

A BETTY ADORMECIDA

Elizabeth Ramos

Em 2008, o diretor canadense Claude Cloutier lançou o curta metragem *Sleeping Betty/Isabelle au bois dormant*, com o qual recebeu inúmeros prêmios internacionais e no Canadá, inclusive o de melhor história em animação concedido no 29º Genie, premiação que reconhece os melhores do cinema e da televisão canadenses.

Nos 9 minutos e 18 segundos de filme, Cloutier recria e ressignifica, com muito humor, o conto de fadas *A bela adormecida*, de Perrault. A computação gráfica dos desenhos assinada por Nicolas Brault e Jihane Geadah traz ao espectador a mistura surreal de passado e presente, nas mais diferentes formas: soberanos da Inglaterra renascentista e vitoriana coexistem com um príncipe Charles que mais se assemelha a um Quixote; cavalos conduzem carruagens transformadas em modernos táxis canadenses do século XXI; o castelo não passa de uma casa de classe média típica de Montreal, onde, ao tocar da campainha, portas se abrem no mais puro estilo das medievais pontes levadiças; bruxa e médico usam de confusos e frustrados métodos para acordar uma suposta princesa, que, como qualquer adolescente, só quer dormir; compositores como Dvořák (*Sinfonia n.9*), Mahler (*Sinfonia n.1*) e Tchaikovsky (*A bela adormecida*) são trazidos para compor a belíssima trilha sonora. Não há língua falada. Apenas conjuntos de sons, que, em alta rotatividade, simulam um discurso perfeitamente compreensível, no contexto em que ocorrem.

Assim, o recurso da audiodescrição torna-se importante, no sentido de permitir que o espectador não-vidente tenha acesso às imagens da tela. O presente artigo, portanto, traz comentários sobre o filme e uma proposta de narrativa que poderá auxiliar o audiodescritor na criação de um roteiro audiodescritivo para *Sleeping Betty/Isabelle au bois dormant*, possibilitando a fruição da animação por parte de sujeitos com limitação visual. Como não há diálogos, apenas ruídos e música, as pausas são longas e a condução do processo de descrição pode se desenvolver com razoável simplicidade.

O filme

A animação *Sleeping Betty/Isabelle au bois dormant* abre com a imagem de uma árvore muito antiga, onde está pousado um corvo que traz ao bico alguma coisa

Submissão em 02.12.2011, aprovação em 16.12.2011

parecida com um rolo de filme com borda listrada de azul e branco, e um desenho não identificado em vermelho.



Ao som da nona sinfonia de Dvořák, a câmera desce para encontrar, num galho um pouco abaixo, uma raposa, à espreita do corvo, animais que saem das fábulas para estabelecerem, desde o início, as muitas relações intertextuais que o filme irá construir. O tronco espesso da árvore também remete a contos infantis, com imagens de animais e monstros. O desenho feito a bico de pena com nanquim apresenta cores sóbrias em aquarela. Ao chegar ao solo, a câmera flagra um táxi amarelo puxado por um homem. Sobre a cena, o som típico de açoites e do tropel de cavalos, como nos velhos filmes de faroeste. Em seguida, a câmera desloca-se para o conjunto de casas ao fundo, fixando-se na única de cor diferente, diminuindo o plano para fixá-lo na janela e entrar no quarto, onde o espectador encontra uma senhora chorando exageradamente. O conflito entre passado e presente estabelecido com a imagem do táxi amarelo puxado por um homem anuncia a disjunção. As lágrimas vertidas, que caem ao chão num ruído semelhante ao das fontes e pingos de chuva, acentuam o toque surreal. O espectador percebe, então, que se trata da mãe da jovem que dorme, tendo o pai à cabeceira. A coroa na cabeça indica tratar-se de um rei.

A câmera passeia pelo quarto, cujas paredes são discretamente decoradas com pequenas flores-de-lis, símbolo da província do Quebec, e, no lado oposto ao da cama, apresenta a plateia que se encontra de pé, assistindo impassível à cena da moça adormecida e de seus pais atormentados: Henrique VIII, a rainha Vitória, o bobo da

¹ Referência das imagens: <http://films.nfb.ca/isabelle-au-bois-dormant/galerie.php>

corte portando um chapéu de Arlequim com guizos nas pontas, um ogro, um fauno tosco de paletó e um cavaleiro medieval despido da armadura. Consolida-se a sensação de disjunção que toma conta do espectador, com a quebra da temporalidade.



