

ESPACIALIDADES DO UNIVERSO DISNEY PRINCESS: ESPAÇOS IMAGINADOS X ESPAÇOS REAIS NA CONSTRUÇÃO DAS HISTÓRIAS

SPATIALITIES OF THE DISNEY PRINCESS UNIVERSE: IMAGINED SPACES X REAL SPACES IN THE CONSTRUCTION OF STORIES

Priscila Mana Vaz¹

74 **RESUMO** O presente artigo pretende mapear as espacialidades do *Universo Disney Princess*, a partir de um material não oficial, que localiza em espaços reais as histórias contadas pelos filmes da Disney, ajudando a criar uma relação entre as narrativas e colocando-as como parte de um mesmo universo. A partir dos espaços apresentados no mapa, foi desenvolvida uma análise fílmica das paisagens apresentadas nas narrativas, buscando apontar os elementos que possibilitam a criação da relação entre mundo real e mundo imaginado. Essa relação se dá a partir de marcas que esses espaços narrativos apresentam, visto que a maior parte das histórias não se referem a locais reais, mas compartilham características desses lugares, como traços geográficos e climáticos. Exemplos dessa relação entre mundo imaginado e mundo real podem ser vistos em diversos universos narrativos, já que a espacialidade tem papel fundamental nas narrativas. A relação do espaço também é ponto-chave para pensarmos em conexões entre mundos narrativos, uma vez que a proximidade espacial entre mundos imaginados cria condições para encontros entre histórias como acontece no filme *Frozen* (2013), em que as princesas recebem uma visita de Rapunzel, do filme *Enrolados* (2010).

PALAVRAS-CHAVE espacialidades, universo narrativo, filmes Disney, Disney Princess

¹ Doutoranda em Comunicação no PPGCOM/UFF. Mestre em Comunicação pela mesma instituição. Bolsista Capes de Excelência. Pesquisadora na área de Narrativas e Ficção Seriada, integrante do grupo de pesquisa Media Múthos. Pesquisa a relação entre narrativas na formação de universos compartilhados em produções audiovisuais, com ênfase em entrelaçamento de contos de fadas. Coursou Estudos de Mídia na graduação, também pela UFF (2014).

ABSTRACT *This article intends to map the spatialities of the Disney Princess Universe, using unofficial material, which locates the stories told in Disney films in real spaces, helping to create a relationship between the narratives and placing them as part of the same universe. From the spaces presented on the map, was developed a filmic analysis of the landscapes presented in the narratives, seeking to point out the elements that enable the creation of the relationship between the real world and the imagined world. This relationship is based on the marks that these narrative spaces present, since most of the stories do not refer to real places, but share characteristics of these places, such as geographical and climatic features. Examples of this relationship between the imagined world and the real world can be seen in several narrative universes, since spatiality has a fundamental role in the narratives. The relationship of space is also a key point to think about connections between narrative worlds, since the spatial proximity between imagined worlds creates conditions for encounters between stories as they happen in the movie Frozen (2013) in which the princesses receive a visit from Rapunzel, from the movie Tangled (2010).*

KEYWORDS *spatialities, narrative universe, Disney films, Disney Princess.*

INTRODUÇÃO

Ao longo do século XX, diversos filmes foram produzidos trazendo os contos de fadas como temática, muitos deles nem sempre direcionados para o público infantil. Mas as produções que tiveram mais sucesso junto ao público foram as da Walt Disney Company, que estabeleceram um lugar para o gênero no cinema (STONE,1975), e fizeram com que grande parte das referências que temos até hoje dessas histórias venham das versões Disney.

Nas histórias registradas nos livros de contos, quase nunca há uma marca do lugar específico estabelecido para onde aquele episódio narrado tomou lugar. De maneira geral, podemos relacionar a espacialidade das histórias aos autores que as registraram, entendendo que as histórias contadas pelos irmãos Grimm se passaram na Alemanha, as histórias contadas por Perrault se passaram na França, e seguir fazendo essa relação entre o lugar do autor e o lugar da narrativa. No entanto, como essa relação nem sempre é referenciada diretamente pela narrativa, resta ao leitor a tarefa de completar as lacunas com suas impressões. Muitos leitores percorrem um

mesmo caminho dedutivo para achar as respostas que a narrativa não entregou e isso acaba possibilitando a criação de referências que são compartilhadas pelo público.

O objetivo deste artigo é analisar como os espaços são apresentados nas narrativas fílmicas da Disney que usam os contos de fadas como temática, levando em consideração que os espaços apresentados no cinema não foram necessariamente propostos nos contos originais. Esse ponto de partida é importante para estabelecer o papel fundamental da Disney como um “preenchedor de lacunas narrativas”, possibilitando a formação de um imaginário de referência sobre a espacialidade dos contos de fadas no audiovisual para os espectadores de seus filmes e que acaba sendo extrapolado para o próprio gênero literário.

A hipótese desenvolvida está baseada na possibilidade dos filmes Disney criarem um universo narrativo compartilhado pelos contos de fadas. Esse indicativo de um universo compartilhado que se forma com os filmes vem sendo percebido pelos fãs em indícios de cruzamentos de narrativas, como o aparecimento de personagens de diferentes origens em um mesmo filme. Mesmo antes desses supostos aparecimentos, a ideia de um universo compartilhado vem sendo representada em produções de fãs que sugerem uma proximidade territorial de reinos imaginados e lugarejos onde as narrativas são desenvolvidas.

Partindo de um material imagético - um mapa - produzido por fãs sobre a localização espacial das narrativas dos filmes produzidos pela Disney, serão estabelecidos, através da análise fílmica, os indícios narrativos que permitem a produção de materiais como este. Busca-se identificar nas representações fílmicas das paisagens os elementos que permitem que os espectadores estabeleçam conexões espaciais entre as narrativas, mesmo que as histórias não tenham explicitamente sua localização identificada. Acredita-se que essa abordagem é importante para se estabelecer algumas das características geográficas que o *Universo Disney Princess*, aquele formado pelos filmes de contos de fadas, tem no imaginário dos fãs, ainda que haja muita extrapolação em relação ao que os filmes apresentam de fato.

