



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO EM DESENHO, CULTURA E INTERATIVIDADE

DENISE CERQUEIRA DA SILVA

**CARMEN SANDIEGO: A CULTURA BRASILEIRA NAS NARRATIVAS VISUAIS
DA SÉRIE ANIMADA**

FEIRA DE SANTANA

2025

DENISE CERQUEIRA DA SILVA

CARMEN SANDIEGO: A CULTURA BRASILEIRA NAS NARRATIVAS VISUAIS DA
SÉRIE ANIMADA

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós-Graduação em Desenho, Cultura e
Interatividade da Universidade Estadual
de Feira de Santana.

Orientadora: Prof^a Dr.^a Gláucia Maria
Costa Trinchão

Coorientadora: Prof^a Dr.^a Dorotea Souza
Bastos

FEIRA DE SANTANA

2025

Ficha Catalográfica - Biblioteca Central Julieta Carteador - UEFS

S579c

Silva, Denise Cerqueira da

Carmen Sandiego: a cultura brasileira nas narrativas visuais da série animada / Denise Cerqueira da Silva . – 2025.

100 f.: il.

Orientadora: Gláucia Maria Costa Trinchão

Coorientadora: Dorotea Souza Bastos

Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Feira de Santana, Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade, Feira de Santana, 2025.

1. Narrativa audiovisual. 2. Animação. 3. Séries televisivas. 4. Cultura brasileira. 5. Iconografia. 6. Carmen Sandiego - Plataforma de Streaming Netflix. I. Trinchão, Gláucia Maria Costa, orient. II. Bastos, Dorotea Souza, coorient. III. Universidade Estadual de Feira de Santana. IV. Título.

CDU 791.43

Daniela Machado Sampaio Costa - Bibliotecária - CRB-5/2077

DENISE CERQUEIRA DA SILVA

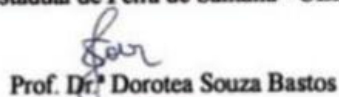
Carmen Sandiego: A Cultura Brasileira nas Narrativas Visuais da Série Animada

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade da Universidade Estadual de Feira de Santana como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Desenho, Cultura e Interatividade, avaliada pela Banca Examinadora composta pelos seguintes membros:

BANCA EXAMINADORA


Prof. Dr.^a Gláucia Maria Costa Trinchão

Universidade Estadual de Feira de Santana - UEFS (Orientadora)


Prof. Dr.^a Dorotea Souza Bastos

Universidade Federal do Recôncavo Baiano - UFRB (Coorientadora)

Documento assinado digitalmente
 THERESA CHRISTINA BARBOSA DE MEDEIROS
Data: 07/07/2025 11:17:03-0300
Verifique em <https://validar.jfi.gov.br>

Prof. Dr.^a Thereza Christina Barbosa de Medeiros
Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN

Prof. Dr.^a Priscila Miraz de Freitas Grecco
Universidade Federal do Recôncavo Baiano - UFRB

Documento assinado digitalmente
 PRISCILA MIRAZ DE FREITAS GRECCO
Data: 10/07/2025 09:01:15-0300
Verifique em <https://validar.jfi.gov.br>

Aprovada em 29 de abril de 2025.

FEIRA DE SANTANA – BAHIA
2025

A todas as pessoas que não desistem dos seus objetivos, por
mais difíceis que pareçam ser. Em especial a minha filha Ana
Sofia, que me incentiva a lutar nas batalhas da vida e me
impulsiona a seguir em frente.

AGRADECIMENTOS

Minha gratidão majoritária é para Jesus, meu fiel companheiro de todas as horas, com quem tenho muitas conversas, desabafos, súplicas e agradecimentos por tudo que tem feito em minha vida. Toda honra e toda glória sejam dadas a ele, o rei dos reis;

A minha filha Ana Sofia, por sempre me incentivar;

A minha família, por admirar e confiar na minha pessoa;

A minha irmã Ana Daise, que, com seus escritos e letra bonita, despertou em mim o gosto pela leitura e através disso me ensinou a admirar mulheres corajosas e independentes;

A minha mãe Eunice, que me ajudou em oração e ação, deixou tudo em ordem enquanto eu estudava na UEFS, participava de aulas e eventos online, viajava para apresentações, etc;

A meu amigo Adilson, por me encorajar a cursar o Mestrado e, estando nele, “soltou a bicicleta”, me fazendo “aprender a pedalar” na raça rsrsrs, e por todo apoio recebido;

A meu namorado Marcos Roberto, por me encher de elogios, incentivos e cuidados durante esses dois anos; por entender meus momentos de devaneio, ausência e estudo;

A Ana Cláudia, por espalhar amor por onde passa;

Às queridas colegas Manuely, Ana Cláudia e Renata, por “viverem o Mestrado” comigo;

A minha orientadora, Gláucia Maria Costa Trinchão, por confiar na minha escrita e por dar um ar mais leve à Pós Graduação, com seu jeitinho desenrolado de ser;

A minha coorientadora, Dorotea Bastos, que, com sua empatia, sensibilidade e competência, humanizou as aulas no Mestrado de Desenho, Cultura e Interatividade, da UEFS e também por se tornar uma amiga fiel e compreensiva;

Às professoras que compõem a banca examinadora, Theresa Medeiros e Priscila Grecco, por darem contribuições às minhas análises e por serem atenciosas e responsáveis;

À UEFS, por me proporcionar realizar um desejo antigo de cursar a universidade pública da minha cidade, a “Princesinha do Sertão”. Uma das melhores universidades do nosso país;

Aos alunos que encontrei e continuo encontrando nos corredores da vida, que me impulsionam a lutar por um ensino de qualidade e por justiça, me fazendo continuar acreditando na humanidade.

A todos, meu muito obrigada e que Deus os retribua com uma chuva de bênçãos em suas vidas.

*As pessoas que espalham amor, não têm tempo nem disposição para jogar pedras.
Santa Dulce dos pobres.*

RESUMO

Este trabalho dissertativo é resultado de uma pesquisa exploratória e documental que teve por objetivo fazer um exercício interpretativo das imagens que trazem traços representativos da cultura brasileira, expostos na série animada *Carmen Sandiego* (2019), exibida na Plataforma de Streaming Netflix. Tal produção estadunidense nos levou a refletir e analisar de que forma é construída a imagem do Brasil e do brasileiro em narrativas audiovisuais hegemônicas e como tais imagens podem dar margem para a criação, propagação e manutenção de caricaturas e estereótipos. Com este estudo foi permitido verificar que muitas brasilidades são silenciadas e que a iconografia internacional de Brasil, criada e divulgada por estrangeiros, é fruto de um imaginário que, não raro, foi construído em cima de narrativas de brasilidade que circulavam desde muito tempo em seus países, nos apresentando imagens com vivências majoritariamente desconcertantes sobre o Brasil. Este estudo alcança sua relevância por sorte do interesse de explorar a produção de sentidos sobre as narrativas visuais, o registro de imagens e sua importância para a apreciação de questões que envolvam o homem e sua produção cultural. Nossas investigações foram fundamentadas nos estudos de pesquisadores como Stuart Hall (2006; 2016), Chimamanda Ngozi Adichie (2019), Homi Bhabha (1998), Roque Laraia (2007), Jacques Aumont (2009), Michel Pêcheux (1995), Eni Orlandi (2005), Edson Ferreira (2000; 2024), Gláucia Maria Costa Trinchão (2012; 2024), Antônio Amâncio (2000), Rodrigo Seabra (2017), entre outros. Dessa forma, ponderou-se acerca de conceitos como cultura, representação, estereótipo, tendo como situação contextual a travessia pela Vermelha nos espaços diversos onde sua ação é executada.

Palavras-chave: Desenho de animação. Cultura brasileira. Representação. Estereótipo. Audiovisual.

RESUMEN

Este trabajo de tesis es resultado de una investigación exploratoria y documental que tuvo como objetivo realizar un ejercicio interpretativo de imágenes que traen rasgos representativos de la cultura brasileña, expuestas en la serie animada Carmen Sandiego (2019), exhibida en la plataforma de streaming Netflix. Tal producción estadounidense nos llevó a reflexionar y analizar cómo la imagen de Brasil y de los brasileños se construye en las narrativas audiovisuales hegemónicas y cómo dichas imágenes pueden dar lugar a la creación, propagación y mantenimiento de caricaturas y estereotipos. Este estudio permitió verificar que muchas brasilidades son silenciadas y que la iconografía internacional de Brasil, creada y difundida por extranjeros, es el resultado de un imaginario que, muchas veces, se construyó sobre narrativas de la brasilidad que circulaban desde hacía mucho tiempo en sus países, presentándonos imágenes con vivencias en su mayoría desconcertantes sobre Brasil. Este estudio alcanza su relevancia por el interés en explorar la producción de significados sobre las narrativas visuales, el registro de imágenes y su importancia para la apreciación de cuestiones que involucran al hombre y su producción cultural. Nuestras investigaciones se basaron en los estudios de investigadores como Stuart Hall (2006; 2016), Chimamanda Ngozi Adichie (2019), Homi Bhabha (1998), Roque Laraia (2007), Jacques Aumont (2009), Michel Pêcheux (1995), Eni Orlandi (2005), Edson Ferreira (2000; 2024), Gláucia Maria Costa Trinchão (2012; 2024), Antônio Amâncio (2000), Rodrigo Seabra (2017), entre otros. De esta manera, consideramos conceptos como cultura, representación, estereotipo, teniendo como situación contextual el cruce de Vermelha en los diferentes espacios donde se desarrolla su acción.

Palabras clave: Dibujo de animación. Cultura brasileña. Representación. Estereotipo. Audiovisual.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1. Capa do jogo de computador.....	18
Figura 2. Almanaque que acompanhava o jogo.....	18
Figura 3. Interface do jogo.....	19
Figura 4. Cena do desenho animado “Em que lugar da terra está Carmen Sandiego”.....	21
Figura 5. Atuação de Carmen na abertura do jogo animado.....	23
Figura 6. Série da Netflix.....	24
Figura 7. Releitura da imagem da personagem (de 1995 para 2019).....	27
Figura 8. Carmen no desenho, década de 1990.....	29
Figura 9. Cartaz, em inglês, do filme “O espião trapalhão”.....	30
Figura 10. Personagens do filme “O espião trapalhão”.....	31
Figura 11. Carmen na série, década de 2019.....	32
Figura 12. Zé Carioca e Pato Donald dançam ao som de Tico Tico no fubá.....	36
Figura 13. Salvador em “Você já foi à Bahia?.....	37
Figura 14. Presente de Zé Carioca para Pato Donald.....	37
Figura 15. Os Simpsons no Brasil.....	40
Figura 16. Primeira aparição de Carmen Sandiego no Brasil.....	41
Figura 17. Segunda aparição de Carmen Sandiego no Brasil.....	42
Figura 18. Família brasileira na série Carmen Sandiego.....	44
Figura 19. Mulheres no Carnaval.....	45
Figura 20. Carnaval na Marquês de Sapucaí.....	45
Figura 21. Favela do Rio de Janeiro.....	47
Figura 22. Patty é ridicularizada por ser gorda.....	63
Figura 23. Família de Cassandra, personagem transexual de “Manhãs de setembro”.....	64
Figura 24. Treinadora Brun e Condessa Cleo em cargo de prestígio.....	65
Figura 25. Representação do carioca em Carmen Sandiego.....	68
Figura 26. Representação do futebol na rua, em Carmen Sandiego.....	69
Figura 27. Representação do futebol dentro de casa, em Carmen Sandiego.....	69
Figura 28. Lugares cariocas representados na série Carmen Sandiego.....	73
Figura 29. Carmen visita o Cristo Redentor.....	74
Figura 30. Anúncios publicitários da Embratur.....	75
Figura 31. Zé Carioca, criação de Walt Disney.....	77
Figura 32. Família brasileira que acolhe Carmen.....	78
Figura 33. Outra família brasileira em “Carmen Sandiego”.....	82
Figura 34. Representação da favela do Rio de Janeiro como moradia única brasileira.....	83
Figura 35. Parte exterior da favela, apresentada em Carmen Sandiego.....	84
Figura 36. Representação da favela no filme Cidade de Deus, durante a década de 1960.....	87
Figura 37. Pessoas sambando.....	89
Figura 38. Carmen e Shadowsan observando o Carnaval na Marquês de Sapucaí.....	91
Figura 39. Representação da mulata no Carnaval.....	93

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1. QUARENTA ANOS DE MISSÕES: UM PASSEIO PELAS ESQUINAS QUE INTERCRUZAM O JOGO “WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?” E A SÉRIE “CARMEN SANDIEGO”	17
1.1 UMA PARADA NA ESTRADA DE MÍDIAS DE CARMEN SANDIEGO	20
1.2 SEGUINDO OS RASTROS DA LADRA: QUEM É CARMEN SANDIEGO?	28
1.2.1 Investigando os traços constitutivos da personagem	28
1.3 UMA OUTRA PARADA E CARMEN CHEGA AO BRASIL	35
2. REPRESENTAÇÃO CULTURAL DO BRASIL NO AUDIOVISUAL	48
2.1 O DESENHO QUE SE MOVIMENTA - AUDIOVISUAL EM PRODUÇÃO	48
2.1.1 O boom das séries televisivas	54
2.2 A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM DO BRASIL	58
2.2.1 Representação em narrativas hegemônicas	58
2.2.2 Os estereótipos foram criados	60
2.2.3 Representação imagética do Brasil e do povo brasileiro na série Carmen Sandiego	66
3. EXERCÍCIO INTERPRETATIVO DA REPRESENTAÇÃO IMAGÉTICA DO BRASIL E DO POVO BRASILEIRO NA SÉRIE CARMEN SANDIEGO	71
3.1 CIDADE DO RIO DE JANEIRO	71
3.2 A FAMÍLIA BRASILEIRA	78
3.3 A FAVELA	82
3.4 O CARNAVAL	88
ALGUMAS CONSIDERAÇÕES	95
REFERÊNCIAS	97

INTRODUÇÃO

A análise e interpretação das imagens advindas de produções audiovisuais diversas se configuraram como objetos de pesquisas de investigações acadêmicas mundo afora. Em universidades brasileiras, vemos uma quantidade significativa de narrativas audiovisuais, nacionais ou estrangeiras, adentrarem ao espaço científico como objeto de relevante importância investigativa, visto que as artes compõem parcela ímpar do legado cultural e histórico das sociedades.

Neste trabalho dissertativo, procuro fazer um exercício interpretativo de algumas imagens do Brasil e do brasileiro expostas na série estadunidense “Carmen Sandiego”, lançada em 2019, pela plataforma de streaming Netflix. A partir das interpretações dessas imagens, contidas nos episódios um e dois, da segunda temporada, busco respostas para a seguinte pergunta: Como a cultura brasileira é representada nas narrativas visuais da série animada “Carmen Sandiego”?

Nesse sentido, me empenho a compreender de que forma produtores de narrativas hegemônicas representam midiaticamente uma cultura alheia à sua e como essas representações podem estar carregadas de estereótipos atribuídos ao povo brasileiro, ao longo do tempo, acentuando, reforçando e difundindo caricaturas.

A protagonista Carmen Sandiego despertou o meu interesse, ainda na adolescência, quando acompanhava suas aventuras no desenho animado “Em que lugar da terra está Carmen Sandiego”, exibido nas manhãs da TV Globo, durante a década de 1990. A partir de então, desenvolvi simpatia por aquela mulher independente e à frente de seu tempo, que tomava as rédeas da sua vida e não media esforços para fazer o que tinha vontade, criando assim uma certa admiração por uma fora da lei, que usurpava povos e países, a qual já tinha conquistado muitos fãs pelo mundo.

Lembro que entre a infância e a puberdade, na falta de gibis e livros infantis, criei o hábito de ler, às escondidas, o diário da minha irmã mais velha, Ana Daise, que, todos os dias, religiosamente, sentava para escrever o que tinha acontecido durante seu dia. Lembro que ficava admirada pela forma como ela narrava os fatos, descrevendo como ocorreram e esboçando sua opinião a respeito, e pela forma como desenhava sua caligrafia, com letras grandes, bonitas e simétricas. Achava isso perfeito!

Também lembro do misto de curiosidade, expectativa e medo que me acompanhavam a cada tentativa de leitura, que acontecia quando ela não estava em casa. Então, sempre lia o que ela tinha escrito no dia anterior, e já ficava ansiosa aguardando os “próximos episódios”,

como se fossem aquelas revistas em que eram publicadas histórias em episódios fragmentados, as quais na época não tive acesso por falta de recursos dos meus pais, que tinham que sustentar uma família de 9 pessoas com um salário mínimo. Acredito que essa leitura às escondidas despertou meu interesse pelo gênero narrativo, especificamente pelas biografias e autobiografias.

Tempos mais tarde, no ano de 1997, num ato de coragem e determinação, assim como Carmen, minha irmã sai de casa e atravessa o Oceano Atlântico com destino à Espanha, um país totalmente desconhecido para ela. Pouco a pouco, parte daquela família interiorana, carente de recursos, vai morar e trabalhar na Espanha, descobrindo um novo mundo que só conhecíamos através da TV. Essa experiência em terras alheias também me levou, inconscientemente, a refletir mais sobre aspectos culturais e estereótipos de um povo, principalmente quando, numa conversa informal com uma pessoa de nacionalidade espanhola, me foi indagado se eu também vivia numa floresta, como os índios, e se ficávamos nus o dia inteiro. Na pouca idade que tinha, e na falta de argumentos para debater, apenas respondi que não, mas isso ficou martelando na minha cabeça por muitos anos.