O exagero das lágrimas vertidas pela mãe é reforçado pelo movimento do pai, ao sacudir a cama de ferro com a ajuda do cavaleiro, que, a esta altura, sai da sua posição de mero espectador. Nada acorda a menina. O pai desesperado caminha em direção a um dos cantos do quarto, entra numa cabine telefônica — a típica cabine inglesa — e liga para o médico, que é visto no consultório examinando um porco antropomorfizado, com um machado cravado na cabeça, sentado e vestindo camiseta branca. O médico tenta, sem sucesso, obter alguma resposta do paciente, ao estímulo das marteladas no joelho. Na parede, um cartaz em francês mostra o desenho das partes de um porco deformado, com as seguintes identificações: asa, carne, carne moída, carne de porco, cerebelo, esta última próximo à coxa traseira, definindo mais uma vez as marcas do surreal e da ironia.

Enquanto examina o paciente, o médico recebe o telefonema do rei e, sem demora, vai ter com a família real. Chega num carro puxado por dois cavalos, toca a campainha e se afasta, para que a porta desça como uma ponte levadiça e lhe permita entrar. Junto ao leito da garota adormecida, o médico retira da pasta um serrote, que surpreende a todos, inclusive a rainha Vitória, antes muda e imóvel, na plateia. A próxima cena mostra o médico saindo da casa com o serrote cravado na cabeça, numa remissão ao porco antes examinado.

Na busca de uma solução para o drama, o rei telefona para a SOS Prince Inc., de onde, como num quartel do corpo de bombeiros, desce pelo poste um cavaleiro de armadura, caindo diretamente no lombo do cavalo, que dispara imediatamente. O

Tradução em Revista 11, 2011/2, p. 3

desenho mostra ao espectador que o cavaleiro-príncipe tem as feições de Charles, da Inglaterra.



Enquanto o cavaleiro-príncipe está a caminho, o tosco fauno de paletó se aproxima do leito, tocando muito mal uma flauta andina para, sem sucesso, despertar a adormecida. Em seguida, tenta tocar um trombone. De novo, sem resultado.



Galopando com muita determinação, o cavaleiro-príncipe — um Charles-Quixote — passa por John Wayne, que atira flechas contra um búfalo montado à sua frente, numa clara alusão a Buffalo Bill e aos filmes de faroeste. Pouco depois, ainda na estrada que corta um deserto, o cavaleiro-príncipe é forçado a parar diante de uma placa de STOP. No céu, um pequeno avião faz o mesmo, voltando a se mover somente depois da passagem do príncipe montado. As leis de trânsito do Canadá atual são, portanto, reproduzidas num contexto de humor. Em seguida, o príncipe tem que enfrentar o dragão, que nada mais é do que um alce imóvel e empalhado, no meio do caminho. Contra a espada desembainhada, o dragão lança uma nuvem espessa de fumaça sobre o príncipe que, uma vez livre da poluição, golpeia impiedosa e incessantemente o dragão

impossibilitado de sair do lugar, que, reconhecendo a derrota, derrama lágrimas desoladas.



Simultaneamente, no quarto da adormecida, chega a bruxa com sua tradicional vassoura, desta vez executando funções de um aspirador de pó. Ao tocar a moça com a varinha, dá início a uma série de passes errados, transformando a menina em diferentes criaturas, inclusive Monalisa. Finalmente, após conseguir fazer com que a Bela Adormecida recupere sua forma original, a feiticeira é afastada de sua incumbência.



Em seguida, chega o príncipe-cavaleiro à beira do leito e, como esperado, beija a menina. Como nada acontece, é empurrado pela pata do cavalo, que também beija a adormecida, sem qualquer resultado. Nesse momento, toca o despertador. A moça acorda, aborrecida, esticando a mão para desligar o maldito relógio.

Ao som de *A bela adormecida* de Tchaikovsky, o filme termina. A câmera sai do quarto, sobe a árvore que havia descido no início, para encontrar a raposa com o corvo na boca e o cavalo, um pouco acima, tocando o trombone.

Discussão

Em entrevista sobre o filme *Isabelle au bois dormant*², quando perguntado a respeito da palavra que mais ama, Claude Cloutier responde: “desenho” é a palavra que mais amo. E continua tratando da técnica tradicional que costuma adotar para os desenhos animados por ele dirigidos: papel, tinta, gravura.

Com relação a esse filme, em particular, o diretor afirma que queria fazer com que seu desenho se assemelhasse ao estilo das gravuras dos primeiros livros de conto de fadas que leu, e queria também destacar o tipo de cor da época. Sua decisão fica bem clara logo ao início do filme, com a imagem do tronco da árvore, discretamente composta de figuras de animais saídos das fábulas. Às imagens em bico de pena, acrescentou pintura em aquarela, modelando a superfície colorida.