CONTOS DE FADAS, ESPACIALIDADE E DISNEY

As histórias de contos de fadas são contadas desde antes do surgimento da escrita. Em vários lugares do mundo, povos com necessidade de transmitir ensinamentos utilizavam os contos orais para desempenhar tal função devido à incapacidade da criação de categorias possibilitadas apenas pela linguagem escrita (ONG, 1982). Na ausência de meios para registrar conhecimentos de maneira mais sistemática, os contos serviam como um canal para que fossem disseminados comportamentos e atitudes socialmente aceitos nos contextos onde estavam inseridos. Esses contos, ainda orais,

versam sobre vários aspectos da sociedade, e apenas quando foram incorporados na linguagem escrita ganharam subdivisões de acordo com a função que tinham para o contexto. Desta maneira, surgiram os contos românticos, pornográficos, de horror, os contos de fadas e tantos outros (ZIPES, 2006).

No caso específico dos contos de fadas, foram reunidas as histórias que tinham função moralizante social, ou seja, que ensinavam como se comportar em sociedade. Os primeiros registros escritos dos contos de fadas foram feitos na Itália, no século XVI, pelos autores Straparola e Basile, e essas histórias foram sendo recontadas e registradas por diversos autores ao longo dos séculos XVII e XVIII até que no século XIX, os Irmãos Grimm, na Alemanha, fizeram a primeira coletânea que direcionou as histórias para o público infantil (ZIPES, 2006). Até então, esses contos não eram direcionados especificamente para as crianças, porque não havia anteriormente uma noção de infância bem estruturada.

Até o fim do século XIX, os contos de fadas foram completamente estabelecidos como narrativas para o universo infantil, a partir da contribuição de diversos autores, entre os mais famosos Hans Christian Andersen e Charles Perrault. No início do século XX, essas histórias começaram a ganhar espaço nas produções cinematográficas em inúmeras obras, inclusive de animação. A trajetória dos contos de fadas Disney começa no ano de 1937, com o lançamento do longa-metragem de animação *A Branca de Neve e os sete anões*. Durante o século XX, vários outros filmes foram produzidos trazendo os contos de fadas como temática, pela Disney Company, que apesar de não se prenderem às versões originais dos contos fizeram uma grande contribuição para o campo dos contos de fadas no cinema.

Na literatura, a questão da espacialidade nos contos de fadas no geral é vaga, e nem sempre há marcas de onde a história narrada tomou lugar. No caso dos contos de fadas, introduzidos comumente pela sentença “*Era uma vez, em um reino distante...*”, a noção da temporalidade e da espacialidade não são o foco de maior preocupação do escritor. Já é intrínseco dessas narrativas que o tempo e a espaço das histórias não são necessariamente fatores essenciais para o que será narrado, devendo o leitor se preocupar apenas com os fatos e as lições de moral apresentados pela narrativa. Essa característica desse tipo de história possibilita aos leitores uma atividade cooperativa de leitura mais livre com a obra, podendo completar as informações não fornecidas pela narrativa com mais criatividade (ECO, 1986).

Já no caso das produções para o cinema, a espacialidade das histórias é no geral mais estabelecida, até porque a constante necessidade de imagens no audiovisual cria um espaço, mesmo que este seja completamente ficcional e sem relação com mundo referencial dos espectadores (CHATMAN, 1981). A noção do tempo, expressa do tempo histórico, acaba sendo percebida em alguns filmes pela caracterização das

personagens, pelas referências usadas para desenhar figurinos e objetos de cena, mas geralmente não é identificada diretamente na narrativa. Também é possível perceber a relação tempo-espaço pela existência, por exemplo, de um monumento relacionado a um evento histórico de um país determinado.

Mas um ponto que merece atenção para a construção deste argumento não envolve necessariamente a existência de marcas espaciais ou não nas narrativas. Os contos de fadas sempre foram apresentados aos leitores como narrativas isoladas, ou seja, que não tinham relação direta umas com as outras, mesmo fazendo parte de um mesmo livro. Podemos destacar o caso do livro *Contos domésticos para crianças*, dos Irmãos Grimm, que foi uma grande coletânea lançada em 1812 e traz famosos contos de fadas como “Chapeuzinho Vermelho” e “Cinderela”. O livro apresenta as histórias sem que haja entre elas qualquer conexão narrativa. A motivação que leva os autores a juntar essas histórias em um mesmo livro não é de ordem narrativa, mas de ordem cultural. A missão pessoal dos Irmãos Grimm era construir as bases do que seria uma literatura da Alemanha, e assim estabelecer a língua alemã. Com o passar do tempo, estes textos foram reunidos a outros com características semelhantes, o que fez com que eles virassem o cânone das histórias de contos de fadas.

Porém, quando analisamos as produções da Disney sobre os contos de fadas, especialmente os filmes produzidos a partir dos contos que envolvem uma princesa como foco, podemos perceber que algumas relações narrativas começam a ser construídas entre as histórias, ainda que de modo muito sutil. Essas relações são claras nos materiais comerciais da empresa, especialmente aqueles produzidos a partir dos anos 2000, quando foi criada a marca Disney Princess, que reúne as princesas das produções fílmicas da Disney em produtos licenciados para venda, que vão desde canecas a decoração de quartos infantis, e mais recentemente até produtos audiovisuais. A empresa já consolidou um encontro “oficial” entre as personagens dos filmes de princesa em um longa de animação que não tem relação direta com os contos de fadas, mas tem uma personagem-princesa de um jogo de videogame. O filme em questão é *Detona Ralph 2* e foi lançado em 2018. Esse encontro é um marco para a proposta de criação de um universo compartilhado pelos filmes antigos, ainda que o gancho narrativo que seja usado para justificar o encontro seja da ordem puramente comercial: elas podem se encontrar porque são todas da Disney e “moram na internet” no site da empresa.



Figura 1: Selfie das princesas no filme *Detona Ralph 2*. Fonte: Divulgação Disney.