Conheci uma nova cultura com hábitos distintos dos nossos, uma nova língua, aprendi a me comunicar na língua espanhola porém, não fiquei muito tempo por lá, tamanha era a saudade que tinha do meu país, do nosso jeito de falar, da nossa alegria, do nosso jeito de ser brasileiro. Minha irmã viveu na Espanha por mais de 20 anos, e aos poucos fui percebendo como ela aprendeu e incorporou valores, normas e comportamentos da cultura espanhola, o que entendo ser um processo de assimilação cultural, tal qual o sociólogo brasileiro Gilberto Freyre (2001) explica em seu livro “Casa-Grande & Senzala”, analisando a complexa interação social entre pessoas de nacionalidades distintas, no caso em questão, portugueses, africanos e indígenas.

Algumas décadas depois, em 2023, assistindo à série, me reencontrei com a nova versão da protagonista, ainda mais intrigante, e toda minha história afetiva com Carmen Sandiego me veio à mente, a admiração se intensificou e então tomei a decisão de desenvolver um estudo mais aprofundado sobre sua criação. Isso se deu durante as aulas da disciplina “Visualidades da cena”, ministrada pela professora Dorotea Bastos, que se tornou minha coorientadora, no Mestrado em Desenho, Cultura e Interatividade, da Universidade Estadual de Feira de Santana. Para elaboração do trabalho final desta disciplina, os mestrandos precisaram escolher cenas de algum produto audiovisual para analisar, e, Dorotea, sabiamente, nos instruiu a optar por alguma obra que tivéssemos uma certa estima. Foi então que lembrei do desenho animado que me deu a oportunidade de fazer várias viagens

internacionais sem precisar sequer sair do sofá.

Acompanhando as andanças de Carmen Sandiego pelo mundo, através da série de 2019, me deparei com uma visita ao Brasil. De imediato, com olhar de espectadora descompromissada, apenas observei imagens que apresentavam as belas paisagens da cidade do Rio de Janeiro e os desfiles de escolas de samba na Marquês de Sapucaí. Tempos depois, após as aulas no Mestrado, já com a visão de pesquisadora, e com a intenção de cumprir a tarefa dada na disciplina mencionada, percebi imagens com realidades desconcertantes sobre nosso Brasil, o que me levou a procurar entender tal processo de representação de culturas através das imagens audiovisuais. Não imaginava que uma série animada pudesse gerar tamanha problemática e me levar a refletir sobre a minha própria identidade como brasileira. As reflexões levantadas durante as aulas das disciplinas foram de grande valia para entender a relação entre as imagens e a cultura, seus impactos na sociedade, o que me permitiu analisar as representações culturais presentes na série Carmen Sandiego

Este trabalho é resultado de uma pesquisa exploratória e documental, se iniciou com o levantamento bibliográfico sobre representação cultural e identidade, de acordo com o que prima o pesquisador Stuart Hall (2006; 2016). De igual modo, busquei amparo para a discussão do conceito de estereótipo, tomando por base as ponderações de Homi Bhabha (1998) e Chimamanda Ngozi Adichie (2019).

Concernente ao processo de construção da imagem do Brasil e dos brasileiros nas produções audiovisuais, as discussões foram embasadas nas ideias de Antônio Amâncio (2000) e Rodrigo Seabra (2017).

Objetivando ampliar minha visão pelo amplo campo dos estudos sobre a cultura, as reflexões aqui expostas foram fundamentadas nos estudos de Roque Laraia (2007) e Stuart Hall (2006; 2016).

Jacques Aumont (2009) respalda minhas discussões a respeito das dimensões criativas e estéticas do audiovisual, com seus fundamentos acerca das características materiais da imagem fílmica, que servirão como base para o exercício interpretativo que fiz de algumas imagens da série. Imagens estas que visavam representar aspectos da cultura brasileira, tais como manifestações culturais (como o carnaval, o samba e a música), culinária (com feijoada e bolo de rolo), e tradição (o futebol).

As reflexões sobre desenho foram feitas à luz das ponderações dos pesquisadores do Desenho, Luiz Vidal Negreiros Gomes (1996), Edson Ferreira (2000; 2024) e Gláucia Maria Costa Trinchão (2012; 2024).

Na intenção de interpretar a produção de sentidos que algumas imagens geram, busquei amparo nos estudos de Michel Pêcheux (1995) e Eni Orlandi (2005) para analisar os elementos característicos do Brasil que compõem essas imagens, compreendendo que um objeto simbólico está investido de significância.

Sabemos que as culturas são representadas através de tradições, costumes, arte, culinária e religião dos povos que viveram no país ao longo da história. Logo, ao analisar as representações do Brasil e sua gente na série “Carmen Sandiego” verifiquei como elas se configuram, e quais relações de sentido estabelecem com os traços representativos da cultura brasileira.

A cultura exerce grande influência na formação da identidade de um povo, de uma sociedade, moldando-a segundo suas tradições e práticas que são transmitidas de geração a geração, e acabam se perpetuando. Dessa forma, ao ver sua cultura sendo narrada, manifesta-se um sentimento de pertencimento, de identificação. Sob essa perspectiva, surge a curiosidade em saber como as culturas estão sendo contadas, representadas midiaticamente.

Nesse sentido, penso que quando nos vemos representados em alguma produção artística, levantamos reflexões sobre a nossa cultura, sobre quem somos e por consequência suscita-se a valorização dela e de nosso povo.

Esta investigação se legitima no esforço de colaborar com estudos sobre representação cultural brasileira nas narrativas audiovisuais, visando ampliar a consciência sobre aspectos relativos à cultura e o povo brasileiro, gerando reflexões e questionamentos tais como: a representação do povo brasileiro, em narrativas hegemônicas, é a que realmente se apresenta? Por que um produtor de cinema resolve falar sobre uma cultura que ele não conhece, não vive? Nós, como gente brasileira, nos vemos representadas nessas produções?

De mesmo modo, este estudo alcança sua relevância acadêmica por sorte do interesse de explorar a produção de sentidos sobre as narrativas visuais, o registro de imagens e sua importância para a análise de questões que envolvam o homem e sua produção cultural.

Com base no todo exposto, esta dissertação está dividida em três capítulos. No capítulo um, intitulado *Quarenta anos de missões: um passeio pelas esquinas que inter cruzam o jogo “Where in the world is Carmen Sandiego?” e a série “Carmen Sandiego”*, trarei um breve recorrido sobre a diversidade de mídias pelas quais a protagonista já percorreu, como se deu o processo de construção da personagem e de que forma ela chegou ao Brasil. De mesma forma, serão apresentadas outras narrativas audiovisuais nas quais o Brasil aparece como roteiro e cenário.

Já no capítulo dois, *Representação cultural do Brasil no audiovisual*, discorrerei sobre

alguns conceitos que servirão de base para nossas análises sobre representação do Brasil, dentre eles cultura e narrativas audiovisuais, dando ênfase ao formato que se consagrou num fenômeno midiático nos últimos anos: as séries televisivas. Nessa seara, procederei com observações de representações do Brasil e do seu povo em algumas mídias, trazendo também o processo de construção de tais imagens. Para isso partirei da análise de aspectos que envolvem a cultura brasileira, assim como a criação e propagação de estereótipos, os quais serão apresentados no desenrolar do capítulo.

No capítulo três, *Exercício interpretativo da representação imagética do Brasil e do povo brasileiro na série Carmen Sandiego*, selecionei algumas imagens que visavam representar o Brasil e farei uma interpretação delas, tendo em vista a observar aspectos de estereotipia possivelmente residentes ali. A escolha de tais imagens se deu por encontrar nelas algum traço de identificação com nossa cultura, seja por nosso entendimento, ou por interpretação dos produtores da obra.

É importante esclarecer que neste trabalho, o termo “produto audiovisual”, quando não especificado, pode se referir a qualquer obra veiculada na TV aberta ou fechada, no cinema, sejam elas séries, novelas, filmes, desenhos animados, documentários, programas de TV e vídeos de internet. Também pode se referir a todas elas juntas, convém analisar o contexto.

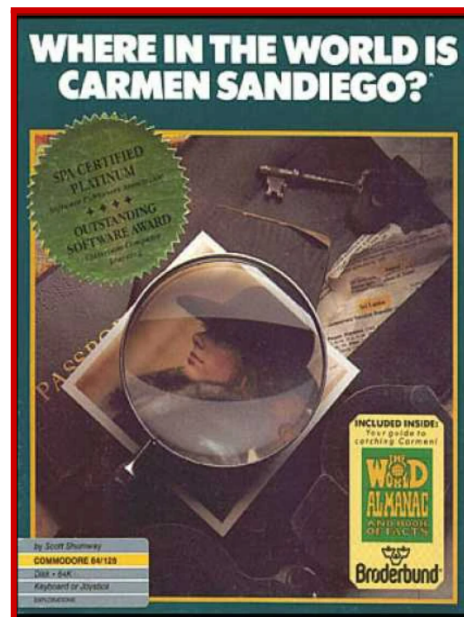
1. QUARENTA ANOS DE MISSÕES: UM PASSEIO PELAS ESQUINAS QUE INTERCRUZAM O JOGO “WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?” E A SÉRIE “CARMEN SANDIEGO”

A década de 1980 foi marcada por grandes acontecimentos no mundo. A queda do muro de Berlin, na Alemanha Oriental, as grandes manifestações das “Diretas já!” no Brasil, a morte do beatle John Lennon, nos Estados Unidos. Foi também nesse período que os jogos eletrônicos começaram a se popularizar no continente americano, destacando Pac-Man (1980), Tetris (1984), Super Mario Bros (1985) e “Where in the World is Carmen Sandiego?” (1985) os que adquiriram maior fama, sendo este último, agente produtor originário da série que vamos analisar.

Lançado na década de 1985, “Where in the World is Carmen Sandiego?” é um jogo de computador (Figura 1) produzido pela empresa estadunidense Broderbund Software, especialista em software educacional e de entretenimento. Um diferencial em seu lançamento foi a entrega de um almanaque impresso (Figura 2), com informações sobre os países que a protagonista, Carmen Sandiego, visitaria. Os jogadores teriam que ler essas informações para responderem a perguntas que apareceriam no jogo e só assim descobrir em qual lugar do mundo estaria Carmen.

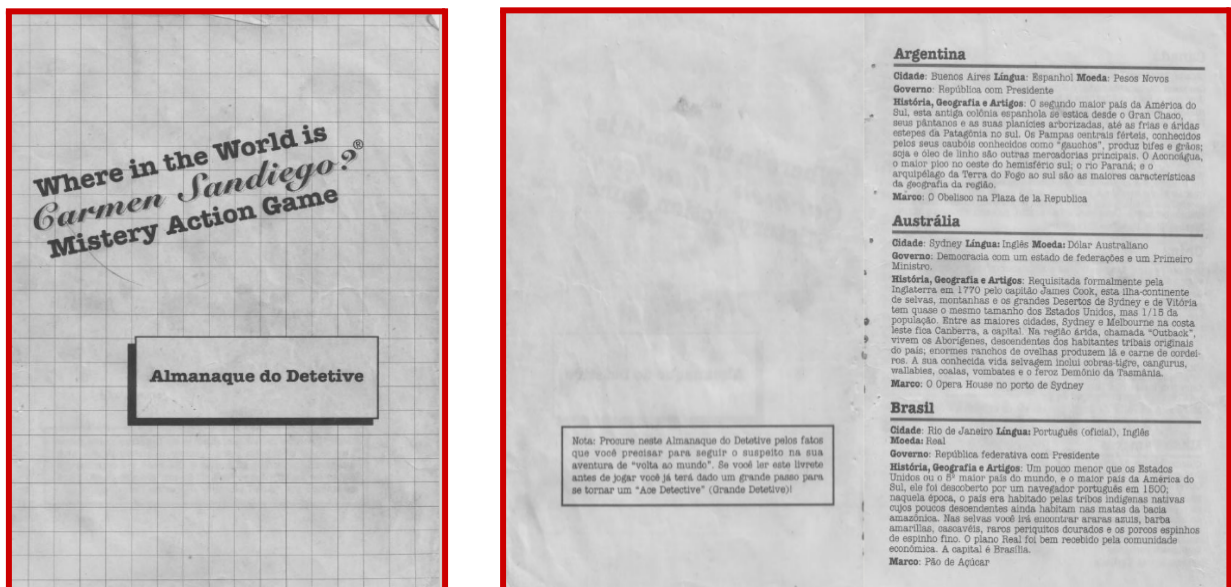
A personagem Carmen Sandiego é uma ladra, especializada em roubar objetos de valor patrimonial, como obras de arte, monumentos, artefatos históricos, entre outros. Na travessia pelo jogo, somos desafiados a perseguir seus passos e desvendar seus crimes ao redor do mundo, assumindo a função de detetives que têm por finalidade prendê-la.

Figura 1. Capa do jogo de computador



Fonte: Carmen Sandiego Wiki, 2023.

Figura 2. Almanaque que acompanhava o jogo



Fonte: Internet Archive, 2024.

Interessa-nos sinalizar o coeficiente educativo concernente ao ato da entrega do almanaque para o jogador, fato este que evidencia uma estratégia de conscientização dos jogadores acerca da pluralidade étnica, cultural e geográfica que compõe a sociedade contemporânea, destacando a variedade de territórios, fronteiras e veredas culturais que caracterizam a humanidade.

Em “Where in the World is Carmen Sandiego?”, o jogador era instigado a viajar pelo mundo com a objetivação de capturar a ladra Carmen Sandiego e, por intermédio dessas aventuras, acabava sendo apresentado à geografia, fatos históricos, aspectos étnicos e culturais dos países por onde passava. Assim, ele precisaria demonstrar conhecimentos interdisciplinares, com ênfase aos aspectos históricos e geográficos, para então descobrir onde os produtos roubados tinham sido escondidos pela bandida.

Conforme a personagem ia se deslocando, apareciam informações a respeito do seu trajeto, onde ela estava, o que tinha feito no local e qual seria o seu destino (Figura 3). Dessa forma, o jogador adquiria dados sobre os países e capitais, sempre com a ajuda do almanaque, que fora distribuído juntamente com o jogo.

Figura 3. Interface do jogo



Fonte: Carmen Sandiego Wiki, 2023

Devido à inserção de conteúdos interdisciplinares, como já salientado, o jogo passou a ter um viés educacional, fazendo com que muitas escolas o adotassem como ferramenta pedagógica. O sucesso deste feito foi tanto que, uma década depois, em 1995, mais de quatro milhões de cópias já haviam sido vendidas e a franquia Carmen Sandiego se estabeleceu em todo o território estadunidense, alcançando também diversas localidades do mundo. Logo em seguida, vieram outras versões de jogos, revistas em quadrinho, jogos de tabuleiro, livros, desenhos animados e séries de televisão.

No tocante à questão pictórica, Carmen se caracteriza como uma mulher alta, de cabelos negros, trajada com uma exuberante roupa vermelha e um amplo chapéu que cobre parte do seu rosto. Desse modo, enfatiza-se o ar misterioso, elegante e ativo da personagem, que projeta uma aura de poder e sensualidade através de sua presença. Os traços de Carmen desenhados nestes modelos, atravessaram décadas compartilhando emoções, veiculando informações históricas, culturais e sociais que se perpetuam através do tempo a cada nova visualização e releitura, evidenciando que “[...] o desenho, expressão gráfica, torna-se releitura dos fatos, acontecidos no passado ou no presente” (TRINCHÃO e OLIVEIRA, 1997, pp. 161-2).

1.1 UMA PARADA NA ESTRADA DE MÍDIAS DE CARMEN SANDIEGO

O jogo eletrônico também chegou ao Brasil mas, a principal vitrine para Carmen Sandiego foi o desenho animado intitulado “Em que lugar da terra está Carmen Sandiego” (Figura 4), exibido nas manhãs da TV Globo e, posteriormente, do SBT, em meados da década de 1990 e início dos anos 2000, respectivamente. Foi a partir dessas exibições que, uma protagonista do sexo feminino, desbravando o mundo, ensinando conteúdos escolares através de suas aventuras, despertou o nosso interesse, ainda na adolescência. Desde então, passamos a acompanhar e a admirar a Ovelha Negra, apelido pelo qual ficou conhecida no desenho animado, que realizava diversos crimes ao redor do mundo, nos apresentando distintos países e suas culturas, algo visto como extraordinário por alguém que nunca tinha saído da sua cidade, no interior da Bahia, como era o nosso caso.

Figura 4. Cena do desenho animado “Em que lugar da terra está Carmen Sandiego”



Fonte: Youtube, 2023.

Um produto muito consumido na sociedade contemporânea, o audiovisual tende a assumir caráter de fonte histórica e fonte de pesquisa, tanto quanto os textos em papel (Napolitano, 2005). Atualmente temos uma infinidade de materiais audiovisuais, dentre os quais podemos destacar a TV, o vídeo, o cinema, e o desenho de animação (que está dentro da produção cinematográfica), sendo este último nosso interesse maior.

