

John Hurts overdrevne tydelighed understøttes af filmens titel- og kapitelskilte. I begyndelsen fortæller et sort-hvidt titelskilt (med stumfilmslignende tydelighed) os, at dette er historien om *Dogville* fortalt i en prolog og ni kapitler. I baggrunden ses det store U, der markerer, at filmen er første del af Triers nye trilogi *U, S and A*. De ni kapitler indledes af tilsvarende skilte, og via dem over-ekspliciteres kapitlernes indhold - enkelte gange i en sådan grad, at det bliver komisk. Vi har altså at gøre med en film, der arbejder energisk for at fremvise sin



karakter af fortælling – og det går hånd i hånd med dens tydeligt 'manglende' scenografi.

### Scenografien

Den sorte baggrund med den hvide 'skrift' går som bekendt igen i filmens scenografi - et sort filmstudiegulv, hvorpå byens huse, gader etc. er tegnet med kridt. Kun ganske få rekvisitter tillades, enten fordi de er nødvendige fx stole og borde, eller fordi der er en pointe med dem; et kirkespir, hvis skygge peger mod butikken og ikke mod himlen; en kirkeklokke, der kun bruges til at varsle verdslige begivenheder; en radio, der bliver slukket så snart uforpligtende populærmusik afbrydes af vigtige nyheder; en jernseng, der har tilhørt en prostitueret osv.

Filmverdenen har været mystificeret af rygterne om denne stilisering, siden optagelserne af *Dogville* begyndte vinteren 2002, men i den færdige film er det ingenlunde dét, der påkalder sig opmærksomheden. Det er ganske vist, at man efter ganske få minutter ikke længere mangler konventionelle naturalistiske rammer, og faktisk viser det sig flere gange, at deres fravær højner intensiteten. Det bør dog bemærkes, at en virkelighedsnær lydkulisse af fuglesang, regn, storm osv. til en vis grad kompenserer.

Ellers synes der at være to hovedgrunde til, at Triers eksperiment lykkes. For det første skuespillerne, der i kraft af den scenografiske askese får umådelig meget plads: Ansigter, interaktioner, positioner som når Nicole Kidmans Grace graciøst glider ned af Elm Str. får lov til at fylde - og selv om Kidman er mest fortryllende, så kan hele ensemblet bære ansvaret. For det andet er *Dogville* tænkt filmisk - ikke som teater. Knivskarpe closeups; et sensitivt og mobilt håndholdt kamera; følelsesladede krydsklipninger med forskellige toninger; grafisk betagende indstillinger set fra et (næsten) guddommeligt perspektiv oppefra og ned, én gang med et stort ur eksponeret ned over, en anden med brug af fast motion; brug af lys; og en dobbelteksponering, der leder tankerne hen på Per Kirkebys kapitelbilleder i *Breaking The Waves*. Alt sammen fjerner *Dogville* lysår fra filmet teater. Lidt provokerende har Trier sagt, at 60'ernes danske TV-teater har været en inspirationskilde for filmen, men tag ikke fejl: *Dogville* er film med stort F.

### Referencer og detaljer

Det er således allerede nævnt, hvordan både Kubrick og Panduro har været inspirationskilder. Som det har været fremme i flere anmeldelser og interviews har også Bertolt Brecht givet Trier idéer, og *Bibelen* har vist også været inden for rækkevidde. I det hele taget er *Dogville* i triersk og tidstypisk ånd et mylder af referencer – finkulturelle som populære. Til sidst nævnte hører navnet på byens hovedpulsåre, Elm Street, der dog i *Dogvilles* kontekst får sin egen kejserens nye klæder-betydning, idet den aldrig har set et elmetræ. Som sådan bliver den emblem på Toms projekt.

*Dogville* er fuld af små detaljer. Og til trods for, hvad man kunne frygte, er den ikke et minut for lang. Utallige scener har en lille betydningsfuld 'kant' i replikker, klipning, skuespil, voiceover eller billeder. Afslutningsvis fører Grace og Tom fx en helt igennem forlorn samtale ved den gamle sølvmine, og bag dem på en af minens støttebjælker står ordene 'DICTUM AC FACTUM' (som sagt så gjort) som en kommentar til, at indbyggerne da har forrådt hende. Byen ér altså - som Chuck allerede har antydnet skråstreg foregrebet i 1. akt - 'rådden'. Der er desuden metaforikken omkring æblerne, et billede på byens, Graces' (og vores) uskyldstab. Den næsten forrykte diskussion af arrogancens væsen osv. osv. Det er blot eksempler, men det er sådanne detaljer og dermed fornemmelsen af, at der er rigtig meget mere at gå på opdagelse efter, der gør *Dogville* så god. Plus skuespillet. Plus fortællerstemmen. Plus billeder som Grace under presenningen på lastbilen. Plus... Så kan man godt leve med parodisk og plat overtydelighed i fraser som fx "Are you with or against us".

### Og ..?

Hvordan *Dogville* peger frem mod de kommende to film eller tilbage mod tidligere er ikke ærindet her. Sidstnævnte kan man læse glimrende om andetsteds i dette nummer. Nævnes skal det dog selvfølgelig, at der er i mikroskopiske biroller er blevet plads til både Udo Kier og Jean-Marc Barr (og har vi mødt lænkehunden Moses i *Riget*?). Barr får



fornøjelsen af at kommentere byens og filmens navn: "a stupid name if I ever heard one!"

Til trods for, at *Dogville* fungerer, betager og 'vokser' ved gensyn, så håber man paradoksalt nok ikke, at den danner præcedens. *Dogville* indvarsler forhåbentlig ikke en ny bølge a la Dogme95, for i hænderne på instruktører uden visuel fingerspidsgefühl og skuespillere uden (verdens)klasse kunne forsøg på at gentage kunststykket blive ulidelige. Det er for så vidt både *Dogvilles* styrke og svaghed. Den er en stor fuldbåren filmperle, men den træder ikke i karakter som avant-garde, for kun meget få vil kunne følge i dens spor. Vi venter i spænding på *Manderlay*...

#### Faktaboks

*Dogville* (2003), 178 min. Dansk.  
Instruktion og manuskript: Lars von Trier.

Officiel hjemmeside: [www.dogville.dk](http://www.dogville.dk) (anbefales).

Læs også DFIs *Film* nr.29, s.3-14 (tilgængelig online på [www.dfi.dk](http://www.dfi.dk)), samt [Lisbeth Overgaard Nielsens artikel](#) i dette nummer af 16:9.

«|| [forrige side](#) | [næste side](#) ||»

16:9, juni 2003, 1. årgang, nummer 2

8