É possível encontrar na internet, em páginas² e grupos de fãs³, uma enorme quantidade de produções imagéticas e textuais que unem as personagens e as histórias como parte de uma mesma narrativa mais ampla, formando o que será chamado aqui de *Universo Disney Princess*, construído a partir da junção dos filmes Disney que se relacionam com os contos de fadas.

Nas narrativas dos filmes, essa relação nunca se dá de modo explícito, mas é possível encontrar algumas sugestões desse movimento em alguns filmes. O caso mais explícito ocorre no filme *Frozen* (2013), versão Disney para o conto a “Rainha de Gelo”, em que há uma cena (figura 2) na qual vemos duas personagens do filme *Enrolados* (2010), versão Disney para o conto de “Rapunzel”. Por mais que os personagens tenham uma aparição rápida e não interajam com nenhuma personagem de *Frozen*, essa inserção foi suficiente para gerar uma quantidade gigante de teorias entre os fãs sobre o parentesco das personagens e sobre suas respectivas localizações geográficas. Essas teorias geram produções como a apresentada na figura 1, em que há uma foto de Ariel, do filme *A pequena Sereia*, que também sugere que essa princesa estivesse próxima geograficamente de Anna e Rapunzel.

² Fandons como https://disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Wiki_Disney_Princesas. Acesso em 10 de março de 2018.

³ Milhares de grupos no facebook associados a Disney, Disney Princess, filmes de animação da Disney.



Figura 2: Cena do filme *Frozen*, onde os personagens Rapunzel e Flynn se encontram com Anna. Fonte: <http://jessica-agreatread.blogspot.com.br/2014/03/just-wowdisney-time-line-theory.html>. Acesso em 5 de fevereiro de 2017.

80

Na próxima seção, será apresentado um material específico produzido por fãs, que sugere a localização geográfica de todos os filmes da Disney e possibilita usos dos textos originais (filmes) para a produção de novas interpretações para as histórias (ECO, 2016). Do material, selecionamos apenas aqueles filmes que apresentam as personagens incorporadas pela marca Disney Princess, de modo a olhar especificamente para o caso de uma possível junção de histórias de contos de fadas. A Disney explora de modo muito mais claro essa conexão entre filmes nas produções associadas a Pixar, que já renderam muitas especulações sobre a também existência de um Universo Pixar⁴, sendo a especulação mais famosa a Teoria Pixar de Jon Negroni (2013).

A produção desse mapa mostra também o poder da Disney, enquanto empresa, na colonização de imaginários (BRYMAN, 1999), algo que foi extrapolado para além das produções fílmicas e merece outros trabalhos que se dediquem ao tema. Porém, o foco a seguir será explicar a lógica interna empregada para construção do mapa, bem como a identificação de alguns dos filmes utilizados para a construção do material sobre a localização das narrativas. A apresentação será seguida pelo último tópico com a análise dos filmes que fazem parte do *Universo Disney Princess*.

O MAPA GEOGRÁFICO DO UNIVERSO

O mapa (figura 3) foi publicado pela primeira vez em 2011, pelo usuário “theantilove”, no site Deviant Art⁵, e vem sendo atualizado com a incorporação de

4 A primeira produção feita em parceria da Disney com a Pixar aconteceu em 1995, com o lançamento do filme *Toy Story*. As empresas tornaram-se uma só em 2006, depois de já terem produzido vários filmes de grande sucesso de bilheteria.

5 Disponível em: <https://www.deviantart.com/theantilove/gallery/all>. Acesso em 7 de outubro de 2018.

contribuições de outros usuários. A versão que é apresentada neste artigo é de 2013 e não foi retirada do site onde ele foi originalmente publicado e no qual consta a versão mais atualizada com novos filmes. Ele parte da lógica de que todos os mundos narrativos dos filmes Disney podem ser identificados em algum local do planeta Terra, sendo construído a partir de um mapa mundi. A produção não é oficial da Disney, mas seu autor apresenta os argumentos que o fizeram chegar nesse raciocínio, que retomaremos adiante. O que torna esse material bastante interessante para esta argumentação, além do fato de ele ter sido reproduzido centenas de vezes na internet nas comunidades de fãs, é o fato dele extrapolar as informações usadas na construção dos mundos narrativos nos filmes da Disney e propor novas formas de leitura para esses textos (ECO, 2016).

O mapa é bem anterior ao filme *Detona Ralph 2*, no qual todas as princesas Disney aparecem juntas em uma mesma produção. A diferença é que o filme retira as personagens de seus mundos narrativos originais e junta as mesmas (e vários outros personagens de diversos filmes da Disney) em um mesmo mundo - a internet -, em que o aspecto do tempo-espaço já não está mais em questão. O filme também não faz parte do cânone da Disney Princess, fazendo com que a junção das princesas possa ser encarada como uma estratégia de sátira, e não como um recurso para a construção de um novo sentido para as histórias originais. Sendo assim, a Disney faz uso de seus filmes antigos, mas não propõe para eles novas formas de leitura.

O que interessa para nossa discussão é justamente o oposto, são formas de usos dos textos (filmes e literatura) de contos de fadas que propõem novos modos de olhar para a narrativa, como se essas novas proposições fizessem parte do programa de efeitos originais previstos pela obra, o que ECO (1986) vai chamar de leitor-modelo. O que o mapa Disney nos oferece é uma chave de acesso a essas histórias de modo que ao olhar novamente para os filmes, pudéssemos perceber elementos que sempre estiveram ali, mostrados desde sempre pela obra.

Porém, como já foi apontado anteriormente, diversos filmes da Disney não expressam abertamente a localização geográfica das suas narrativas, o que aponta para exercícios de extrapolação interpretativa das narrativas. O que não é necessariamente um problema, mas que não pode ser deixado de lado. Deste modo, a análise que vem a seguir visa explicitar nos filmes os elementos que levaram o autor do mapa (e todos os outros milhares de fãs que interagiram com esse conteúdo em diversos ambientes digitais) a se valer da narrativa e também os momentos em que há claras extrapolações, separando assim as experiências mais atentas de espectadorialidade, ou o que ECO (1986) irá chamar de leitores de segundo nível, de extrapolações de interpretação, que figuram atividades de uso do texto (ECO, 2016).