Visando melhor fundamentar o tipo de audiovisual que abordaremos nesta pesquisa, e seus aspectos históricos, utilizaremos o conceito de animação, cunhado pelo pesquisador Sérgio Nesteriuk, em seu livro “Dramaturgia de série de animação”:

A animação é uma importante forma de comunicação e expressão contemporânea, com forte presença nas artes e na cultura do século XX e início do XXI. Neste sentido, a animação é um produto cultural que pode ser influenciado, como também pode influenciar as sociedades nas quais se encontra inserida. Além disso, tanto o seu pensamento quanto sua prática envolve complexas relações inter e transdisciplinares com as mais diversas áreas do saber, como a administração, as artes, a comunicação, o design, os estudos culturais, a narratologia, a psicologia e a tecnologia, entre outras (Nesteriuk, 2011, p. 11).

Antes de dar continuidade à análise das diversas mídias para as quais a imagem de Carmen Sandiego foi transmitida, cabe-nos ilustrar brevemente a história do cinema de animação, com a finalidade de fornecer maior lastro para as discussões aqui estabelecidas.

O cinema de animação surgiu em 1892, quando da primeira exibição do teatro óptico de Charles-Émile Reynaud, no Museu Grevin, em Paris (Nesteriuk, 2011). Fato mais antigo que as primeiras experiências dos irmãos Lumière, em 1885, com o cinematógrafo. O pesquisador afirma que as primeiras séries tinham em torno de 15 (quinze) minutos - curta-metragem¹ - e a grande maioria era produzida nos Estados Unidos.

Após os idos de 1920, com o aquecimento das produções dos estúdios de animação nos Estados Unidos (Borges, 2019 *apud* Cavalier, 2011), o desenho animado teve intensa difusão. Os estúdios Disney, com seus investimentos em tecnologia, foram e continuam sendo um dos maiores produtores de desenho de animação. A qualidade de suas produções atrai grande público no mundo inteiro e a empresa se tornou pioneira no ramo, como assevera a pesquisadora Juliane Di Paula Odinino:

[...] os desenhos animados começaram a ganhar expressividade no cenário mundial com o pioneirismo de Walt Disney, desde os anos 1930, através de longas-metragem de grande repercussão mundial, como *Branca de Neve*, *Pinóquio*, *Fantasia*, *Bambi* e *Cinderela*, títulos exibidos nos cinemas. Mais tarde, isso viria a servir de base para a construção do império Disney: cinema, tevê, parques, merchandising, quadrinhos, até culminar com a atual ampla cadeia de produção, não só de animações, mas também de outros gêneros ficcionais, como programas infantis, filmes e séries televisivas (Odinino, 2009, p. 104).

Apesar dos Estados Unidos serem pioneiros em séries de animação para o cinema, outro país se destacou em suas produções. Na década de 1930, a Inglaterra lança a série “*Puppetoons*”, de George Pal, trazendo para as telinhas os fantoches animados mais conhecidos da época.

Já, na década de 1990, “*Em que lugar da terra está Carmen Sandiego*” atraiu os olhares de telespectadores que já haviam conhecido suas artimanhas desde quando era personagem do jogo eletrônico, encenando a história de uma renomada ladra que tinha por especialidade roubar elementos patrimoniais ao redor do mundo, dando especial ênfase aos elementos característicos de cada localidade, direcionamento este que conduzia o espectador a um passeio guiado pelas distintas partes do globo terrestre, conferindo esse viés educativo para o desenho animado, ao tratar das questões históricas e geográficas dos países ali representados. Um dos episódios mais emblemáticos foi “*O sorriso roubado*”, quando Carmen viajou para a França e roubou, no Museu Le Louvre, o mais famoso sorriso de todos os tempos, no quadro da *Monalisa*.

¹ Produções que alcançam, no máximo, 20 minutos e se aproximam muito do formato conferido aos documentários (BAYÃO, 2002).

Em suas primeiras exibições no Brasil, as cenas do desenho animado eram cheias de cores, sons e traziam algumas informações em inglês com tradução para o português da famosa versão brasileira “Herbert Richers”. A abertura durava pouco mais de um minuto e meio, continha um mix de cenas reais dos episódios, embalados por uma música que grudava na nossa cabeça feito chiclete: *Carmen Sandiego, ela pode estar em qualquer lugar, o planeta é o seu lar...* A cena final mostrava Carmen olhando fixamente para um globo terrestre em suas mãos (Figura 5), que é em seguida era jogado ao ar.

Figura 5. Atuação de Carmen na abertura do jogo animado

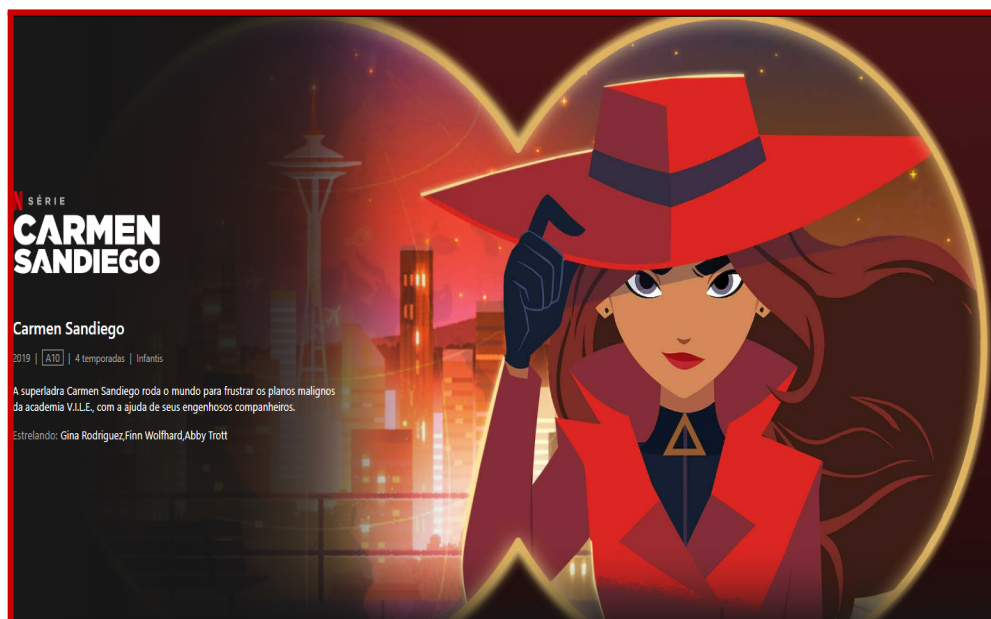


Fonte: Youtube, 2023.

Um fato curioso é que, durante todo o episódio, cerca de 20 minutos, a protagonista aparecia poucas vezes, sempre escondendo o rosto na aba do chapéu. Gerava-se assim um certo mistério acerca da vilã, uma vez que além disso, também não eram exibidas informações a respeito da vida pessoal dela. A trama toda se desenvolvia conforme Player, personagem jogador, se unia aos irmãos Zack e Ivy, espécie de detetives, tentando encontrá-la com seus respectivos roubos, e quando a encontravam até conseguiam recuperar os objetos roubados porém, misteriosamente, Carmen sempre dava um jeito de fugir.

Tempos mais tarde, o desenho parou de ser exibido na TV brasileira e, hoje, quase 30 anos após o nosso primeiro contato, voltamos a acompanhar os passos enigmáticos daquela que nos apresentou o mundo através das telinhas, só que dessa vez em formato diferente: a série animada “Carmen Sandiego” (Figura 6), objeto do presente estudo.

Figura 6. Série da Netflix



Fonte: Netflix.com, 2019.

Produzida nos Estados Unidos em 2019 e lançada no Brasil em 2021, pela plataforma de streaming Netflix, numa linguagem mais atual, mais contextualizada, tendo imagens com maior qualidade e nitidez, “Carmen Sandiego” não demorou muito tempo para alcançar o topo das séries infantis mais vistas, chegando a ter duas indicações ao Emmy no ano de 2020, levando a de “Outstanding Individual Achievement In Animation” (EMMYS.COM, 2019) - Melhor Realização Individual em Animação.

Agora que adentramos ao formato das narrativas seriadas, faz-se necessário dedicarmos alguns parágrafos do nosso texto para contextualizar tal formato que tem ganhado popularidade nos últimos tempos.

A exibição das séries, tal como acompanhamos hoje nas plataformas de *streaming*, ou na TV, é relativamente recente, pois, como afirma Nesteriuk (2011), a década de 1980 “[...] marca o início das séries de animação na televisão e a diminuição do número de produções desse gênero para o cinema” (2011, p. 37). Portanto, percebemos que sua exibição no cinema era mais comum, enquanto na televisão aberta foi sendo apresentada aos poucos.

Nesse direcionamento, é pertinente trazermos à baila o conceito de séries defendido por Jacqueline Cantore e Marcelo Rubens Paiva:

São histórias que repetem uma mesma estrutura narrativa de episódios autocontidos, seriados. Ou são episódios em que a narrativa prossegue e não

se encerra numa única exibição, muitas vezes no formato *cliffhanger* (a tradução seria algo como se segurar com um gancho à beira de um abismo), isto é, uma situação limite de perigo em que um herói salva outros personagens. As séries utilizaram toda a gama de truques cinematográficos recém-descobertos, como dublês, cenários falsos e, claro, muito suspense e ação para entreter o público (Paiva e Cantore, 2021, p. 21).

Tal formato atraiu os olhares de milhões de espectadores e alcançou sucesso no mundo todo. No Brasil, a Rede Globo, visando acompanhar o ritmo que já se consolidava no exterior, lançou “séries memoráveis como *A grande família*, *Ciranda cirandinha*, *Carga pesada*, *Malu mulher*, *Plantão de polícia* e até o interativo *Você decide*, cujo final o público escolhia” (Paiva e Cantore, 2021, p.45).

Ao longo do tempo, esse modo de fazer cinema ganhou popularidade e reconhecimento, fato que justifica que, hoje, muitos estudiosos lhe conferem caráter de fonte histórica. Marcos Napolitano, historiador brasileiro, menciona que: “Devemos perceber as fontes audiovisuais e a música em suas estruturas internas de linguagem e seus dispositivos de representação da realidade, a partir de seus códigos internos para sua relação com o contexto sociocultural em que foram produzidas e que circulam” (2005, p. 236) .

Para nós, a concepção do historiador se afirma visto que tais fontes foram produzidas em um determinado período, sendo construções feitas pelas mãos do homem (desenhando e operando um aparelho), que teve uma intenção, gerou um significado e acabou por transformar-se num registro para a sociedade, uma vez que “a essência do ser humano está ligada à representação visual, seja nos registros pré-históricos, encontrados em cavernas, na arte do renascimento ou, simplesmente, na expressão de uma criança revelada por meio de singelos desenhos” (CASTILHO, 2013, p. 10).

A narrativa seriada “Carmen Sandiego” foi desenvolvida pela editora “Houghton Mifflin Harcourt”. É uma série composta por 4 temporadas, totalizando 32 episódios independentes, podendo o espectador acompanhá-los a seu ritmo, não necessariamente tendo que assistir a todos para entender a história ali protagonizada. Cada episódio tem duração de, no máximo, 25 minutos, tendo a atriz estadunidense Gina Rodriguez e o ator canadense Finn Wolfhard como parte do elenco, dando vozes a Carmen, personagem principal, e Player, seu melhor amigo e fiel escudeiro nas aventuras.

Rodrigo Seabra (2016) conceitua esse formato como série episódica, a qual toda a trama se inicia e termina em um mesmo episódio, não tendo relação de continuidade uns com os outros, proporcionando ao telespectador acompanhá-la a seu gosto, sem uma ordem

predeterminada. Este é o tipo de série mais comum e mais aceita pelo público, também na atualidade, tendo em vista o quantitativo de produções existentes.

Seabra ainda define outros dois tipos de séries, a serializada e a mista, sendo:

A série com trama serializada representa um passo adiante com relação à historicamente prevalente estrutura episódica, pelo menos no que se diz a respeito ao formato considerado mais típico. Ela conta uma história que tende a ser contínua, ou seja, os episódios dependem uns dos outros e poderiam ser considerados como capítulos de uma história maior. (SEABRA, 2016, p. 37).

Nesse viés, a série mista, como o próprio nome já aponta, se apresenta como uma mistura dos dois formatos, serializado e episódico, os quais atuam de maneira separada e ao mesmo tempo conjunta, conquistando o público de ambos os formatos.

Ao tentarmos enquadrar “Carmen Sandiego” em um desses formatos achamos mais pertinente classificá-la como série episódica, mesmo percebendo que “Missão Pedras no Rio”, nosso objeto de análise, está dividido em duas partes. Isso até poderia levantar questionamentos quanto a sua classificação, assim como levantou, porém, em toda série, das 32 partes, o que prevalece são essas narrativas episódicas nas quais a trama se inicia quando Carmen chega em um determinado país e finaliza com sua partida.

Nessa releitura empreendida pela Netflix, a protagonista é retratada mais jovem do que em produções anteriores, com idade aproximada de 20 anos, sem o ar de sensualidade que lhe fora conferido décadas atrás (Figura 7). Seus desenvolvedores possivelmente pensaram no público que almejavam atingir e deram uma atualizada no elenco, adaptando ao contexto contemporâneo, tendo em vista que a categoria da animação é Programa Infantil. Categoria esta que atrai o público com idade entre 4 e 10 anos, a qual representa um bom percentual dos “mais de 230 milhões de assinantes da Netflix no mundo” (EXAME.COM, 2023).

Figura 7. Releitura da imagem da personagem (de 1995 para 2019)



Fonte: The movie.org e Sandiego-cooper.fandom.com, 2024.

A dinâmica da série permanece a mesma, toda a trama se desenvolve em volta das aventuras protagonizadas pela Vermelha². Muito semelhante ao antigo jogo e ao desenho animado, o espectador tem acesso a informações e curiosidades a respeito do país em que Carmen se encontra, podendo ser algum patrimônio, lugar histórico ou qualquer elemento cultural característico de seu povo porém, nesse formato, o público pode conhecê-la melhor, já que fatos do seu passado também viram roteiro. Assim, o público tem a chance de descobrir quem ela realmente é e os motivos pelos quais se tornou uma super ladra, desde sua infância, passando agora a figurar como uma anti-heroína justiceira, latino-americana, uma espécie de

² Apelido atribuído a Carmen pelo personagem Player.

Robin Hood dos tempos atuais, visto que recupera o artefato apanhado pela agência criminosa V.I.L.E.³, da qual ela fazia parte, e devolve a seu lugar de origem

Analisando essa mudança de comportamento da protagonista na série, podemos perceber uma postura diferente, que vai na contramão do que se espera de uma ladra, a qual podemos interpretar como o pagamento de uma dívida histórica entre países colonizadores e colonizados, uma vez que Carmen se empenha em recuperar o patrimônio roubado pela agência criminosa e devolvê-lo ao seu lugar de origem, como se estivesse arquitetando um pedido de desculpas frente às injustiças cometidas por países colonizadores como Inglaterra, Portugal, França e Espanha, que colonizaram Egito, Brasil, Marrocos e Argentina, respectivamente. Na série, estes colonizados foram visitados por Carmen, tiveram suas riquezas roubadas pela V.I.L.E., recuperadas pela aventureira e logo em seguida devolvidas às suas nações. Nesse sentido, vemos a imagem de Carmen como aquela que assume o lugar de justiceiro histórico, retomando para as ex-colônias o tesouro furtado pela lógica imperialista europeia.

Mas afinal, quem é Carmen Sandiego? Como ela conseguiu tamanha visibilidade por décadas, e em vários lugares? É o que descobriremos no próximo tópico, onde também discutiremos o processo de criação da personagem.

1.2 SEGUINDO OS RASTROS DA LADRA: QUEM É CARMEN SANDIEGO?

1.2.1 Investigando os traços constitutivos da personagem

Carmen Sandiego é uma já conhecida personagem no ramo da animação. Em meio a uma enxurrada de personagens masculinos de jogos eletrônicos, Carmen surge quebrando paradigmas ao se tornar uma das poucas protagonistas femininas de jogos de vídeo games, da década de 1980, sendo Billie Sue, no jogo Wabbit, a primeira, em 1982.

Uma figura com uma personalidade notável, diferente do que o público estava acostumado a ver. Inteligente, independente, racional, misteriosa, corajosa e envolvente. Estas características atraíram a atenção dos jogadores, juntamente com a proposta inicial do jogo: encontrar e prender a ladra, que roubava artefatos culturais espalhados pelo mundo.

³ Sigla em inglês para *Villains International League of Evil*. Em português: Vilões da Liga Internacional do Mal.

A construção estética e narrativa da personagem é algo a se pontuar. No desenho animado, assim como no jogo, o perfil físico de Carmen é apresentado como uma mulher adulta, aparentando ter em média quarenta anos, cabelos pretos e longos, pele branca, olhos claros e corpo magro. Seu figurino era composto por roupas, chapéu e batom vermelhos, salto alto e luvas pretas (Figura 8).

Figura 8. Carmen no desenho, década de 1990



Fonte: Century Fox Film Corp, 2023.