Em seguida, comenta que sua história é um pouco baseada na *A bela adormecida*, isto é, tomou uma situação que considera simples — a bela que dorme — e escolheu vários personagens que tentam acordá-la. Assim, a partir de um conto de fadas bem conhecido, Cloutier mostra a sua percepção e interpretação de uma história “comum”, inserindo-a no mundo de hoje, com humor, um pouco de magia e efeito surpresa. Num processo de renovação e acréscimo, brinca com essas noções ao longo do filme, e os desenhos em nanquim, num truque mágico, terminam construindo caricaturas e estampas vitorianas num divertido cenário de incoerências e anacronismos.

Claude Cloutier toma o tradicional conto de Perrault e o traz para a contemporaneidade, possibilitando a construção da metáfora do acúmulo de informação da sociedade pós-moderna, ilustrando a ruptura com a tradição e confirmando a era do pastiche, da apropriação, da ironia. A forma como combina todos os elementos, no final das contas, dará o tom de humor ao seu trabalho, sem que o torne menos crítico. A qualidade e a criatividade dos desenhos, além do humor resultante das disjunções cenográficas impõem ao audiodescritor uma prática bastante complexa, igualmente criativa e crítica.

Ademais, o fato de que o diretor tenha optado por um filme com muito poucos elementos sonoros torna a audiodescrição e a música, recursos de fundamental

² <http://films.nfb.ca/isabelle-au-bois-dormant/bande-annonce.php>

importância para o não-vidente. Dado o conteúdo crítico da obra, não por acaso, uma das trilhas sonoras escolhidas é a *Sinfonia do Novo Mundo* de Dvořák que compõe a sofisticada trilha sonora e reflete a opção mais elaborada ao *pizzicato*, isto é, a técnica do “beliscão” nas cordas do violino, que, ao ser dedilhado normalmente marca certos movimentos nos desenhos animados. A escolha rompe com o paradigma da técnica e da estética da animação tradicional, além de possibilitar que a obra se desloque do texto infantil — o conto de fadas — para o universo do espectador adulto, aspecto a ser refletido na linguagem do audiodescritor. A *Sinfonia do Novo Mundo*, inserida logo ao início da animação, possibilita que se pense o conto recriado por Cloutier também como locus da contenda político-ideológica quebequense, sob uma perspectiva irônica, através do fantástico e do polifônico. A história inglesa, na figura de seus monarcas — Henrique VIII, Vitória e Charles, que se encontram ao longo de pouco mais de nove minutos de filme — ridiculariza a linearidade da História e sua participação na constituição do Quebec. O alto poder, muitas vezes confundido com a alta cultura, mostra-se incapaz de atuar, limitando-se a assistir impassível à cena patética de uma princesa que, cercada de pais lunáticos, insiste em não acordar — como se se tratasse de um acontecimento merecedor de sua grave atenção. Tudo é posto em cena constituindo um universo de disjunção, anacronismo e comédia.

No entanto, é interessante observar que a trilha sonora de *Isabelle au bois dormant* inclui, também, *A bela adormecida*, de Tchaikovsky, num claro movimento de remissão à anterioridade, ao tempo em que, simultaneamente, dilui as diferenças entre passado presente e futuro, rompendo fronteiras, subvertendo a imaginação tradicional, numa pluralidade de estilos e intertextos.

O que Claude Cloutier traz ao espectador nos seus nove minutos de filme é a expressão da contemporaneidade no filme pós-moderno. Ao tempo em que se apropria da tradição, torna-a transitória — afinal, não podemos deixar de lado o fato de que o filme é veiculado através do *YouTube*³ — e constrói a crítica ao autêntico, subvertendo as referências à realidade, criando uma pluralidade de relações intertextuais e

³ www.youtube.com

identidades mutáveis, fragmentando o passado histórico, suscitando a imaginação, conectando tudo a tudo. Os modelos da História e do conto de fadas se confundem, na medida em que desaparecem as fronteiras entre as narrativas. A nostalgia a que o diretor se refere, ao externar o desejo de que seu desenho se assemelhasse ao estilo das gravuras dos primeiros livros de conto de fadas que leu, manifesta-se não como simples volta ao passado, mas como reverência e crítica inovadora ao seu momento histórico presente. Cloutier brinca num “*playground* de ilusionismo” através das disjunções do real, e nos brinda com uma produção extremamente criativa, divertida e crítica, que também o será na audiodescrição.

Referências

DIX, Andrew. **Beginning film studies**. Manchester/New York: Manchester University Press, 2008.

WOODS, Tim. **Beginning postmodernism**. 2nd. Edition. Manchester/New York: Manchester University Press, 2009.

Filmografia

JEAN, Marcel; CLOUTIER, Claude. **Sleeping Betty**. Filme: produção de Marcel Jean, direção de Claude Cloutier. Montreal, Quebec, National Board Film of Canada, 2007. 9min18seg.