Muitas das histórias produzidas nos filmes de animação da Disney se passam

em lugares completamente ficcionais, que não guardam relação direta com nenhum espaço de nosso mundo real. Esses espaços geralmente ganham nomes inventados, como é o caso de Monstrópolis, em *Monstros S.A.* (2001). Algumas outras histórias sequer são localizadas em algum local específico, além de um bosque ou reino, como o caso de *Enrolados* (2010).

No entanto, para muitos fãs da Disney, mesmo nesses filmes que não tenham uma localização explícita na narrativa é possível identificar o local onde as histórias se passam. Trata-se das atividades de extrapolação narrativa, como citamos anteriormente. Antes de explorarmos algumas dessas pistas que possibilitam identificar o local onde se passa a história, vamos então ao “Mapa Geográfico da Disney”.

Na figura 3, é possível ver um mapa mundi dividido em cores demarcando os cinco continentes. No mapa, também há miniaturas de cenas e personagens que identificam os filmes da Disney. Há a indicação de mais de 50 filmes da Disney, produzidos em épocas diferentes. Além da indicação de localização nos países/continentes, há ainda uma separação de cinco filmes que chama atenção, pois são filmes que o autor não conseguiu categorizar em nenhum local existente, e ficaram de fora do nosso mundo. Os filmes não-localizados têm mais em comum do que a ausência de referências a um lugar real, eles também compartilham a ausência de localização temporal, se passando muito no passado/futuro, ou em universos distópicos.



Figura 3: Mapa Geográfico da Disney. Fonte: <https://disneytheory.com/2013/08/25/thedisneytheory/>. Acesso em 5 de fevereiro de 2017.

Entre os filmes que aparecem no mapa, dos que não estão localizados em nenhum lugar, *Wall-E* (2008) chama atenção, pois apesar de não estar localizado, ele é um filme que se passa em um futuro pós-apocalíptico, e todos os indícios levam a relacionar o espaço com alguma grande cidade dos Estados Unidos. Porém, para o autor, isso não foi suficiente para localizar no mapa. O mesmo ocorre com *Detona Ralph* (2012), que se passa em sua maior parte em um mundo imaginado dentro de um fliperama, que também parece estar localizado nos EUA. Nas versões mais recentes do mapa⁶, *Detona Ralph* passou a ser localizado nos EUA.

Ainda que no site onde se encontra a publicação original do mapa o autor explicita os critérios empregados para localizar este ou aquele filme em um lugar determinado, este não é o foco de nossa análise. A partir de uma observação inicial do mapa e do conhecimento prévio das narrativas dos filmes é possível perceber alguns padrões, já que vários filmes que estão localizados no mapa não apresentam necessariamente indicativos de localização. Isto posto, podemos extrapolar o raciocínio para algumas questões que podem servir para pensar em maneiras de categorizar outros filmes de animação, buscando compreender de que maneira os indícios narrativos, ainda que não explícitos em uma primeira experiência de espectadorialidade, permitem que o espectador faça conexões entre os espaços ficcionais e os espaços reais. De certo, todo o trabalho de construção de mundos narrativos se apoia nas relações de empréstimos de elementos de nosso mundo real (ou mundo de referência) ainda que da maneira mais básica possível, não necessitando explicar sequências como “o que é um homem” ou “isso é uma pedra”, como propõem as relações entre mundos ficcionais e mundos possíveis (GOODMAN, 1978; ECO, 1986; DOLEŽEL, 1998). Porém, não é preciso ir tão a fundo assim nas relações de referência e adentrar as discussões mais filosóficas. Nossa proposta aqui é ficar numa camada mais óbvia dessas relações entre o que é referencial e o que não é.

No limite, as categorias apresentadas a seguir não respeitam a máxima dos autores que propõem teorias entre mundos ficcionais e mundos referenciais, pois segundo esse princípio cada pequeno elemento que pudesse ter uma correspondência com nosso mundo de referência já seria capaz de estabelecer a relação. Sabendo disso, as categorias que são propostas a seguir visam mais estabelecer como são feitos os exercícios de extrapolação interpretativa do que qualquer outra ambição, e olhar especificamente para a relação de referência com o espaço narrativo.

Quando os indicativos do espaço não aparecem explicitamente nas obras - como no caso de *Peter Pan*, em que a narração nos informa que a história poderia se passar em qualquer lugar “*mas dessa vez aconteceu em Londres*” - são elencados outros

6 Disponível em: <https://www.deviantart.com/theantiloove/art/Disney-Map-207593214>. Acesso em 23 de maio de 2020.

elementos que servem para fazer essa associação com o mundo real, tais como clima do lugar e relevo, além de caracterização das personagens, dentre outros elementos. A partir dessa lógica, podemos pensar em categorias para dividir esses filmes que nos ajudam a melhorar a compreensão do espectador em relação à espacialidade desenvolvida na narrativa.

Sendo assim, as duas categorias apresentadas a seguir podem ser úteis para entender melhor a relação dos espectadores com os filmes, no que diz respeito à maneira como o espaço é representado nas obras. Elas são sugeridas a partir da possibilidade de associação entre um mundo narrativo com um local real do mundo de referência do espectador. Não devem ser encaradas como a maneira que os filmes se comportam, mas como uma proposta analítica. Nesse sentido, propomos a seguinte divisão em filmes que:

- a. contêm marcas de localização em relação ao mundo real;
- b. não contêm marcas explícitas de localização em relação ao mundo real.

Na primeira categoria estão os filmes que contêm marcas de localização em relação ao mundo real. São aqueles que têm indicado na narrativa indícios mais ou menos explícitos da sua localização geográfica real. Filmes como *A princesa e o sapo* (2009), que em vários diálogos e músicas as personagens se referem à cidade de Nova Orleans, são exemplos de pistas mais explícitas. Também há filmes em que é possível reconhecer sua localização pelo uso de elementos que caracterizam um lugar específico, em que é explícito o lugar no filme através de um monumento ou marca emblemática da cidade, como é o caso do filme *Procurando Nemo* (2003), que se passa em Sidney. Filmes que usam essas estratégias em suas narrativas não deixam dúvidas para o espectador que existe uma relação entre o lugar narrado e um lugar real. Outro exemplo chama atenção dentro dos filmes Disney apresentados no mapa, que pode ser enquadrado nessa categoria, o filme *Hércules* (1997), que, apesar de contar a história de uma figura mitológica, tem o espaço da narrativa facilmente identificado, pois refere-se a um local que já está estabelecido no imaginário popular, a Grécia Antiga. Neste filme, o tempo é algo completamente desprezado em detrimento da localização que é importante, por se tratar de um mito grego.