Já seu perfil sociológico foi traçado de forma bastante enigmática pois a única informação que chegava aos consumidores era a de ser uma pessoa fora da lei, que usurpava povos e países. Não sabíamos sua origem, quem eram seus familiares, o que fazia, nem onde morava. Talvez esse tenha sido o ponto que conectou a obra ao público, desencadeando estima, mesmo diante do já conhecido desvio de caráter da personagem. Sobre o processo de criação de um personagem, Jacqueline Cantore e Marcelo Rubens Paiva (2021), em “Séries, o livro: De onde vieram, como são feitas e por que amamos”, inferem que:

O bom texto é aquele que vai revelando o personagem aos poucos. O protagonista é nosso personagem principal, nosso elemento de marketing, o cara com quem a gente se relaciona. Tem que provocar alguma coisa no espectador, que pode ser admiração ou repulsa (CANTORE e PAIVA, 2021, p. 131).

Se por um lado, no desenho animado, Carmem causava admiração mesmo atuando como ladra, por outro, na série, ela nos é apresentada como uma anti-heroína justiceira,

latino-americana, que continua roubando, porém o faz com intenções calculadas, recuperando o artefato apanhado por outros criminosos e devolvendo a seu lugar de origem, caindo no gosto do público, alcançando sucesso de exhibições na plataforma Netflix.

Analisando a construção da personagem Carmen, no desenho animado, percebemos que ela aparece poucas vezes e também fala pouco, utilizando mais a linguagem não-verbal para se comunicar, falando mais com o corpo. Tendo em vista que a linguagem corporal transmite diversas mensagens e assim a comunicação se efetiva, a que a Carmen da década de 1990 nos passa através de sua postura séria, determinada, vestimenta formal, olhar de soslaio, como se estivesse espionando, e não sendo espionada, nos remete às características comportamentais de detetives e membros da CIA - Central Intelligence Agency -, tais como o cinema interpreta.

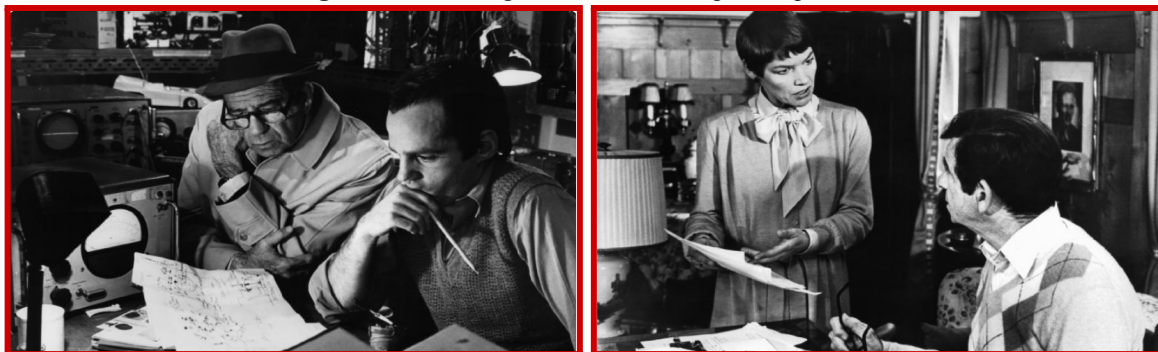
Muitos filmes foram produzidos em cima dessa temática. Destacamos aqui “O espião trapalhão”, com Walter Matthau e Glenda Jackson, lançado na década de 1980, sendo sucesso de público e crítica nos Estados Unidos. O filme narra a história de um ex-agente da CIA que resolve desertar do órgão e, com a ajuda da sua esposa, começa a escrever um livro contando o que viveu na agência. Toda a trama foi gravada em Munique na Alemanha, Salzburgo na Áustria, Londres no Reino Unido, Atlanta e Savannah nos Estados Unidos. Assim, em sua fuga, Miles Kendig, personagem principal, passou por diversas cidades em vários países.

Figura 9. Cartaz, em inglês, do filme “O espião trapalhão”



Fonte: filmow.com, 2024

Figura 10. Personagens do filme “O espião trapalhão”



Fonte: adorocinema.com, 2024.

Trouxemos “O espião trapalhão” para ressaltar as possíveis coincidências identificadas na construção da personagem de Carmen Sandiego, em referência a este filme. O personagem que foge por diversas cidades pelo mundo, o chapéu utilizado pelo detetive (Figura 10), que por sinal é bem parecido com o de Carmen, o estilo e cor da roupa que a personagem feminina usa (Figuras 9 e 10), além da fuga de seus algozes. Seria este filme uma inspiração para a criação da personagem Carmen Sandiego? Não temos como afirmar, porém tais coincidências nos levam a acreditar que sim, tendo em vista que o filme foi produzido no ano de 1980, e a personagem Carmen foi criada em 1985.

Voltando nossos olhares para a construção estética da personagem na produção mais atual, a série de 2019, vemos um perfil físico bem diferente do que aquele dos anos de 1990. Apaga-se aquela personagem da mulher adulta, mais madura, e entra em cena a jovem de aproximadamente 20 anos, estatura mediana, cabelos ruivos, longos e ondulados, pele morena escura, olhos castanhos, corpo magro (Figura 11).

Figura 11. Carmen na série, década de 2019



Fonte: Imagens Google, 2021.

Ademais, mudanças também foram percebidas em seu perfil psicológico, principalmente no que se refere ao desvio de conduta, figurando agora como uma espécie de Robin Hood feminino, se mostrando mais justiceira, objetiva e aventureira. Já, seu perfil sociológico foi o que mais trouxe novidades para a nova trama pois, nessa nova versão, o público pôde ter acesso a informações pessoais da vida de Carmen, como idade, país de origem, infância e até quem seriam seus pais, aproximando-o ainda mais da personagem.

Um elemento que teve poucas alterações foi seu figurino, elemento este que logo se tornou fator de identificação da personagem e se perpetua até os dias de hoje. Roupas, chapéu e batom vermelhos, salto e luvas pretas compõe seu figurino, principalmente quando está em missão - nome dado às viagens que Carmen fazia para recuperar os itens roubados.

Considerando a questão da cor como algo capaz de produzir diferentes significações, de acordo com os estudos do filósofo e linguista francês Michel Pêcheux (1995), podemos entender que a escolha pela cor vermelha pode estar relacionada a formações ideológicas de seus desenvolvedores, atreladas a diversos elementos sociais, não se caracterizando assim em uma escolha aleatória. Desse modo, considerando a cor também como instrumento de comunicação, é válido destacar que “[...] seu potencial tem, em primeiro lugar, a capacidade

de liberar as reservas da imaginação criativa do homem. Ela age não só sobre quem fruirá a imagem, mas, também, sobre quem a constrói (Farina; Perez; Bastos, 2013, p. 13).

Ainda sobre a eleição pela cor vermelha para a composição do figurino da personagem, Chevalier e Gheerbrant, em seu “Dicionário de símbolos”, define-a como sendo:

Universalmente considerado o símbolo fundamental do princípio de vida, com sua força, seu poder e seu brilho, o vermelho, **Cor de fogo** e de **Sangue**, possui, entretanto, a mesma ambivalência simbólica destes últimos, sem dúvida, em termos visuais, conforme seja claro ou escuro.[...] O vermelho escuro, bem ao contrário, é noturno, fêmea, secreto e, em última análise, centrípeto; representa não a expressão, mas o mistério da vida (Chevalier; Gheerbrant, 2015, p. 1029).

Analisando tal conceito trazido pelos autores, é possível perceber que os produtores da obra também se utilizaram dos atributos conferidos à cor vermelha para construir a personagem protagonista, já que muitos desses atributos condizem certamente com a personalidade de Carmen.

No contexto das produções audiovisuais do Século XXI, vemos a série “Carmen Sandiego” (2019) figurar como eixo representativo de ruptura de estereótipos dos quais o povo latino-americano tem sido vítima, durante muitos anos. Em diversos filmes hollywoodianos, o latino é representado com depreciação e menosprezo, é sempre o fora da lei ou a mulher exótica da trama. Tal representação povoou o imaginário dos telespectadores e se espalhou pelo mundo, décadas após décadas. Hoje, na releitura empreendida na série, podemos perceber um distinto percurso estabelecido ao trazer uma mulher latino-americana como principal figura da trama. É importante frisar que na década de 1990, o público ainda não tinha conhecimento sobre qual era o país de origem da protagonista.

Na versão mais recente da trama, Carmen, tem sua ascendência conectada à Argentina, visto que foi encontrada, ainda recém-nascida, em um canavial do país, por um membro da organização criminosa contra a qual se rebelaria na vida adulta. A eleição da Argentina como cenário de nascedouro da heroína se faz extremamente significativa, pois move o eixo direcional da série para o cone sul das Américas, deslocando a narrativa de uma perspectiva eurocentrada ou imperialista estadunidense. Assim, sendo uma mulher oriunda da América do Sul, Carmen põe em evidência diversas questões pertinentes aos debates sobre representação de mulheridades não europeias/estadunidenses, e mais uma vez aparece quebrando paradigmas.

Em contraponto à imagem da mulher latino-americana remodelada pela série “Carmen Sandiego”, cabe-nos salientar a convenção histórica realizada pelo cinema estadunidense na

representação estereotipada dos povos latinos americanos, como bem sinaliza a pesquisadora Kárita Bernardo de Macedo, em seu artigo “Formas de desrespeito na representação latino-americana de Hollywood, através de Carmen Miranda (1940-1945)”:

Em meados dos anos 1940, os estereótipos antigos de depreciação e menosprezo tinham se reestabelecido em Hollywood como a abordagem padrão dos latino-americanos. Segundo F. Pike (1993, p.291), Carmen Miranda era quem melhor os representava no cinema, retratando a sexualidade aflorada e a falta de inibição que eram imaginadas nos latino-americanos, a “Brazilian Bombshell” alimentava as fantasias dos estadunidenses de prazer e deleite com suas efusivas personagens de *Aconteceu em Havana* (*Weekend in Havana*, 1941) e *Uma Noite no Rio* (*That Night in Rio*, 1941) (MACEDO, 2012, p. 4).

Dessa forma, entendemos os movimentos de Carmen como estratégias anti fetichistas, que retiram o corpo da mulher latino-americana de ser submisso e domesticável, posicionando-o na lógica do inapreensível, visto que a ladra treinada para o roubo de elementos patrimoniais se torna a agente promotora de justiça histórica por meio da ação de restituir elementos patrimoniais aos seus povos/cultura de origem.

Seguindo por essa vertente argumentativa, vemos seu corpo assumir uma representação simbólica do que pode ser entendido como um levante feminino contra a lógica de servir aos demandos imperialistas que, dentro de angulações estereotipadas, põe os corpos de mulheres não brancas/europeias como elementos servis para a lógica direcional europeia e estadunidense.

De igual modo, compreendendo que a jovem ladra foi encontrada em um canavial argentino, elemento diretamente relacionado a uma ascendência rural e conectada ao proletariado campestre, se faz de intensa relevância perceber que Carmen é cooptada pelos interesses imperialistas, mas, assumindo consciência de si como mulher, rompe com tal lógica e utiliza-se dos ensinamentos que lhe foram ofertados para atuar contra ela.

Assim, sua forte personalidade e seu espírito aventureiro se caracterizam como molas propulsoras que a fazem enfrentar os diversos obstáculos encontrados em seu caminho, na tentativa de resolver os enigmas da série, fazendo, dessa forma, com que o espectador também se envolva na trama. Logo, como asseveram Cantore e Paiva, a dinâmica da criação do personagem se consolida e temos a empatia do público:

É preciso preparar o espectador para o que vai ele sentir daqui pra frente, colocando as cartas na mesa, mas sem explicar tudo com todas as letras, porque não estamos retratando a realidade, como num documentário. Estamos criando um universo e convidando-o a entrar. O objetivo é

conquistar o público. Tudo o que você quer é que o espectador se emocione com aqueles personagens (CANTORE e PAIVA, 2021, p. 126).

Agora que já descobrimos quem é a aventureira, nos envolvemos com sua trajetória e desenvolvemos uma certa confiança, podemos então viajar com ela e empreender uma análise mais aprofundada das questões históricas e culturais apresentadas em suas andanças, com especial ênfase para a viagem feita ao Brasil. Falaremos de forma mais aprofundada no tópico seguinte.

1.3 UMA OUTRA PARADA E CARMEN CHEGA AO BRASIL

Há muito tempo, diretores cinematográficos estrangeiros utilizam as terras tupiniquins como cenário de encenações fílmicas dos mais diversos gostos. “Grande parte dessa produção se concentra no cinema americano, a exemplo de *Voando para o Rio* (*Flying down to Rio*, Thornton Freeland, 1933)” (AMÂNCIO, 2000, p.34).

No universo da animação, do seu surgimento até os dias atuais, a quantidade de imagens técnicas produzidas chega a números exponenciais. No meio cinematográfico, desde suas primeiras produções, as imagens audiovisuais se configuram como representação historiográfica, no que se refere a algum evento ou processo considerado (Barros, 2007) e, da mesma forma, como representação cultural.

Dessa infinidade de produções, centenas de representações trazem o Brasil como temática, muitas delas enfatizando de maneira negativa aspectos peculiares do nosso povo, tal como o jeito de andar, o jeito de conversar, entre outros, dando proporções alarmantes a tais aspectos e ajudando a moldar caricaturas do brasileiro.

Ao longo dos anos, que nossa cultura brasileira tem virado roteiro hollywoodiano, desde o século passado, diversas dessas narrativas audiovisuais foram produzidas sob a ótica do estrangeiro. No ano de 1941, Walt Disney e sua equipe de animadores viajaram pela América Latina, passaram dias conhecendo e curtindo a cidade do Rio de Janeiro. Foi a partir dessa visita que Disney teve inspirações para criar o famoso papagaio Zé Carioca, ou *Joe Carioca* para os norte-americanos. No ano seguinte lançou “Alô amigos”, com uma mistura de live-action⁴ com animação, em que personagens dos estúdios Disney, como Pato Donald e

⁴Em cinema ou televisão, tudo que não é animação é live-action. Ou seja, todos os filmes ou séries feitos com “pessoas reais” e filmadas com algum equipamento de captura, como câmeras, por exemplo, são produções em formato “live-action” (<https://pop.proddigital.com.br/o-que-e-o-que-e-um-live-action>).

Plutos, saem dos Estados Unidos e vão a países latinos como Chile, Argentina e Brasil, mostrando aspectos das culturas locais. No Brasil, o longa foi muito bem aceito pois serviu como uma espécie de propaganda da cidade carioca, levando muitos turistas a conhecê-la, apesar de também ter sido visto como estratégia dos Estados Unidos, fazendo “parte da campanha norte-americana para angariar apoio continental durante a Segunda Guerra Mundial” (CUNHA, 2006, p.8)

Ademais dos cartões postais carioca que apareciam na filmagem, como o Morro da Urca, Pão de Açúcar, Baía de Guanabara, o mundo passou a conhecer um pouco da nossa cultura; o samba, com Carmen Miranda, Zé Carioca e Pato Donald dançando ao som de *Tico Tico no fubá*, de Zequinha de Abreu (Figura 12); nossa MPB através da canção Aquarela do Brasil, de Ary Barroso e também nossa culinária, com a cachaça brasileira, considerada por muitos estrangeiros como uma bebida exótica (inclusive, na própria animação, Pato Donald solta fogo pelas ventas ao experimentá-la).

Figura 12. Zé Carioca e Pato Donald dançam ao som de *Tico Tico no fubá*



Fonte: Youtube, 2024.

Fazendo uma interpretação das imagens do filme, vemos que a associação do samba ao brasileiro é tão presente no imaginário do estrangeiro que, em suas gravações, fica nítido que, para eles, só em pisar em solo brasileiro, todo e qualquer ser humano aprende e é levado a sambar intuitivamente. O próprio Pato Donald se assusta ao se ver sambando tão bem quanto Zé Carioca.

Apesar de toda a publicidade levantada, percebemos que “Alô Amigos” é repleta de aspectos caricaturados do povo brasileiro, sendo este entendido como a figura do malandro carioca que não apresenta preocupações, compromissos, está sempre de bem com a vida, tem sorriso no rosto e é cordial com os visitantes. Zé Carioca exibe essa característica, atribuída aos brasileiros, ao dar um abraço “quebra-costelas” em Pato Donald, mostrando o jeito amigável de ser, sempre com simpatia, uma pretensa tentativa de representar a alegria genuína de seu povo. Muitos outros aspectos foram levantados por nós a respeito dessa representação, em um outro estudo poderemos aprofundar nossas análises sobre Alô amigos.

Dando continuidade às nossas análises acerca das animações que abordaram o Brasil, temos em 1944 o lançamento de “The Three Caballeros”, no Brasil “Você já foi à Bahia?”, dos mesmos produtores de “Alô amigos”, e que também traz o papagaio no elenco. Numa produção que mistura atores reais e animação, Pato Donald recebe presentes de aniversário de seus amigos latinos e dentre eles está Zé Carioca, que lhe presenteia um livro sobre o Brasil (Figura 13). Nessa obra não temos a presença de Carmen Miranda (que nessa época já era sucesso entre os norte-americanos) mas sim a de sua irmã, Aurora Miranda, atriz e cantora, a qual traja roupas no estilo Carmen, dança (Figura 14) e “passeia pelas ruas de Salvador com Zé Carioca e o Pato Donald (apaixonadíssimo por ela!), enquanto interpreta ‘Os quindins de iaiá’” (de Ary Barroso) (KRIEGER, 2015).