Na segunda categoria estão os filmes que não contêm marcas explícitas de localização em relação ao mundo real, e se passam em locais ficcionais não identificados nos filmes. Nesses filmes não há uma intenção direta de identificar onde aquela história tomou lugar, pois as ações da narrativa são mais importantes que a localização espacial. Grande parte dos filmes enquadrados por este artigo correspondem à maneira como a Disney lidou com suas versões para os contos de

fadas. O autor do mapa reconhece, inclusive, que na impossibilidade de associar o filme a algum espaço real, usa os autores dos contos de fadas como referência. Sendo assim, o autor é francês, a narrativa se passaria na França.

Para os filmes dessa categoria, o uso dos elementos que compõem o mundo narrativo de modo mais amplo (considerando além do espaço, seu mobiliários e personagens) é o que permite que se façam algumas das extrapolações narrativas. Para além de trabalhar apenas com o elemento extranarrativo (o autor do conto original), também é possível olhar para a obra e encontrar indícios. Nessa categoria temos filmes como *Cinderela* (1950), que se passa em um reino que não tem nome, e que é representado de maneira muito genérica em imagens. As referências de categorização (roupas, expressões) das personagens podem ser usadas para associar a narrativa a lugares existentes. Em filmes enquadrados aqui, dentro do recorte analisado, os espaços abertos não são valorizados e são genéricos em representações, como por exemplo a representação de uma floresta que pode ser qualquer floresta.

Para este recorte só foram considerados os filmes que fazem referência e/ou são baseados em contos de fadas, visto que a espacialidade pode ajudar a corroborar com a compreensão do processo de formação de um universo narrativo compartilhado pelos contos de fadas, que vem sendo construído com auxílio dos filmes da Disney e vários outros materiais que não são só da empresa.

Nesse sentido, os filmes indicados no mapa que correspondem ao critério de estarem relacionados com contos de fadas são: *Branca de Neve e os sete anões* (1937), *Pinóquio* (1940), *Cinderela* (1950), *Alice no país das Maravilhas* (1951), *Peter Pan* (1953), *A bela adormecida* (1959), *A pequena sereia* (1989), *A Bela e a fera* (1991), *Aladdin* (1992), *Mulan* (1998), *A princesa e o sapo* (2009), *Enrolados* (2010) e *Frozen* (2013).

ESPACIALIDADE NOS FILMES DE CONTOS DE FADAS

Como já foi dito, a maior parte dos contos de fadas registrados na literatura não tem indicada em sua narrativa uma localização espacial específica. Já no caso dos filmes, como vimos anteriormente, essa localização espacial é um pouco mais comum e pode ocorrer de duas maneiras: por marcas explícitas na narrativa ou pelo uso de imagens que remetem o espectador a determinados locais, mesmo que não citados na narrativa. Mas também há os casos que, como na literatura, os locais não são identificados.

O interesse dessa sessão é de analisar, a partir do mapa geográfico e dos filmes, como é possível enquadrar a questão da localização espacial nas narrativas, especialmente no caso dos filmes da categoria “b”, que não contêm marcas específicas de localização espacial. Antes da análise de cenas específicas de paisagens geográficas nos filmes, apresentamos nossa divisão dos filmes Disney de contos de fadas, realizada a partir de

análises prévias. Não seria possível incluir toda a análise aqui, de modo que o que virá a seguir é exercício de recorte ainda mais específico.

a. contêm marcas de localização em relação ao mundo real: *Peter Pan* (1953), *A Bela e a Fera* (1991), *Aladdin* (1992), *Mulan* (1998), *A princesa e o sapo* (2009).

b. não contêm marcas explícitas de localização em relação ao mundo real: *Branca de Neve e os sete anões* (1937), *Pinóquio* (1940), *Cinderela* (1950), *Alice no país das Maravilhas* (1951), *A bela adormecida* (1959), *A pequena Sereia* (1989), *Enrolados* (2010), *Frozen* (2013).

A partir dessa primeira segmentação é possível perceber que apesar dos filmes terem uma ligação direta com os contos de fadas, a espacialidade nas narrativas fílmicas tem mais destaque do que na literatura do gênero. Nas histórias onde é possível identificar explicitamente o local onde se passam, e sua relação com o mundo real, as marcas espaciais acontecem de maneira ampla, não ficando presas apenas na paisagem. O filme escolhido para exemplificar essa categoria é a versão da Disney para o conto “Peter e Wendy”, de J. M. Barrie. Como é possível observar nas figuras 4 e 5, o filme usa como local a cidade de Londres, e isso já é evidenciado desde a narração. Além disso, os espaços são caracterizados por alguns pontos turísticos da cidade, o que facilita ainda mais o reconhecimento do espectador sobre o local.



Figuras 4 e 5: Cenas iniciais de *Peter Pan*, mostrando a Ponte de Londres e o relógio Big Ben.

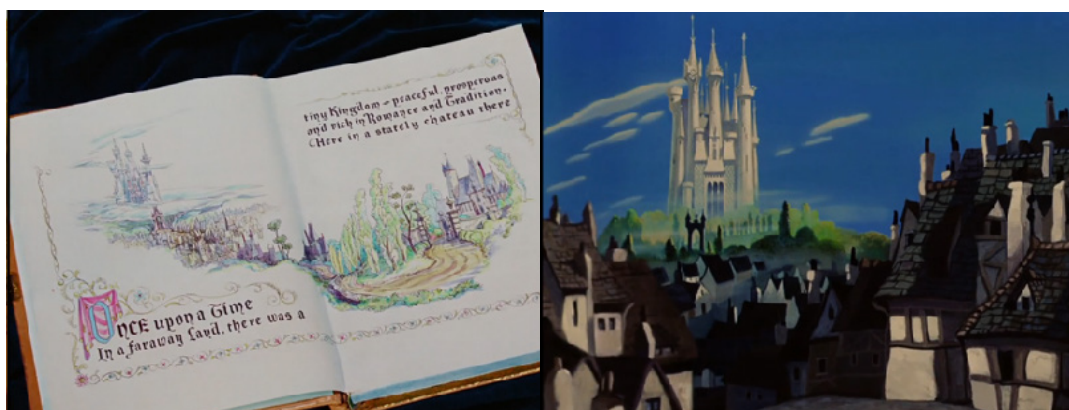
O exemplo não integra o *Universo Disney Princess*, por não ser um filme de princesa exatamente, critério imposto pela marca Disney Princess, que pode ser incorporado na ideia de uma interconexão de histórias. Mas apesar disso, o filme é parte da tradição Disney de adaptar os contos de fadas para o cinema, e por isso está entre os selecionados, bem como é o caso de *Alladin* (1992) e *Pinóquio* (1940) que

integram a segunda categoria proposta. A escolha por não analisar os filmes que têm marcas explícitas se justifica pelo fato da compreensão do espectador já estar dada de saída, por isso não está em questão. Um espectador pode até não conhecer Londres pessoalmente, mas não vai ter dúvidas que a cidade citada na obra se refere a uma cidade real.

Para a análise, entretanto, trabalhamos com dois exemplos que dialogam diretamente com a ideia do *Universo Disney Princess*. Pois o que nos interessa entender é a relação entre o que a narrativa apresenta como indícios que podem ser usados pelo espectador para reconhecer o espaço e com o que a narrativa não apresenta, figurando então as extrapolações interpretativas, que motivam o uso de informações extratextuais na localização espacial.

Sendo assim, o filme escolhido para análise é *Cinderela* (1950), inspirado no conto “Cinderela”, de Charles Perrault. Segundo o autor do mapa, o filme se passa na França porque o autor do conto original é francês. Porém é possível ir além dessa percepção inicial ao olharmos para o filme de fato. O primeiro aspecto que chama a atenção está no uso das paisagens e dos planos abertos no filme. Nesse sentido, apesar de definir um espaço claro de localização geográfica, não se assemelha com a narrativa literária, pois o espaço tem grande destaque nas cenas, representado em vários planos abertos.

Como pode ser observado nas figuras 6 e 7, desde o início do filme, que começa a partir de um livro de histórias, a ideia do tempo e do espaço são vagas. A história se passa em algum lugar, um espaço qualquer de tempo, indicado pela expressão “*once upon a time*”, e em um espaço não determinado, indicado pela sentença “*in a faraway land*”, ou seja, em uma terra distante, em qualquer lugar. Apesar disso, há muitos indícios que permitem que o espectador complete essa “lacuna” deixada pela história e presuma onde ela é contada sem que seja necessário fazer extrapolações narrativas.



Figuras 6 e 7: Cenas do filme *Cinderela*, mostrando o livro e um plano aberto do local da história.

O que chama atenção é que mesmo se passando em uma terra distante não

identificada, as características arquitetônicas e urbanísticas da paisagem apresentada fazem referência a um espaço que pode ser determinado. Remonta a uma arquitetura característica da França, especialmente na figura 7, que também pode ser encontrada no filme *A Bela e a Fera* (1991), no qual um trecho de música explicita claramente onde a história é contada: *“tudo canta, tudo dança, afinal aqui é a França, e a comida aqui é uma especialidade!”*. Essa relação possibilita a compreensão de uma proposta na qual as histórias poderiam estar relacionadas, já que as personagens estariam mais ou menos no mesmo lugar.

Outras marcas espaciais que o filme apresenta podem ser observadas nas figuras 8 e 9. Mesmo a narrativa sendo permeada por acontecimentos mágicos, ela se passa em um lugar que poderia facilmente existir. O castelo da figura 8 e a mansão da figura 9 não precisariam de grandes mudanças para existir na realidade.



Figuras 8 e 9: Cenas do filme de *Cinderela*, mostrando o castelo do príncipe e a mansão onde Cinderela mora com a madrasta e as irmãs postiças.

Ao longo do filme, a paisagem não é um elemento central explorado pela narrativa, mas chama atenção o uso constante de planos abertos, na animação. Ela complementa o sentido das ações que se desenrolam na trama, adicionam drama e urgência em alguns momentos centrais da história, como no caso das cenas apresentadas pelas figuras 10 e 11. Na figura 10, é um momento da história em que Cinderela sonha em estar em um local ao qual não pertence, por isso o castelo é apresentado com uma grandiosidade que denota o quão sonhado ele é para a personagem. Já na figura 11, quando seu sonho de ir ao baile já foi concretizado, a carruagem refletida no rio amplia a grandiosidade daquele momento para a narrativa. As paisagens no filme servem como um reforço para os grandes momentos da personagem e funcionam em alguns momentos como contraste entre as personagens e o espaço, como é o caso das figuras 12 e 13.



Figuras 10 e 11: Cenas do filme *Cinderela*, mostrando o castelo do príncipe e a carruagem de Cinderela indo para o baile

Nas cenas de contraste entre os personagens e a paisagem, podemos observar que há um destaque enorme para a paisagem, para demarcar, no caso da figura 12, que o amor está sendo desenvolvido nos jardins do castelo e não em um local aleatório. No caso da figura 13, a paisagem também serve para reforçar o local de emissão da ordem de localizar Cinderela, a imponência do castelo frente ao tamanho das pessoas, e a noção de controle exercida pelas pessoas que moram no lugar, frente à diminuição das pessoas que receberão as ordens.



Figuras 12 e 13: Cenas do filme *Cinderela*, mostrando o momento em que a Cinderela se apaixona pelo príncipe e o momento em que há o decreto para localizar Cinderela

Apesar das cenas das figuras 10 a 13 não servirem para criar qualquer relação nova que ajude o espectador a reconhecer aquele espaço como correspondente a algum espaço real, elas demonstram o papel central que o espaço tem para narrativa. Isso nos ajuda a entender a importância que o espaço tem nos mundos narrativos fílmicos, algo que nem sempre está dado em narrativas literárias.