Figura 13. Salvador em “Você já foi à Bahia?”



Fonte: Youtube, 2024.

Figura 14. Presente de Zé Carioca para Pato Donald



Fonte: Youtube, 2024.

Nessa animação, o Brasil e sua gente são representados mais uma vez através do estereótipo do malandro carioca, especialmente daquele dos anos 1930 e 1940, com a exposição de homens trajando blusas listradas, calça social, chapéu-palhetas, com sorriso no rosto e samba no pé. É interessante perceber que, mesmo a viagem sendo à capital baiana, vemos diversos “malandros” dançando pelas ruas de Salvador, todos homens brancos, magros

e trajando roupas iguais.

Segundo Borges, “toda vez que faz-se alguma representação, ela é sempre mais do que o que se é representado” (2019, p. 70). Temos o que o olho do desenhista captura, mais uma carga de imaginações que são moldadas de acordo com o que ele já tenha lido ou ouvido falar a respeito, influenciadas ainda por suas posições ideológicas.

Mesmo considerando que a concepção hollywoodiana do povo brasileiro, especialmente dessa década de 1940, esteja carregada de estereótipos, podemos constatar isso na própria criação do personagem Zé Carioca, precisamos admitir que através dos traços, formas, ângulos, luz e cores dos seus desenhos a Disney fez com que o Brasil ficasse mais conhecido pelo mundo e sua cultura fosse propagada, porém, para alguns estudiosos como Massagli (2018), tal concepção é uma forma de deturpar traços da “identidade brasileira”.

Na década de 1970, a representação brasileira pôde ser vista nas cenas de “Scooby-Doo”. Produzida pelo estúdio Hanna-Barbera, a animação conta a história de um grupo de amigos que viajam em uma van investigando casos misteriosos e sobrenaturais. No episódio 08, denominado “Aventura misteriosa na selva” (1978), o cachorro mais famoso do cinema americano viaja com sua turma ao Brasil e ficam presos na selva brasileira enquanto tentam desvendar o mistério do roubo de diamantes. O fator sobrenatural da trama se dá com uma criatura denominada Jaguaro, um híbrido de gorila com pantera, que vem aterrorizando a área.

A representação grotesca que nos fora apresentada nesta narrativa deixa bem claro qual era a visão que muitos estrangeiros tinham, naquela época, sobre as terras brasileiras. A Amazônia é retratada como uma floresta de mata fechada, repleta de indígenas musculosos, semi nus e usando máscaras com aparência de animais selvagens. São chamados o tempo todo de nativos e correm atrás dos visitantes com suas armas (vários escudos e uma tocha) para capturá-los e levá-los à fogueira. Em uma das cenas aparecem até caveiras decorando os espaços destinados a eles. Além dessa representação ser considerada, no mínimo desrespeitosa, seus produtores decidem inserir na trama dois sorridentes gorilas que brincam com Scooby-Doo amigavelmente.

Após resolverem o enigma dos diamantes, vão para o Rio de Janeiro que aparece representado com a imagem do Cristo Redentor e da Baía de Guanabara cheia de luzes. Em solo carioca, a trilha sonora já muda para o ritmo de festa, porém, ao invés de ouvirmos o samba brasileiro, ouvimos o cha cha cha cubano. A alegria genuína dos brasileiros contagia a todos os personagens que dançam felizes e fantasiados ao final do episódio, indo a um baile de carnaval. Este equívoco de ritmos nos parece mais uma falta de conhecimento sobre nossa

cultura do que algo intencional, visto que Cuba e Brasil são países bem diferentes. Seria um deslize da equipe de produção que não se empenhou em fazer uma pesquisa mais aprofundada sobre o maior país da América Latina para conhecer seu ritmo puramente brasileiro? Uma atitude aleatória, como se estivessem procurando por qualquer ritmo envolvente e alegre para apresentar e colocaram na animação o primeiro que encontraram. Coisa do tipo: “se está na América Latina, é tudo igual”, não tem identidade própria, dando combustível a aquele olhar enviesado sobre países não norte americanos e não europeus, que sempre prejudicou as relações internacionais de nações sul americanas e favoreceu seus interesses. Ou poderíamos dizer que isso não passou de mais uma provocação aos brasileiros, já com intenção de gerar críticas?

Ainda a respeito da representação da nossa cultura pelos holofotes de Hollywood, não podemos deixar de mencionar a tão crítica e polêmica animação de “Os Simpsons”. Apesar de ter sido criada em 1989, o Brasil só veio a ser representado nos anos 2002, no episódio intitulado “Blame It On Lisa”. Neste, a família Simpson vai ao Rio de Janeiro (como a maioria das representações estrangeiras, o Rio de Janeiro vira sinônimo de Brasil) à procura de Ronaldo, um menino órfão que Lisa apadrinhou, e mostra ruas cheias de ratos, macacos e sucuris, sem poupar a violência exagerada. Além das imagens carregadas de exageros e distorções, a fala dos personagens também foi motivo de indignação, desde quando chegaram ao aeroporto Galeão, até a entrada na favela onde encontrava-se o orfanato no qual Ronaldo vivia. Projetam ruas sujas, com uma quantidade inimaginável de ratos convivendo entre os moradores da favela, e até a moradia do afilhado de Lisa vira alvo de críticas dos norte-americanos. O nome do orfanato aparece escrito em português e inglês, e para nossa surpresa lê-se em letras garrafais “Orfanato dos anjos imundos” (Figura 15), uma clara referência ao Brasil como um país subdesenvolvido, sujo, infestado de ratos.

Figura 15. Os Simpsons no Brasil



Fonte: Youtube, 2024.

Tal representação foi considerada tão pesada que órgãos governamentais brasileiros ameaçaram processar a TV Fox, porém desistiram após um pedido de desculpas ter sido enviado ao então Presidente Fernando Henrique Cardoso (Peres, 2013). Mais uma vez, o humor politicamente incorreto da animação saiu ileso de suas alfinetadas.

Rio (2011) apresenta para o mundo nossa fauna e flora exuberantes, tendo como tema central o tráfico de animais silvestres, com ênfase para a arara azul. Novamente temos como representação a cidade do Rio de Janeiro, a música e o samba brasileiro através do carnaval, e o futebol. Nessa trama, traficantes invadem o jardim zoológico e roubam um casal de araras. Temos então a representação de um Brasil de criminalidade e ilegalidade. A partir disso podemos nos questionar por que as araras não foram roubadas enquanto estavam nos Estados Unidos? Essa associação entre o ato de traficar e o Rio de Janeiro é uma representação significativa de Brasil, sendo que temos tantas outras coisas para mostrar?

Já em Rio 2 (2014), a temática se volta para o desmatamento ilegal, porém dessa vez a narrativa representacional do Brasil tem uma mudança geográfica e finalmente vemos outro Estado brasileiro ganhar vez e voz. O Amazonas ganha notoriedade, vemos o povo da cidade de Eldorado sendo representado, com seus costumes e vivências. Apesar da carga negativa da representação do desmatamento da Floresta Amazônica, vemos que a animação também mostra os aspectos positivos do local e a variedade da fauna e flora brasileiras, que inclusive muitos brasileiros não conhecem. A trilha sonora deixa um pouco a desejar pois, ao nosso ver,

dá mais espaço para vozes de fora, sentimos falta da música do Norte.

Com relação a Carmen Sandiego, sua primeira visita ao Brasil aconteceu na década de 1980, no jogo “Where in the World is Carmen Sandiego?” (Figura 16). Exatamente como acontecia em produções anteriores, o Brasil aparece sendo representado pelo município do Rio de Janeiro, sendo o Cristo Redentor um dos cartões postais mais propagados mundialmente. No almanaque do jogo, que vimos na Figura 2, a cidade ainda aparece descrita como capital do país, mesmo após ter sido substituída por Brasília, em 1960.

Figura 16. Primeira aparição de Carmen Sandiego no Brasil



Fonte: Carmen Sandiego Wiki, 2023.

Após essa aparição só voltamos a ver nosso país no itinerário da super ladra, quatro décadas depois, na série animada “Carmen Sandiego”, e, mais uma vez, o Rio de Janeiro torna-se cenário para toda a trama.

Nosso objeto de estudo se direciona aos episódios 1 e 2, da 2ª temporada da referida série, intitulados “Missão Pedras do Rio”, parte 1 e 2, respectivamente, cada um tendo vinte e cinco minutos de duração, em média. Neles nos são apresentados aspectos diversos da cultura brasileira, sob a ótica do outro, uma vez que tal narrativa seriada é desenvolvida por produtores estadunidenses. Fato este que atraiu nosso olhar e nos despertou a curiosidade em saber como a nossa cultura aparece ali representada, posto que “desenho é sobretudo canal de comunicação” (TRINCHÃO e OLIVEIRA, 2000). Sob essa ótica pensamos, o que estariam comunicando a respeito do Brasil por intermédio dessa produção?

Nos referidos episódios, Carmen vem ao Brasil, especificamente à cidade do Rio de

Janeiro, no intuito de recuperar pedras preciosas (alexandritas) que foram roubadas por membros da V.I.L.E.. Vemos, no decorrer da sua trajetória, aspectos culturais e históricos do país serem contados e representados por imagens carregadas de intenções e significações. Nessas imagens, é notório perceber que o território carioca é enfatizado (Figura 17) e os outros 25 estados brasileiros ignorados, inclusive o estado de Minas Gerais, no qual estão situadas as minas de alexandrita, uma das pedras mais caras do mundo, porém essa informação não serviu de inspiração para a criação de cenários distintos do carioca.

Figura 17. Segunda aparição de Carmen Sandiego no Brasil



Fonte: Netflix, 2019.

Sabemos que para cada representação gráfica feita, é necessário escolher o que representar. Nesse sentido, omite-se ou ressalta-se algo. Sobre esse assunto, corroborando com as ponderações de Massironi, Marques (2006) assevera que:

O processo representativo gráfico faz-se entre o enfatismo e exclusão o que significa naturalmente fazer escolhas, evidenciar ou excluir dados de uma realidade. Tais escolhas são em grande medida determinadas pelo grau de informação que se quer dar ou pelo grau de comunicação que se pretende estabelecer.

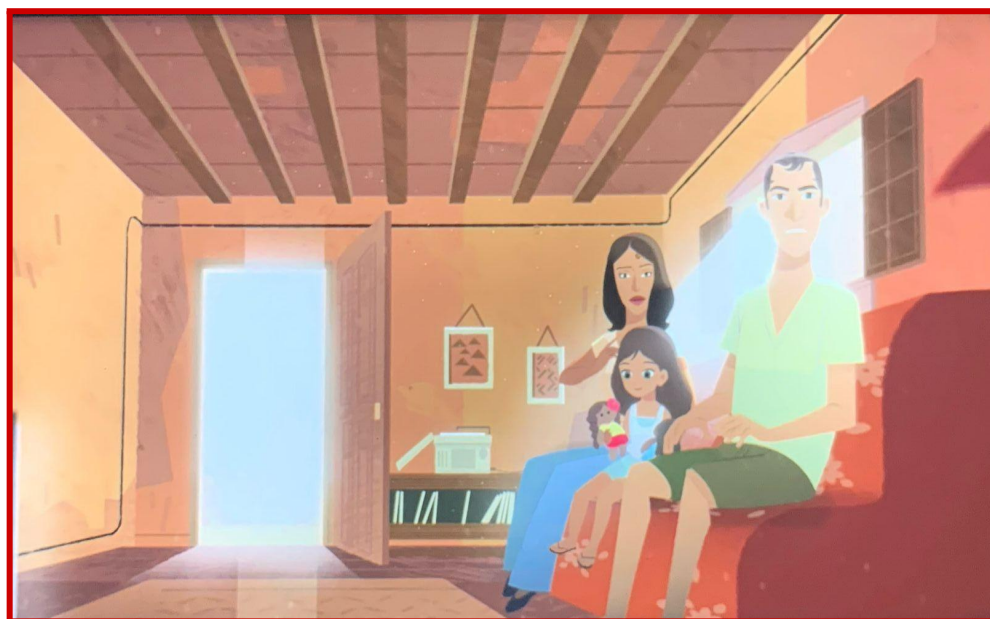
Em qualquer imagem, como em qualquer desenho são evidenciados alguns elementos ou características, de forma que resultam legíveis, enquanto outros são completamente descurados ou voluntariamente ignorados (MARQUES, 2006, p. 41).

Com tal proposição, Marques nos deixa claro que, em se tratando de representações imagéticas, sejam desenhadas à mão, ou capturadas por intermédio de aparelhos, é impossível optarmos por uma totalidade. Logo, arriscamos dizer que a opção por apresentar a cidade do Rio de Janeiro foi fruto de motivações diversas que os desenvolvedores da série tiveram na hora de produzi-la. Seja por influência de outras obras, de outros profissionais ou de informações anteriores que chegaram até eles, também de forma selecionada e talvez enviesada.

No cinema, a imagem do Brasil vai sendo desenhada carregada de elementos característicos que foram atribuídos ao nosso país pelo olhar do outro, e assim reproduzida repetidas vezes. Ademais das belas paisagens, o futebol, o carnaval, o samba, a mulher sensual, o povo de pele mestiça, são elementos característicos escolhidos e enfatizados nessa representação, “aquilo que de algum modo é induzido pela realidade” (MARQUES, 2006, p. 41).

Na narrativa visual de “Carmen Sandiego”, no 1º episódio da 2ª temporada, nos são mostrados aspectos diversos da sociedade brasileira, fato que nos leva a defender que ali o Brasil é apresentado como um ambiente narrativo atravessado por singularidades, tais como geografia local, aspectos étnicos e expressões culturais. Destaca-se, como elementos característicos de um Brasil divulgado midiaticamente para o mundo, a exposição de uma favela e da tez mestiça de personagens formando a família brasileira (Figura 18), fato que nos encaminha para as narrativas da nossa mestiçagem e da peculiar organização geográfica que constitui a cidade do Rio de Janeiro, lugar onde se encontra uma das maiores favelas do Brasil, a Santa Marta, que fica no Morro Dona Marta.

Figura 18. Família brasileira na série Carmen Sandiego



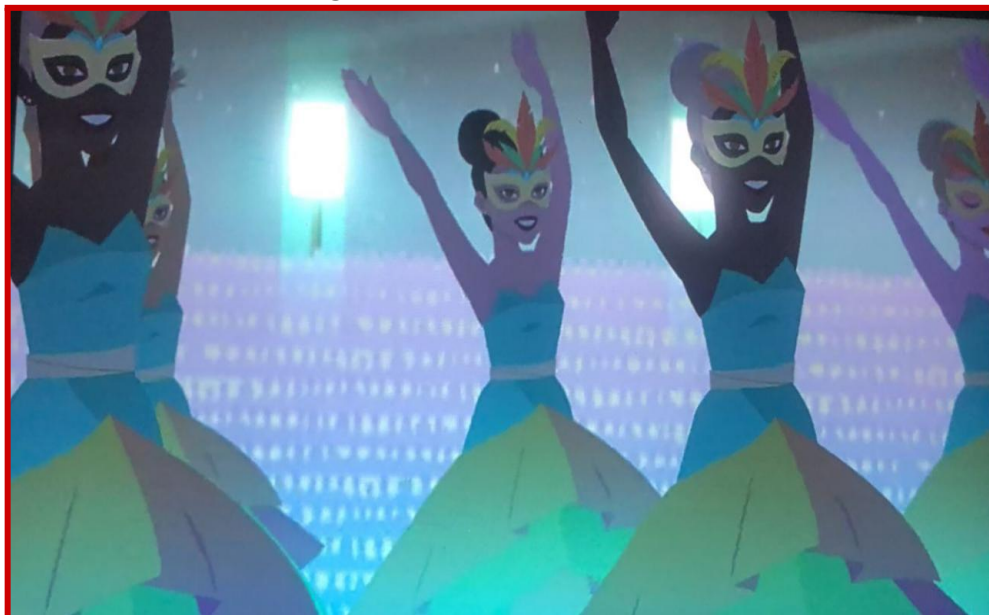
Fonte: Netflix, 2019.

Em “Em busca de um clichê: panorama e paisagem do Brasil no cinema estrangeiro” (2000), Antônio Amâncio nos traz uma reflexão acerca da representação do Brasil e dos brasileiros em filmes estrangeiros de ficção. Para ele, nessa representação, na maioria dos casos, predomina uma ideia de banalização que se espalha rapidamente. Ainda sobre a nossa imagem propagada midiaticamente, ele nos acrescenta:

Atravessada pela banalidade, pelo lugar-comum e pelo preconceito, a imagem do Brasil e dos brasileiros nos filmes de ficção estrangeiros ordena-se segundo articulações históricas, procedimentos retóricos, simplificações socioculturais. Alguns olhares com matrizes localizadas (o visitante, o emigrante, o exilado) se expandem e se ramificam em tipificações redutoras (a mulher sensual, o travesti), e num comportamento social transgressor (o carnaval e o recurso a práticas religiosas não ortodoxas) (Amâncio, 2000, pp. 31-2).

Além da tentativa de representação da família brasileira, tal como apresentamos anteriormente, vemos também nosso carnaval ser exibido na série, inclusive sendo cenário ao adentrar nos planos da protagonista para esconder as pedras do vilão. As imagens do carnaval focam em mulheres alegres, sambando (Figura 19), e trazem as arquibancadas do Sambódromo da Marquês de Sapucaí lotadas (Figura 20). Como fundo musical para esta cena, ouvimos os fortes batuques de tambores das escolas de samba, compondo a trilha sonora e “apresentando um samba já exaltado como representante maior da música popular brasileira” (AMÂNCIO, 2000, p. 34).