No exemplo seguinte, vemos que o mesmo ocorre, ainda que seja mais difícil

identificar onde a narrativa se passa. Diferente de *Cinderela*, o filme analisado a seguir define seu espaço, tendo os acontecimentos sido narrados em um reino chamado Arendelle, que realmente não existe em nosso mundo. Com esse exemplo, fica mais fácil entender porque os espectadores fazem exercícios de extrapolação interpretativa, na busca por “achar” Arendelle em nosso mundo.

O segundo filme escolhido para análise é a versão Disney para o conto “A rainha do gelo”, de Hans Christian Andersen. Lançado em 2013, o filme “*Frozen: uma aventura congelante*” apresenta a história de duas irmãs que vivem no reino de Arendelle, onde há criaturas mágicas como Trolls, e uma das irmãs tem poderes de gelo. Apesar de ser baseado no conto de Andersen, o filme dá rumos muito diferentes para a narrativa.

Como pode ser visto na figura 14, o local imaginado, o Reino de Arendelle, fica perto de uma região com muito gelo, onde pessoas ganham a vida extraíndo gelo e vendendo. Como no exemplo de *Cinderela*, a paisagem retratada, por mais que genérica, traz características que ajudam o espectador a imaginar que Arendelle está em algum lugar mais ao Norte do mundo, já que no Sul esse clima não é comum.

Também nesse primeiro momento do filme, ainda que não apareça na imagem abaixo, há traços de aurora boreal no céu, o que também ajuda a aumentar a ideia de que o filme se passa em algum lugar nórdico.



Figura 14: Cena do filme *Frozen*, mostrando a extração de gelo que ocorre próximo ao reino de Arendelle, onde a história se passa.

Já na figura 15, quando é apresentado, propriamente dito o local onde a narrativa se passa, o Reino de Arendelle, pode-se perceber características um pouco diferentes da região inicial que contém muito gelo. Arendelle está localizado em uma região de ilha, possivelmente no mar do Norte, em algum lugar entre a Noruega e a Dinamarca, como sugere o que já foi apresentado na figura 2, que mostra uma cena de *Frozen* que se relaciona com o outro filme do *Universo Disney Princess*, *Enrolados* (2010).



Figura 15: Cena do filme *Frozen*, mostrando o Reino de Arendelle, onde a história se passa.

A figura 16 corresponde a uma cena em que é apresentado um mapa do Reino de Arendelle para a Terra dos Trolls, após o filme apresentar que há magia em Elsa, uma das personagens do filme, e os pais dela precisarem de ajuda mágica para ajudar a curar a outra filha, Anna, que foi enfeitiçada. O mapa serve para ajudar os espectadores a visualizarem melhor a terra imaginada, algo similar ao que é feito no filme *Peter Pan*, quando os personagens deixam Londres e vão para a Terra do Nunca.



Figura 16: Cena do filme *Frozen*, mostrando o mapa de Arendelle para a Terra dos Trolls

O filme, bem como no caso de *Cinderela*, tem várias cenas de planos abertos, que enfatizam a centralidade do espaço para a trama, ainda que não haja uma relação com o mundo do espectador. As figura 17 e 18 mostram mais espaços que são retratados dessa terra imaginada, que auxiliam na extrapolação associativa com lugares reais. A figura 17 corresponde à cena do naufrágio do navio dos pais de Elsa, provavelmente

ocorrido no mar do Norte, muito conhecido por ser traiçoeiro com seus navegantes. Já a figura 18 é um plano aberto do Reino de Arendelle no dia da coroação da nova rainha, onde podem ser percebidos vários aspectos da geografia do local.



Figura 17: Cena do filme *Frozen*, mostrando o naufrágio do navio dos pais de Elsa e Anna



Figura 18: Cena do filme *Frozen*, mostrando o Reino de Arendelle no dia da coroação da rainha Elsa

De modo mais sugestivo, o filme *Frozen* apresenta marcas que podem ser usadas pelos espectadores para “achar” Arendelle em nosso mundo. Porém, é no campo especulativo das extrapolações que estão os elementos usados para unir a narrativa com o mundo real. Também é no movimento de extrapolação que habita a possibilidade de conexões entre as narrativas, ainda que, como mostramos no início do texto, em *Frozen* haja uma cena em que vemos os personagens de *Enrolados*.

Por fim, nosso objetivo foi mostrar, ainda que de modo breve, como a análise

dos filmes pode revelar os elementos narrativos que corroboram para interpretação das obras. Do mesmo modo, explicitar como os vazios deixadas pelas obras também contribuem para movimentos de super interpretação e usos do texto não previstos no programa de efeitos original das narrativas (ECO, 2016).

APONTAMENTOS FINAIS

O que podemos compreender das obras e o que as obras nos mostram de fato nem sempre são pontos de concordância. Toda narrativa, ao ser elaborada e desenvolvida, pressupõe um percurso de fruição ao qual Umberto Eco (1986) vai denominar de leitor-modelo. Ainda que o termo induza a referência a atividades que são exclusivas do ato de ler, ou que ainda passe e expresse a ideia de que existiria um tipo ideal de leitor para narrativas, não é ao que o termo se refere de fato. Ao propor um leitor-modelo para obras narrativas, Eco (1986) refere-se a um programa de efeitos que a narrativa previu (seja ela um livro, um filme), que só se completa com a participação do leitor, espectador, em nosso caso.

Ao longo deste texto, o que pretendemos mostrar é que nem sempre o programa de efeitos previsto pela obra é cumprido no ato empírico da espectralidade, o que gera extrapolações tendo o material utilizado como ponto de partida para análise. Como mostramos, o mapa do Universo Disney foi construído a partir de extrapolações informadas pelo próprio autor do mapa, em um movimento de incapacidade de encontrar nas narrativas as marcas que o guiaram para tal interpretação.