Figura 19. Mulheres no Carnaval



Fonte: Netflix, 2019.

Figura 20. Carnaval na Marquês de Sapucaí



Fonte: Netflix, 2019.

Seguindo por essa rota analítica, é de notório saber que o que vemos nas imagens - neste caso as apresentadas na série - não traduz de forma verossímil o que elas significam, principalmente no que se refere às representações da cultura e realidade de um povo, sendo de caráter ainda mais complexo, quando é interpretada por um olhar externo, alheio à vivência cotidiana desse povo. Sobre essa verossimilhança das imagens, Bastos (2015) infere que:

[...] a necessidade de compreender que as imagens não são naturais e que não necessariamente estas terão algum tipo de vínculo com a realidade, ou seja, as escolhas imagéticas realizadas para o filme não necessariamente vão gerar um produto verossímil a partir da repetição (Bastos, 2015, p. 6).

Dessa forma, chegamos ao entendimento de que as imagens do Brasil reproduzidas na série *Carmen Sandiego*, criadas por produtores estrangeiros, configuram-se também em resultados de textos, relatos, gravuras, correspondências, etc, que circulam desde muito tempo e acabam por “compor um rico imaginário sobre a Terra de Santa Cruz” (AMÂNCIO, 2000, p. 32).

Nesse direcionamento, ao analisarmos tais imagens, as quais visam representar o vasto Brasil através de menções à culinária, a exemplo do bolo de rolo e da feijoada que aparecem no episódio 1, assim como da geografia peculiar das favelas, percebemos que essas são partes das referências associadas ao Brasil e ao brasileiro na visão dos estrangeiros.

O tema da diferença social também é visto nas produções fílmicas que tem o Brasil como cenário, refletindo as desigualdades da nossa estrutura social, expondo nossa fragilidade enquanto nação subdesenvolvida. A família pobre, a periferia, o esgoto a céu aberto, a violência, são exemplos de imagens que se propagam mundo afora. Vimos isso acontecer no já citado episódio “Blame It On Lisa” de “Os Simpsons”, que, além de enfatizar tais aspectos depreciativos do Brasil, zombam com nossas fragilidades.

Sendo as favelas, no imaginário dos estrangeiros, a figura de um Brasil que é visto lá fora, percebemos que na série “Carmen Sandiego”, elas se converteram numa ideia do que “é o Brasil”, visto que mostram-se como cenário principal e boa parte da saga se desenrola nos labirintos das favelas do Rio de Janeiro (Figura 21). Labirintos que levam os personagens a se perderem e, ademais disso, são utilizados como esconderijo.

Figura 21. Favela do Rio de Janeiro



Fonte: Netflix, 2019.

O curioso é perceber que, mesmo tendo as favelas do Rio de Janeiro uma superpopulação, as vielas daquela representada na trama aparecem com poucos moradores, o que nos remete a cenas do filme *Cidade de Deus* (2002), do diretor Fernando Meirelles, que mostrava ruas vazias por conta da violência daqueles tempos. É importante lembrar que esta produção alcançou grande repercussão global, projetando o Brasil para o mundo. Seria essa a referência de Brasil que tinham?

Ainda analisando a passagem de Carmen por nossas terras, nos é encenado a área urbana do Brasil como sendo um lugar repleto de casas que se misturam, muitas com obras inacabadas, paredes sem pinturas, uma em cima das outras. Lugar onde qualquer pessoa pode adentrar sem ser convidada e até mesmo sentar-se para jantar com os moradores - tal como aconteceu quando Carmen invadiu a casa da família brasileira moradora da favela Dona Marta e foi recebida com simpatia e amabilidade.

Nesse sentido, “Carmen Sandiego” nos apresenta a narrativa de um único Brasil, silenciando aquele que é amplo e diverso, seja em sua geografia ou em seus aspectos culturais. Possivelmente seja resultado da iconografia internacional de Brasil criada e divulgada por estrangeiros, fruto de um imaginário que foi construído em cima de narrativas de brasilidade que circulavam desde muito tempo em seus países.

2. REPRESENTAÇÃO CULTURAL DO BRASIL NO AUDIOVISUAL

2.1 O DESENHO QUE SE MOVIMENTA - AUDIOVISUAL EM PRODUÇÃO

Nos primeiros tempos, um autor chamado Edgar Morin, disse o seguinte: “a segunda nascença do homem foi definida pela consciência que ele tomou da imagem”. Então no momento que ele tomou consciência de como ele podia lidar com a imagem, ele abriu-se para a história, ele abriu-se para a memória, ele abriu-se para a lembrança e muitas outras coisas que hoje estão potencializadas em isso que nós estamos fazendo aqui, numa dimensão onde a virtualidade projeta a minha voz para muito além de mim. Eu posso desaparecer mas a minha imagem fica (Ferreira, 2024).

Optamos começar este capítulo com as palavras proferidas pelo Professor Doutor Edson Dias Ferreira, numa entrevista concedida à TV Olhos D’água, durante o VIII Colóquio Internacional de Desenho, que aconteceu em maio de 2024, na Universidade Estadual de Feira de Santana. Ferreira é um dos fundadores do Programa de Pós Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade, da referida instituição, que se dedicou a estudar e ampliar as discussões referentes ao desenho, à cultura e às linguagens visuais.

Suas palavras traduzem a importância do desenho na vida humana, assim como a do registro de imagens por intermédio das tecnologias, o que nessa entrevista ele chama de virtualidade. Nessa seara, entendemos que a tomada de consciência do homem frente às imagens foi, e continua sendo, tarefa crucial para que possamos compreender o desenho além do traço, além da mera função de ilustração como é entendido pelo senso comum.

Em continuidade, Ferreira (2024) aprofunda, de maneira didática, onde está situado o desenho na vida ordinária do indivíduo, mesmo ele não tomando consciência disto:

[...] as pessoas desenhavam sistematicamente em cada coisa que elas produziam nas suas vidas. Elas precisam tomar consciência disso. Quando uma pessoa se desloca de sua casa para o trabalho, quando ela sai do trabalho e se desloca para sua casa, independente da forma e do meio como ela se propõe em produzir esse deslocamento, há aí a expressão de um desenho objetivo, que é mentalizado, é definido, é projetado e é materializado. Materializado numa ação simples, que é a ação de se deslocar para aquele destino que foi estabelecido. Está desenhando, desenhando seu próprio destino (Ferreira, 2024).

O desenho é considerado uma das formas mais antigas de comunicação, bem anterior à linguagem escrita por meio de signos gráficos, tal qual empregamos hoje. Podemos utilizá-lo para expressar um pedido, um sentimento, uma ação. Porém, esse mesmo desenho pode ser interpretado de distintas formas em outros países, visto que o desenho tem caráter

polissêmico, podendo ter sentidos variados de acordo com cada cultura, a exemplo do símbolo da suástica que pode ser interpretado com ódio e temor em várias partes do mundo, devido à sua associação com o Nazismo, e, por outro lado, como um símbolo sagrado reverenciado em celebrações religiosas no continente asiático.

Segundo o estudioso de Arte, Luiz Vidal Negreiros Gomes, o desenho “é uma das formas de expressão humana que melhor permite a representação das coisas concretas e abstratas que compõem o mundo natural ou artificial em que vivemos” (Gomes, 1996, p.13).

Representar através de imagens tornou-se algo constitutivo do ser humano, o desenho é intrínseco a ele, estão imbricados, são indissociáveis. Desde pequenos utilizamos ilustrações diversas (começando com rabiscos e garatujas) para nos comunicar, para expressar nossos atos, nossos desejos, desenhamos antes mesmo de aprendermos a falar. Conforme as pesquisadoras Glaucia Maria Costa Trinchão e Lysie de Oliveira, “todo e qualquer desenho é transmissão de cultura, visto que não existe o desenho sem uma relação dialética com o sujeito” (Trinchão e Oliveira, 1996, p. 162). Logo, entendemos que desenho é linguagem, comunicação e mais:

[...] desenho não é apenas uma mera representação de formas, ou solução de problema matemático, ou uma brincadeira de criança. O desenho é conhecimento, é técnica, é arte, é ciência e ele vai muito além disso, da própria arte em si [...] A gente tem que mostrar isso para que não pensem que o desenho é apenas uma prática artística por bel prazer (Trinchão, 2024).

Ampliar a concepção do desenho para além de seus traços se configura numa tarefa árdua pois, como podemos interpretar nas palavras de Trinchão, muitos o concebem tão somente como produção artística, e sabemos que ele não se reduz a isso. Sobretudo nos dias atuais onde vemos o desenho associado a outros formatos.

Atualmente, com o avanço da tecnologia, também podemos criar e/ou capturar imagens com a ajuda de aparelhos, tendo “o dispositivo como agente de transformação” (Flusser, 2011), para reproduzir algo que foi pensado, visto, vivido, ouvido. Dessas imagens criadas chegamos ao audiovisual. Sabemos que os primeiros vídeos criados foram feitos a partir da junção de fotografias em sequência, projetadas, nos dando a impressão de estarem em movimento.

Assim, compreendemos o audiovisual como uma forma de comunicação que utiliza tanto elementos visuais quanto sonoros para transmitir uma mensagem. Tal meio permite que informações sejam percebidas simultaneamente pelos sentidos da visão e da audição, criando uma experiência multimídia envolvente para o espectador. A combinação desses elementos

pode nos oferecer uma ampla gama de possibilidades criativas e expressivas, permitindo contar ou criar histórias, transmitir informações, manifestar emoções, influenciar ou até mesmo determinar padrões.

Cabe ressaltar que toda e qualquer produção audiovisual, mesmo sendo imagem produzida por intermédio de aparelhos, é fruto de uma realização humana, portanto, emite intenções e concepções ideológicas diversas. Logo, torna-se relevante sabermos pretensões e premissas de sua elaboração para assim compreendermos melhor do que está querendo nos convencer. Nesse direcionamento, consideramos necessário todo esse cuidado tendo em vista que “o observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos. Quando critica as imagens técnicas (se é que as critica), não o faz enquanto imagens, mas enquanto visões de mundo” (Flusser, 2009, p. 14). Nessa mesma linha de raciocínio assimilamos que:

O entendimento que temos das coisas é um somatório de percepções e visões que vão sendo guardadas no nosso cérebro, que são articuladas com outras percepções, constituindo um arquivo de referências que vai sedimentando a construção da imagem. Não podemos separar a imagem percebida pelo olho do modo como realçamos alguns dos seus aspectos de maneira a torná-la mais clara ou daquilo que conhecemos, quer por experiência, quer por envolvimento emocional próprio do processo de ver (Marques, 2006, p. 27).

Na esfera acadêmica, muitos pesquisadores se debruçam a estudar o formato audiovisual, que, justamente por conta desse aumento de interesse, hoje em dia tem recebido maior credibilidade. Em todo o Brasil, tanto nos cursos de Graduação, como nos de Pós Graduação de universidades públicas e particulares, estudiosos utilizam narrativas audiovisuais como recurso para embasar suas teses. Reconhecemos aqui também sua contribuição para a preservação da memória, seja de um povo, de um lugar, de um patrimônio, fazendo com que o passado não seja completamente esquecido, lhe sendo atribuído assim “caráter de documento histórico” (Napolitano, 2005).

Nesse sentido, as imagens são consideradas fontes de investigação para chegarmos à compreensão da nossa cultura, seja a atual ou a de nossos antecedentes. Naturais ou produzidas, estas são dotadas de significação e ultrapassam diferentes momentos históricos nos quais vão sendo ressignificadas. Assim, confere-lhes caráter de imagens registro já que imagens contam histórias, e o conceito de “memória evidencia uma relação entre fatos passados cuja referência revela-se importante na condução do presente dos grupos social e culturalmente constituídos” (Ferreira, 2000, p. 4).

Não se deve esquecer que qualquer imagem traz consigo o sentido de representação. Se essas representações são compreendidas por outras pessoas além das que as fabricam é porque existe entre elas um mínimo de convenção sociocultural. Em outras palavras, elas devem boa parcela de sua significação a seu aspecto de símbolo ou alegoria. Assim, passamos a aceitar, sem restrições, a imagem enquanto documento histórico que, como tal, possibilita a construção do tempo não vivido através das memórias e experiências visuais (Trinchão e Oliveira, 2010, pp. 133-134).

Para as referidas autoras, a imagem já tem em si uma inclinação à perpetuação, à indeterminação de tempo e portanto, concluímos que o caráter registro é intrínseco a ela.

Por outro lado, faz-se necessário pontuar mais um aspecto relevante, porém não tão favorável quanto esse anteriormente mencionado: a reprodução e propagação de imagens pela mídia, a qual se mostra uma grande influenciadora que dita comportamentos e atitudes à sociedade. Por esse ângulo, a disseminação em larga escala das imagens audiovisuais revigora antigas preocupações com relação à integração social dos indivíduos, visto que:

A sofisticação técnica produz uma verdadeira saturação identitária pela circulação incessante de imagens que têm o objetivo de generalizar os modelos. A profusão dessas imagens age como um dispositivo de etiquetagem e de disciplinamento do corpo social (Gregolin, 2007, pp. 17-18).

Percebemos então que por intermédio dessa profusão o indivíduo abandona a si mesmo, a sua identidade, para caber em modelos desenhados e difundidos midiaticamente. Pontuamos aqui que não é de nosso interesse julgar o papel da mídia mas sim problematizar essa questão no intuito de gerar consciência crítica não só em quem consome as imagens, mas também em quem as fabrica.

No mundo contemporâneo, a quantidade de imagens técnicas produzidas chega a números exponenciais. No universo cinematográfico, desde suas primeiras produções, as imagens audiovisuais se configuram como representação historiográfica, no que se refere a algum evento ou processo considerado (Barros, 2007) e, da mesma forma, como representação cultural.

Sabemos que a cultura exerce grande influência na formação da identidade de um povo, de uma sociedade, modelando-os segundo suas tradições e práticas que são transmitidas de geração a geração, e acabam se perpetuando. Ela é heterogênea, é compartilhada, não é genética e nem é algo estático, é mutável, é dinâmica.

O indivíduo, ao ver sua cultura sendo narrada, manifesta um sentimento de pertencimento, de identificação. Partindo dessa premissa surge a curiosidade em saber como

acontece o processo representativo de uma cultura, e, de forma mais específica, como a cultura brasileira está sendo representada. Como está sendo contada? Quem está contando? De onde fala?

Nesse contexto, discorreremos sobre dois campos de estudo que servirão de base para nossas análises, sendo eles “cultura” e “representação”. Quando discutimos termos interdisciplinares como estes, que se interconectam, precisamos compreender que ambos possuem conceitos diversos os quais foram mudando ao longo do tempo, se adaptando a cada época vivida.

Levando em consideração que a cultura é diversa e multifacetada, traremos aqui a visão de alguns teóricos para fundamentar nossas análises, cada qual com aspectos culturais distintos porém com ideias que se articulam. Assim, iniciaremos com base nas compreensões do antropólogo brasileiro Roque Laraia (1996) que, em seu livro “Cultura, um conceito antropológico”, traz uma discussão acerca do desenvolvimento do conceito de cultura, abordando o ponto de vista de diversos estudiosos a respeito do tema. Para ele, o que mais se aproxima do que temos hoje é o de Edward Tylor (1871), antropólogo britânico que muito contribui com seus estudos para que chegássemos ao entendimento do desenvolvimento das culturas. Assim, Laraia resume que:

No final do século XVIII e no princípio do seguinte, o termo germânico *Kultur* era utilizado para simbolizar todos os aspectos espirituais de uma comunidade, enquanto a palavra francesa *Civilization* referia-se principalmente às realizações materiais de um povo. Ambos os termos foram sintetizados por Edward Tylor (1832-1917) no vocábulo inglês *Culture*, que “tomado em seu amplo sentido etnográfico é este todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes ou qualquer outra capacidade ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade”. Com esta definição Tylor abrangia em uma só palavra todas as possibilidades de realização humana, além de marcar fortemente o caráter de aprendizado da cultura em oposição à idéia de aquisição inata, transmitida por mecanismos biológicos (Laraia, 1996, p. 21).

Assim, a ideia de que a cultura era algo determinado biológica ou geograficamente foi deixada de lado e passou-se a compreendê-la como questão de aprendizado, de vivência.

O britânico-jamaicano Stuart Hall, teórico cultural e sociólogo, também pontua sobre os diferentes entendimentos da palavra “cultura”:

Nos últimos anos, porém, em um contexto mais próximo das ciências sociais, a palavra “cultura” passou a ser utilizada para se referir a tudo o que seja característico sobre o “modo de vida” de um povo, de uma comunidade, de uma nação ou de um grupo social - o que veio a ser conhecido como a definição “antropológica”. Por outro lado, a palavra também passou a ser

utilizada para descrever os “valores compartilhados” de um grupo ou de uma sociedade - o que de certo modo se assemelha à definição antropológica, mas com uma ênfase sociológica maior (Hall, 2016, p. 19).

Nas ponderações do autor, tanto a definição antropológica quanto a sociológica deram conta de explicar que a cultura tem um papel determinante na formação da identidade coletiva e na orientação das relações sociais. Ainda nessa perspectiva, ele considera que a cultura está relacionada a um senso de pertencimento, uma vez que envolve o reconhecimento de que a pessoa faz parte de algo maior do que si mesma, como uma comunidade, nação, etnia ou grupo social específico.

Já, sobre o conceito de representação, Hall (2016) nos diz que “é uma parte essencial do processo pelo qual os significados são produzidos e compartilhados entre os membros de uma cultura. Representar envolve o uso da linguagem, de signos e imagens que significam ou representam objetos. Entretanto, esse é um processo longe de ser simples e direto... (p. 31)”. Em se tratando de aspectos culturais, não se torna simples pelo fato de que, na maioria das vezes, há ruídos nestas representações, e é a partir destes ruídos que surgem os estereótipos.

Quando pensamos em representação de cultura através do audiovisual pensamos num processo de construção coletiva, aberto e democrático, talvez impositivo, feito por várias mentes e mãos, sejam estas de qualquer parte do mundo, com intenções diversas, e que pode ter como resultado aquilo que parece ser mas não é, se aproxima mas ao mesmo tempo se distancia daquilo que possa ser. Com isso não queremos dizer que, em se tratando do componente cultural, toda representação audiovisual não seja válida, mas sim que seja dotada de significados passíveis de interpretações outras pois, como disse o sociólogo britânico, representar não é um processo simples. Nesse contexto, percebemos que seu discurso significante pode variar, de acordo com as visões ideológicas e experiências culturais, tanto de quem produz quanto de quem consome o produto midiático.

A contemporânea indústria do entretenimento tem apostado numa avalanche de informações para fisgar seu espectador, com temas que vão desde a vida da luxuosa família britânica, em “The Crown” (2016), passando pelo poder dos cartéis colombianos de Pablo Escobar, em “Narcos” (2015), até chegar em “Sob pressão” (2017), que retrata o cotidiano tenso de uma emergência hospitalar no Estado do Rio de Janeiro. Recentemente, uma das maiores produtoras do planeta, a Netflix, alcançou o topo do ranking ao produzir mais de 40 conteúdos originais⁵ até 2016 (Brasil, 2022), somente em produtos de episódios seriados. Esse

⁵A identificação geralmente se refere a obras comissionadas ou licenciadas exclusivamente para um determinado agregador e/ou suas afiliadas. Assim, o conteúdo original informa, por analogia aproximada, o controle sobre aquela propriedade intelectual pela plataforma, garantindo-lhe a exclusividade.

tipo de produção ganhou um espaço significativo nos catálogos das maiores plataformas de streaming e também do gosto de seus clientes.

Sendo a série nossa fonte de estudo, na próxima subseção, nos inclinaremos a debater mais detalhadamente sobre esse formato que tem ganhado popularidade entre diversos públicos.

2.1.1 O boom das séries televisivas

Diversas mídias se enquadram na linguagem audiovisual, dentre elas destacam-se a televisão, o cinema e os vídeos para internet. No contexto pandêmico da COVID-19⁶, que vivenciamos no ano de 2020, vimos um aumento exponencial no consumo de imagens da cultura audiovisual (NBCUNIVERSAL, 2021), a nível mundial, principalmente nestes três meios citados. Apesar dos impactos negativos que o distanciamento social causou à categoria cinematográfica e televisiva durante a pandemia, com a paralisação das gravações (Barone, 2022), nos anos seguintes a indústria do entretenimento passou a produzir, de forma acelerada, obras ficcionadas para dar conta de suprir os anseios de um público exigente e ansioso, algo que gerou grandes resultados para a indústria audiovisual global.

Com as salas de cinema fechadas, boa parte da população passou a assistir filmes e séries por meio de streamings pagos, como Prime Vídeo, Netflix, Globoplay, Max, entre outros, fazendo com que o consumo desses formatos de audiovisual se inclinasse para as plataformas que ofereciam uma variedade de produções, com planos atrativos para públicos heterogêneos.

Desde então, passamos a vivenciar uma transformação na forma de consumir audiovisuais, não abandonando as salas de cinema, mas testemunhando seu declínio. Algo bastante parecido com o que ocorreu com os *Nickelodeons*, um tipo de cine-teatro que permaneceu como o principal ponto de exibição de filmes, no início do Século XX, nos Estados Unidos. Com a chegada dos longas-metragens, os *Nickelodeons* foram substituídos, por volta de 1910, por amplos cinemas modernos. Décadas depois foi a vez do próprio cinema perder espetatorialidade com a chegada do VHS, em 1970, e do DVD, em 1990. Terão as

⁶ A pandemia teve início em 2020, na China, e se espalhou rapidamente levando a população mundial ao isolamento social na tentativa de conter a proliferação do coronavírus SARS-CoV-2, potencial causador da doença COVID-19. Pesquisas realizadas pela Organização Mundial de Saúde estimam que "aproximadamente 14,9 milhões de pessoas morreram de causas associadas direta ou indiretamente à pandemia de COVID-19" (Nações Unidas Brasil). Diversos impactos sociais, econômicos e culturais foram sentidos no mundo inteiro, especialmente nos anos de 2020 e 2021.

salas de cinema o mesmo destino que tiveram os *Nickelodeons*? Serão as plataformas de streamings sucessoras das salas de cinema? Algo difícil de responder porém bastante fácil de visualizar.

Com uma vasta gama de produções ofertadas, a facilidade em assistir em qualquer lugar e a qualquer hora, não demorou para que as plataformas de streaming se consolidassem como preferidas do público. Com tanta comodidade e economia, o espectador foi gradualmente substituindo a ida ao cinema pelo conforto de casa. Dessa infinidade de produções, a narrativa ficcional seriada tornou-se protagonista e assim presenciamos a volta do formato que se consagrou na década de 1980: as séries televisivas.

Como vimos no capítulo anterior, são consideradas séries televisivas aquelas “histórias que repetem uma mesma estrutura narrativa de episódios autocontidos” (Paiva e Cantore, 2021, p. 21). Estas ganharam destaque em todo o mundo e conquistaram diversos públicos que, de maneira ou outra, sentiram conexão com o que lhes fora apresentado. Narrativas menos complexas e com maior alcance de público, episódios lineares, conectados, espectadores mais específicos, de acordo com cada nicho. Características atraentes para consumidores heterogêneos em busca de algo a mais que distração. O pesquisador Rodrigo Seabra define bem o que seria o atrativo para este tipo formato que agora, no começo do século XXI, passa por um momento especial:

A premissa é o que faz da série o que ela é. Ela dá direção ao esforço criativo e faz um programa ser único e diferente, apenas em particular, e não uma outra coisa qualquer que seria para nós irreconhecível sob aquele nome. Um episódio feito segundo aquele molde pertence àquela série e somente a ela. House é House sempre que houver um mistério da medicina a ser resolvido por aquele gênio irascível que se interessa por doenças, mas não liga para as pessoas. Esse molde da série é muito mais específico e particularizador do que o vago rótulo “série médica” poderia descrever (Seabra, 2017, p. 39).

Nesse sentido, tem-se a base sobre a qual a história é construída, o nó que enlaça o conflito principal e o que deixa os personagens conectados. Assim, o espectador é puxado por esse gancho para dentro da história, passa a criar expectativas para com a narrativa e estabelece interesse.

Para além de um entretenimento, as séries podem abordar temáticas que proporcionem reflexão, discussão e formação de novas visões de mundo, a cada vez que se depara com histórias e características dos personagens presentes em uma determinada narrativa. O espectador se sente representado na tela, se identifica com o personagem encenado, com o que

vê. Este processo é o que Jacques Aumont caracteriza como identificação secundária, através da qual o espectador é levado a se reconhecer diante da arte ali apresentada:

As experiências culturais vão evidentemente participar dessas identificações secundárias posteriores ao longo de toda a vida do sujeito. O romance, o teatro, o cinema, como experiências culturais de forte identificação (pela encenação do outro como figura do semelhante) vão desempenhar um papel privilegiado nessas identificações secundárias culturais (Aumont, 2009, p. 252).

No que se refere à questão da representatividade nas séries, as pesquisadoras Mayka Castellano e Melina Meimaridis sugerem que:

No âmbito do conteúdo, as séries da Netflix, por buscarem o maior número possível de assinantes, apresentam tanto séries com narrativas próximas da televisão aberta, como *Fuller House*, quanto produções que abordam temas relevantes e pouco representados na televisão tradicional, como o caso de *Orange is The New Black*. A produção chamou bastante atenção da mídia e da crítica por apresentar uma formação de elenco bastante peculiar e destoante do que costumamos ver nos seriados norte-americanos. Por se passar na fictícia prisão feminina Litcheld, a série tem um elenco quase inteiramente formado por mulheres, grande parte delas negras, latinas, idosas, a maioria fora dos padrões de beleza que normalmente associamos à indústria audiovisual daquele país. A atriz transgênero Laverne Cox, que interpreta a trans Sophia, por conta do sucesso no programa, foi a primeira pessoa transexual a ser indicada ao Emmy e também a figurar na capa da revista Times (Castellano e Meimaridis, 2017, p. 201).

Essa representatividade é importante para que as pessoas se sintam incluídas e representadas na mídia, além de contribuir para que haja a inclusão de profissionais de diferentes grupos na indústria do entretenimento audiovisual. Abrimos aqui um parêntesis para recordar que este tema foi pauta das reivindicações que famosos fizeram durante o Globo de Ouro 2021, quando cobraram por maior diversidade, principalmente nas contratações de profissionais negros entre membros da “Associação de Imprensa Estrangeira de Hollywood”, assim como também reclamaram da ausência de histórias negras. Nesse sentido, tal narrativa acaba por cumprir um papel social relevante.

O cenário atual demonstra que estamos vivenciando um fenômeno midiático, caracterizado pelo auge das séries. O que também aponta para a explosão do streaming, já que boa parte dos consumidores têm dado preferência aos vídeos, segundo pesquisa da Kantar Ibope, tendo como referência o cenário brasileiro. Com isso, a televisão aberta tem perdido audiência continuamente.

Ademais do sucesso junto ao público, as séries também têm atraído a atenção da crítica especializada. Nos últimos anos, grande parte dos prêmios da usina do entretenimento foram para produções seriadas, a exemplo de “Succession”, que levou o Globo de Ouro nos anos de 2020, 2022 e 2024, “A Casa do Dragão”, em 2023 e “The Crown”, em 2021.

No decorrer desta pesquisa chegamos ao entendimento de que devido a toda essa receptividade popular, a indústria do audiovisual passou a produzir, de forma massiva, centenas de ficções seriadas para preencher as grades de programações das plataformas de *streaming*, que cresciam a todo vapor, com vistas a atender as expectativas de consumidores insaciáveis e apressados. Um tremendo desafio, considerando que esse mesmo público já sofrera as consequências de um isolamento social, na pandemia do COVID-19, se convertendo em consumidores cada vez mais imediatistas e seletivos. Todo esse movimento acabou impulsionando financeiramente o ramo, o que levou atores e roteiristas estadunidenses a entrarem em greve, reivindicando reajustes dos salários e nos pagamentos que recebem pelas reexibições de suas produções. A paralisação destes profissionais ocorreu em 2023, afetando as gravações de produções audiovisuais e toda a programação de uma das maiores indústrias de entretenimento mundial.

Ancorados nessa perspectiva arriscamos dizer que as séries se configuram como uma nova revolução na cultura midiática, causando um impacto considerável na forma de fazer, distribuir e consumir cinema. Identificação com os personagens, interação com os produtores através de fóruns e redes sociais, entretenimento, produção direcionada a públicos diversos e assuntos relevantes para tais públicos. Aspectos bem diferentes do que se realizava há um tempo atrás.

Outro impacto que vale a pena destacar é que as séries geram debates políticos, ideológicos e culturais, uma vez que nelas são abordadas diversas temáticas (inclusive temas que estão no cerne das discussões em um determinado grupo), fazendo com que o público reflita e questione a respeito do que está sendo ali narrado. Como o que aconteceu com a série norte-americana “13 Reasons Why” que levou jovens do mundo inteiro a refletirem sobre *bullying* e suicídio. No Brasil, tal feito se deu na produção da série “Os outros”, escrita pelo roteirista Lucas Paraizo com direção de Luisa Lima, a qual levantou debates sobre violência e intolerância, ao retratar o cotidiano de moradores de um condomínio da capital fluminense.

Para o antropólogo argentino, Néstor García Canclini:

[...]quando se reconhece que ao consumir também se pensa, se escolhe e reelabora o sentido social, é preciso se analisar como esta área de

apropriação de bens e signos intervém em formas mais ativas de participação do que aquelas que habitualmente recebem o rótulo de consumo. Em outros termos, devemos nos perguntar se ao consumir não estamos fazendo algo que sustenta, nutre e, até certo ponto, constitui uma nova maneira de ser cidadãos (Garcia Canclini, 1998, p. 31).

Nesse sentido, percebemos que o simples ato de assistir a uma série se torna relevante na reflexão e resolução dos diversos problemas da vida social. Fato este já percebido por algumas produtoras que têm empreendido fortemente em conteúdos que levem o público a debater assuntos de ordem social altamente relevantes, tais como sexualidade, racismo e igualdade de gênero. As séries “Sex Education” (2019), “Bridgerton” (2020) e “Coisa Mais Linda” (2019) são exemplos disso.

2.2 A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM DO BRASIL

2.2.1 Representação em narrativas hegemônicas

Como posto no texto “Introdução à análise da imagem”, de Martine Joly (1996, p. 142), “[...] as imagens engendram palavras que engendram imagens, num movimento sem fim”. Entende-se uma rica e complexa relação dada entre imagens e palavras, relação esta que, talvez, seja indissociável, causando em nós a sensação de que palavras e imagens são rebentos de uma mesma significação-mãe. Tal relação nos leva a analisar o fato de que, certas imagens técnicas (Flusser, 2009) também são produzidas baseadas em narrativas orais, que foram passadas de geração para geração, e que em muito contribuíram na construção da identidade e da cultura de um povo. Logo, entendemos que “[...] a relação estabelecida pelos interlocutores, assim como o contexto, são constitutivos da significação do que se diz” (Orlandi, 2005, p.157).

Cada nação tem uma imagem construída que permeia o imaginário global. Essa visão subjetiva é elaborada a partir do processo de formação imagética pelo qual cada uma passa, que se constitui baseado no que foi propagado a respeito (seja através da mídia, da literatura, das narrativas orais, ou qualquer outro meio). Findado tal processo, temos o que podemos chamar de referências culturais de determinadas localidades. Porém, a exemplo do que já aconteceu e continua acontecendo com alguns países, essas informações em grande parte são conflitantes com a noção de realidade a qual se vive. O questionamento que aqui se levanta é que esse imaginário coletivo global, amparado em realidades desconcertantes, tendem a gerar caricaturas de identidades de povos e países.

Para melhor fundamentar nossas análises sobre tal assunto, trazemos para a discussão as contribuições do Professor Doutor Valdemir Donizette Zamparoni, pesquisador da Universidade Federal da Bahia - UFBA, que nos traz reflexões a respeito da imagem da África e seus povos. Nessa esteira, o autor indaga que:

Pois bem, qual a referência cultural que temos da África e dos africanos no Brasil? Qual a imagem da África e dos africanos que circulam em nossos meios midiáticos e acadêmicos e que ajudam a formar nossa identidade?

A resposta é que o que ainda hoje predomina é a de uma África exótica, terra selvagem, como selvagem seriam os animais e pessoas que nela habitam: miseráveis, desumanos, que se destroem em sucessivas guerras fratricidas, seres irracionais em meio aos quais assolam doenças devastadoras. Enfim, desumana. Em outra vertente o continente é reduzido a uma cidade, nem mesmo um país. O termo África passa, nesses discursos, a servir para referenciar um lugar qualquer exótico e homogêneo.

Essas imagens não são aleatórias. Foram gestadas na Europa ao longo de séculos e tomaram corpo no Brasil (Zamparoni, 2007, p. 1).

Logo, vemos que com a imagem do Brasil e do brasileiro ocorreu essa mesma dinâmica. O que sobressai é a visão de um país sujo, subdesenvolvido, onde se encontram muitos índios canibais e que todos vivem em florestas cobertas por matagais sem fim. Ou ainda, que todas as pessoas amam futebol, sabem sambar, vivem o carnaval o ano todo e assistem aos desfiles nas arquibancadas da Marquês de Sapucaí, no Rio de Janeiro, que é a única cidade existente nos nossos mais de 851 milhões de hectares. E são esses tipos de imagens que vão aparecer em grande quantidade nas narrativas visuais a respeito de Brasil.

Ancorada nessa perspectiva é que nossa preocupação se intensifica visto que as imagens que visam representar o Brasil e o brasileiro em algumas produções cinematográficas são carregadas de olhares estereotipados e intenções deturpadas (estas aparecem em grande quantidade), como vimos nas variadas interpretações de animações citadas no capítulo anterior.

É válido destacar que o feitio de uma imagem “[...] depende da produção de um sujeito: imaginária ou concreta, a imagem passa por alguém, que a produz ou a reconhece” (Joly, 2000, p. 13). Logo, podemos deduzir que as imagens que visam representar o Brasil em narrativas audiovisuais são frutos de imaginações e criatividade diversas, respaldados por sentidos advindos de uma rede interdiscursiva anterior, podendo ou não serem consideradas a representação da cultura brasileira.