De modo consistente, nossa análise fílmica mostrou que mesmo que o espectador deseje fazer extrapolações interpretativas, as bases para essas extrapolações podem ser encontradas nas próprias narrativas fílmicas. Do mesmo modo que a sugestão por hipótese apresentada no início de nossa trajetória, que exista um *Universo Disney Princess*, também está apoiada em extrapolações narrativas, nesse caso, nos paratextos oficiais da própria Disney, que mais do que induzir, concretiza de fato o encontro das personagens. Ainda que esse universo só exista de modo especulativo, nossa análise também demonstrou que ao olharmos com atenção para filmes como *Cinderela*, *A bela adormecida*, *Frozen* e *Enrolados*, há indícios narrativos que permitem essas extrapolações interpretativas.

O recorte escolhido, filmes que têm relação com os contos de fadas, faz parte de uma hipótese maior, explorada anteriormente na dissertação da autora, em que a Disney e a construção da marca Disney Princess são responsáveis pela criação das relações que possibilitam a ideia de um universo compartilhado pelas personagens de contos de fadas, o *Universo Disney Princess*. Essa hipótese foi baseada, entre outros

fatores, na espacialidade das obras que, como foi explorado aqui, no geral remete a lugares que podem ser conectados entre si.

Ainda como parte integrante de uma pesquisa mais ampla, esse artigo se insere na busca por marcas narrativas que permitam entender conexões contemporâneas entre os contos de fadas. Nesse sentido, a Disney é apenas um dos agentes dessas conexões e como demonstramos se apropria das narrativas para construir um universo que é mais das Princesas Disney e menos dos contos de fadas em si, ainda que carregue muito das características dessas histórias.

Por fim, entendemos que o espaço e a sua apresentação nas narrativas audiovisuais são elementos centrais para a compreensão da construção de mundos ficcionais. Por esta razão, é um excelente ponto de partida, e não de chegada, para a compreensão de universos narrativos complexos, conectados de maneira não-óbvia, como no caso dos contos de fadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRYMAN, Alan. *The Disneyization of society. The Editorial Board of The Sociological Review*. EUA: Blackwell Publishers, 1999.

CHATMAN, Seymour. "What novels can do that films can't (and Vice Versa)". *Critical Inquiry*, vol. 7, n. 01, outono 1980, p. 121-140.

DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and possible worlds*. USA: JHU Press, 1998.

ECO, Umberto. *Lector in fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos*. São Paulo: Perspectiva, 1986.

_____. *Os limites da interpretação*. São Paulo: Perspectiva, 2016.

GOODMAN, Nelson. *Ways of worldmaking*. EUA: Hackett Publishing, 1978.

NEGRONI, Jon. *The Pixar Theory. Jon Negroni: Reviewer/Conspirer*. USA: SlimBooks, 2015.

ONG, Walter. *Orality and Literacy - The Technologizing of the Word*. Canada; EUA: Routledge, 1982.

STONE, Kay. "Things Walt Disney Never Told Us". *The Journal of American Folklore*, EUA, vol. 88, n. 347, 1975, pp. 42-50.

ZIPES, Jack. *Fairy Tales and the Art of Subversion: The Classical Genre for Children and the Process of Civilization*. New York: Routledge, 2006.

REFERÊNCIAS FÍLMICAS

BANCROFT, Tony; COOK, Barry. *Mulan*, Estados Unidos, 1998, 88 min.

BUCK, Chris; LEE, Jennifer. *Frozen: uma aventura congelante*. Estados Unidos, 2013, 109 min.

CLEMENTS, Ron; MUSKER, John. *A pequena sereia*. Estados Unidos, 1989, 83 min.

_____. *Aladdin*. Estados Unidos, 1992, 90 min.

_____. *Hércules*. Estados Unidos, 1997, 93 min.

_____. *A princesa e o sapo*. Estados Unidos, 2009, 98 min.

COTTRELL, William; HAND, David. *Branca de Neve e os sete anões*. Estados Unidos, 1937, 83 min.

DOCTER, Pete; SILVERMAN, David. *Monstros S.A.* Estados Unidos, 2007, 111 min.

FERGUSON, Norman; HEE, T. *Pinóquio*. Estados Unidos, 1940, 88 min.

GERONIMI, Clyde; JACKSON, Wilfred. *Cinderela*. Estados Unidos, 1950, 75 min.

_____. *Alice no país das Maravilhas*. Estados Unidos, 1951, 75 min.

_____. *Peter Pan*. Estados Unidos, 1953, 77 min.

GERONIMI, Clyde. *A bela adormecida*. Estados Unidos, 1959, 88 min.

GRENO, Nathan; HOWARD, Byron. *Enrolados*. Estados Unidos, 2010, 100 min.

JOHNSTON, Phil; MOORE, Rich. *Detona Ralph 2*. Estados Unidos, 2010, 112 min.

STANTON, Andrew. *Wall-e*. Estados Unidos, 2008, 98 min.

STANTON, Andrew; UNKRICH, Lee. *Procurando Nemo*. Estados Unidos, 2003, 100 min.

TROUSDALE, Gary; WISE, Kirk. *A Bela e a Fera*. Estados Unidos, 1991, 92 min.

OUTRAS FONTES DE REFERÊNCIA

FANDOM DISNEY PRINCESS. Disponível em: https://disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Wiki_Disney_Princesas. Acesso em 10 de março de 2018.

JUST WOW... DISNEY TIMELINE THEORY! Disponível em: <http://jessica-agreatread.blogspot.com.br/2014/03/just-wowdisney-time-line-theory.html>. Acesso em 5 de fevereiro de 2017.

GALERIA DE CONTRIBUIÇÕES DO AUTOR. Disponível em: <https://www.deviantart.com/theantilove/gallery/all>. Acesso em 7 de outubro de 2018.

30 DISNEY MOVIES THAT SHARE A WORLD. Disponível em: <https://disneytheory.com/2013/08/25/thedisneytheory/>. Acesso em 5 de fevereiro de 2017.

MAPA GEOGRÁFICOS DO UNIVERSO DISNET. Disponível em: <https://www.deviantart.com/theantilove/art/Disney-Map-207593214>. Acesso em 23 de maio de 2020.