Num país tão grande e variado como o Brasil, torna-se difícil, até para seu povo, tomar conhecimento de todas as manifestações de cultura existentes, podendo ele permanecer

completamente ignorante a respeito de alguns aspectos. Sobre esse ponto, Laraia (1996) nos ilustra como se dá o envolvimento de cada um dentro de sua cultura:

A participação do indivíduo em sua cultura é sempre limitada; nenhuma pessoa é capaz de participar de todos os elementos de sua cultura. Este fato é tão verdadeiro nas sociedades complexas com um alto grau de especialização, quanto nas simples, onde a especialização refere-se apenas às determinadas pelas diferenças de sexo e de idade (Laraia, 2007, p. 80).

A cultura brasileira é plural, é multifacetada e, representar cinematograficamente, de forma fidedigna, esta diversidade é ainda mais complexo, quiçá impossível. Estas práticas, realizadas por nós, brasileiros, tanto na relação uns com os outros quanto na nossa relação com o mundo, são traços que nos identificam frente ao outro, seja de uma outra nação ou não. Nossa música popular, literatura, culinária, vestuário, nossas festas tradicionais, como o Carnaval, são traços representativos que fazem com que o outro nos reconheça.

Em muitas produções, até mesmo naquelas elaboradas por cineastas brasileiros, predomina o que passaremos a chamar de “narrativa homogênea de Brasil”, aquele discurso no qual aspectos heterogêneos e abundantes da cultura brasileira são reduzidos, ou até mesmo silenciados, e apresentados como sendo de uma única região, no qual o país inteiro é visto como uma cidade, sendo ela a capital Rio de Janeiro. Tal narrativa se apresenta de forma a convencer o espectador, e, de tão convincente, acaba se tornando única, dando lugar à produção, propagação e/ou fortalecimento de estereótipos e de realidades desconcertantes. Nesse viés, corroboramos com as ponderações de Orlandi (1996) quando nos diz que “a mídia produz esse esvaziamento, pela estabilização de percursos”. Logo, entendemos que a dinâmica da narrativa audiovisual é reproduzir sempre o mesmo, causando assim uma homogeneidade nos sentidos que o público dá às representações culturais, uma solidificação dos caminhos diversos que lhes são atribuídos.

2.2.2 Os estereótipos foram criados

No contexto das produções audiovisuais do Século XXI, vemos “Carmen Sandiego” (2019) figurar como eixo representativo de ruptura de estereótipos dos quais o povo latinoamericano tem sido vítima, durante muitos anos. Em diversos filmes hollywoodianos, o latino foi representado com depreciação e menosprezo, sendo sempre o fora da lei ou a mulher exótica da trama. Tal representação povoou o imaginário dos telespectadores e se

espalhou pelo mundo, décadas após décadas.

Na referida série, vemos uma personagem latinoamericana ganhar papel de destaque, sendo a protagonista da história que toma as rédeas da própria vida, ganhando o carisma do público. Dinâmica bem diferente do que o norte global costumava reservar para personagens latinos em suas tramas, reforçando caricaturas que nos foram atribuídas por longos anos.

Para abordar questões relacionadas a esse tema, é fundamental trazermos à tona as discussões sobre problemas associados aos estereótipos, já que estes são construídos como representações limitantes sobre grupos sociais historicamente marginalizados.

A esse respeito, o pesquisador baiano Adilson Santos de Souza, em sua tese intitulada “Em busca do lampejo dos vagalumes gutierrianos: jogo, dança e riso nos saltos narrativos de *Animal tropical*” (2023), assevera que “o termo estereótipo tem sua origem etimológica oriunda do grego *stereos*, sólido, mais o francês *type*, tipo, resultando, no francês, *stéréotype*, sendo o processo de impressão com uma placa sólida” (Souza, 2023, p.104).

Homi Bhabha, teórico indiano, infere que:

Um aspecto importante do discurso colonial é sua dependência do conceito de “fixidez” na construção ideológica da alteridade. A fixidez como signo da diferença cultural/racial/histórica no discurso do colonialismo é um modo de representação paradoxal: conota rigidez e ordem imutável, como também desordem, degeneração e repetição demoníaca (Bhabha, 1998, p. 105).

Extraída do terceiro capítulo de “O local da Cultura”, a citação auxilia-nos no entendimento acerca das estratégias de subalternização decorrentes da força de imposição de estereótipos, no jogo de estabelecimento das alteridades no processo colonizador. Assim, Bhabha assevera que as relações forjadas em torno dos estereótipos têm como base a lógica de pensamento fetichista, sendo, para ele, fetiche ou estereótipo uma identidade baseada na dominação e na defesa, uma crença contraditória em reconhecer e recusar a diferença. Recusar a diferença implica dar voz e vez a uma única visão. “A consequência da história única é esta: ela rouba a dignidade das pessoas. Torna difícil o reconhecimento da nossa humanidade em comum. Enfatiza como somos diferentes, e não como somos parecidos” (Adichie, 2019, p. 14).

As palavras da escritora nigeriana, Chimamanda Ngozi Adichie, nos fazem refletir sobre a predomínio da narrativa dos grupos dominantes - elite - que, por muitos séculos, moldaram nossas formas de compreender identidades e culturas, tornando-se algo realmente preocupante. Relacionando tal aspecto com a cultura visual percebemos que isto toma proporções alarmantes visto que as imagens têm influência direta na construção da imagem

que fazemos do outro, e inclusive de nós mesmos. Assim, consideramos o aspecto influenciante da mídia sobre o desenvolvimento do pensamento crítico do indivíduo, na formação de opiniões, no padrão de comportamento e na disseminação de informações. Seabra (2016) pontua que:

Uma pequena realidade particular embasa a trama televisiva para que a TV então embase novas realidades particulares; em outras palavras, a televisão pode ampliar o sinal inicial, seja ele o feminismo ou outro pensamento em ascensão, a visão de mundo de alguma minoria, a luta contra o racismo e a homofobia, o modo de vida de um grupo, um problema de saúde, uma perspectiva em algum assunto, o universo fechado de uma subcultura e daí por diante (p. 306).

Sob essa perspectiva, entendemos que o produto audiovisual carrega consigo forte poder de promoção de um entendimento mais amplo da diversidade, e, de mesma forma, o de reforçar divisões ao propagar diferenças.

Vejamos agora exemplos de narrativas audiovisuais bem contemporâneas que traduzem essa problemática: a série norte-americana “Insatiable” (2018) acabou sendo boicotada ao retratar a famosa e tão repetida história da gordinha feia que emagreceu e ficou bonita. Cenas polêmicas repletas de piadas sem graça, protagonizadas pela atriz Debby Ryan que vive a personagem Patty, uma adolescente obesa que sofre muito bullying e é ridicularizada por colegas da escola (Figura 22). O que tinha tudo para se transformar num propulsor de reflexão sobre o preconceito estrutural sofrido pelas pessoas gordas, tornou-se um propagador e reforçador de estereótipos. Um escancarado episódio de gordofobia que não passou despercebido pelos olhos atentos e críticos do público.

Figura 22. Patty é ridicularizada por ser gorda



Fonte: Netflix, 2018.

Do outro lado temos “Manhãs de setembro” (2020), série brasileira protagonizada pela cantora, e agora atriz, Liniker. A trama de 5 episódios traz para as telas a vida de Cassandra, uma mulher trans e negra que enfrenta os desafios cotidianos ainda mais intensificados por pertencer a um grupo minorizado, forma uma família (Figura 23) e consegue alugar um apartamento, algo considerado tão trivial para as pessoas cisgênero. Com essa abordagem, a série tenta quebrar o estereótipo associado à mulher trans, de que está à margem da sociedade, e apagar as marcas de machismo e transfobia que a acompanham por muito tempo. O nome “Manhãs de setembro” faz referência a uma música da cantora Vanusa (1947-2020), estrela da MPB que se destacou interpretando canções que versavam sobre a violência contra a mulher e sobre sua independência, o que foi visto como revolucionário para seu tempo. Algumas destas canções são interpretadas pela personagem Cassandra, que vê na cantora uma inspiração de vida.

Figura 23. Família de Cassandra, personagem transexual de “Manhãs de setembro”



Fonte: Amazon Prime Video, 2021.

Já, em “Carmen Sandiego” (2019), nosso objeto de estudo, já apresentado anteriormente, o tema da representatividade feminina ganha relevância ao retratar mulheres atuando em funções de destaque, como as personagens conhecidas como Treinadora Brun e Condessa Cleo, que possuem cargos de prestígio na Academia V.I.L.E., ambas fazendo parte do corpo docente da instituição (Figura 24), onde muitas das vezes são responsáveis pela tomada de decisão.

Figura 24. Treinadora Brun e Condessa Cleo em cargo de prestígio



Fonte: Netflix, 2021.

Ademais das personagens já citadas, vemos um elevado número de mulheres ganharem espaço na trama, inclusive desempenhando papéis antes atribuídos e direcionados aos homens, como a personagem Julia Argent, detetive da Interpol, que a todo tempo tem de lidar com atitudes e expressões machistas de seu parceiro de trabalho, Chase Devineaux. A própria Carmen é o exemplo maior de representatividade feminina, pois seu comportamento reflete a luta por igualdade entre homens e mulheres, desde quando iniciou sua história no jogo “Where in the world is Carmen Sandiego” (1985).

Em “Transformações narrativas e representações: Carmen Sandiego e o protagonismo feminino na ficção”, Dias e Cabral (2019) fazem uma reflexão acerca do papel da mulher na contemporaneidade, trazendo a personagem Carmen, dos dois percursos narrativos (desenho e série animada), como exemplo de “empoderamento” feminino ao analisarem mudanças em seu perfil e, consequentemente, em sua trajetória.

Representações como esta, nos distancia, mesmo que momentaneamente, do tempo em que mulheres eram retratadas de forma limitada e estereotipada e nos aproxima de uma representação verdadeiramente pautada no possível, tendo a inclusão de mulheres com diferentes experiências de vida, ampliando assim o debate sobre igualdade de gênero e diversidade nas mídias.

Entretanto, quando o assunto é “representação de mulher brasileira”, temos uma outra imagem desenhada. Por muitos anos, a mulher brasileira sofreu o peso do estereótipo criado

em cima da sua imagem que foi difundida lá fora, fruto de uma visão imperial, patriarcal e eurocêntrica. A mulata exótica, promíscua e sensual se tornou o estigma que a definiu e acabou perpetuando uma imagem negativa sobre mulheres brasileiras, principalmente as mulheres negras. As pesquisadoras Flávia Rios e Márcia Lima conseguiram organizar no livro “Por um feminismo afro-latino-americano” (2020) os escritos de Lélia González (1935-1994), uma das maiores intelectuais negras do Brasil que lutou contra discriminação racial e militou a favor da causa feminina, em especial da mulher negra. Nesse apanhado de obras, ademais de González adentrar no contexto ideológico da construção da imagem da mulher negra, ela se dispôs a desconstruir representações essencialistas não só destas mulheres, como também dos homens negros:

Assim, ele (ou ela) é representado como um trabalhador braçal, não qualificado, ou como alguém que conseguiu ascender socialmente, mas sempre pelos canais de mobilidade social considerados adequados para ele ou ela. Imagens positivas são aquelas em que os negros desempenham papéis sociais a eles atribuídos pelo sistema: cantor e/ou compositor de música popular, jogador de futebol, mulata. Em todas essas imagens, há um elemento comum: a pessoa negra é vista como um objeto de entretenimento. Essa tipificação cultural dos negros também assinala outro elemento comum condensado em atributos corporais: força/resistência física, ritmo/sexualidade (González, 2020, p. 143).

Nesse sentido, entendemos que é necessário um maior compromisso e responsabilidade na difusão de imagens, principalmente quando estas dizem respeito a povos e culturas pois tais imagens podem ter impacto profundo e duradouro, seja a nível individual ou coletivo, tal qual ocorre até os dias atuais quando falamos de “representação de mulher brasileira”, com a perpetuação de ciclos de violência e exclusão.

2.2.3 Representação imagética do Brasil e do povo brasileiro na série Carmen Sandiego

Os desenhos de animação costumam retratar localidades, povos, costumes e culturas. Imagens em 3D, nos conteúdos mais atuais, traços, curvas e cores chamam a nossa atenção, roteiros que nos transmitem muitas informações sobre cada lugar visitado. “Carmen Sandiego” (2019) é um exemplo disso. Na série, de quatro temporadas, a protagonista visita mais de 20 países e nos apresenta um pouco de cada lugar visitado. A problematização que se

faz em cima disso diz respeito ao que os produtores de obras como esta escolhem retratar e o que preferem excluir.

Sendo o conjunto de imagens que compõe a narrativa visual de “Carmen Sandiego” uma prática discursiva, refletimos aqui de que forma a circulação de enunciados a respeito de brasilidades vem sendo interpretada nesta obra e como tal interpretação pode interferir no processo de produção de identidades. Ainda falamos em produção não por que o brasileiro não tenha uma já consolidada, mas por que, segundo Hall (2006), para o sujeito da pós modernidade:

A identidade torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (Hall, 1987). É definida historicamente, e não biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um “eu” coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas (Hall, 2006, pp. 12-13).

A identidade do brasileiro é o resultado da mistura de diferentes povos e culturas. Esta diversidade étnica e cultural além de nos diferenciar do outro tornou-se uma característica única, nosso “cartão de visita”, por assim dizer.

Trazendo nossas análises para o cinema, sendo uma forma de expressão artística profundamente difundida em nossa sociedade, percebe-se que o audiovisual possui refinado alcance da mais diversa gama de públicos em nosso país, fato que o posiciona em local de privilégio como elemento irradiador de ideias. Em vista disso, faz-se indispensável uma reflexão crítica acerca das proposições veiculadas por tão poderoso canal comunicativo, visto que suas modelações podem afetar profundamente a imagem que possuímos sobre os sujeitos e sobre as instituições, dinâmica pontualmente favorecedora do procedimento de edificação dos estereótipos, como discutimos na subseção anterior.

Nos dois episódios da série que mostra a parada de Carmen no Brasil, temos uma sequência de representações construídas em cima da imagem difundida, tanto negativa quanto positivamente. O Brasil etnicamente diverso, subdesenvolvido, de povo alegre e, é claro, não deixariam de fora a representação do povo esperto, subversivo, que age com malandragem com quem tenta negociar com ele, ou mesmo na busca de uma simples informação. O estigma do povo carioca é representado através da figura do personagem vendedor de joias (Figura 25) que, abertamente, troca a informação que Zach precisava por dois relógios e uma pedra preciosa, e assim o Brasil do suborno aparece representado na telinha. Tal representação

remete à figura do malandro carioca, que já fora vista tantas vezes em outras narrativas, sendo aquele que usa a esperteza para se dar bem. A diferença é que dessa vez não viram necessidade de pintar sua camisa com listras bem demarcadas.

Figura 25. Representação do carioca em Carmen Sandiego

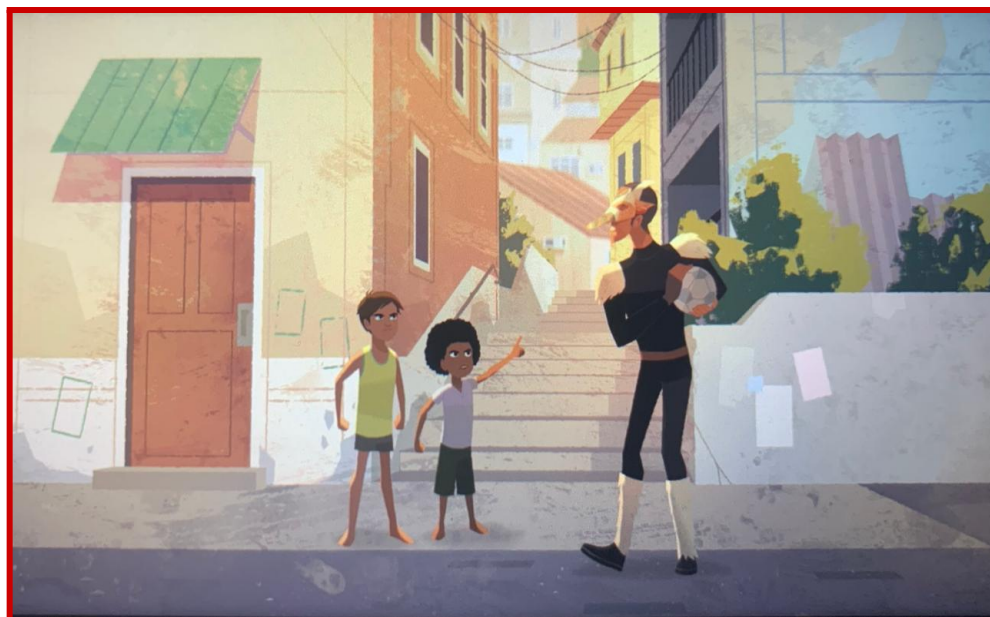


Fonte: Netflix, 2021.

Ainda falando sobre a série da Vermelha, em se tratando da representação imagética do Brasil, vemos que esta nos é apresentada carregada de aspectos estereotipados da cultura brasileira. Aspectos que denotam que “[...] o discurso colonial produz o colonizado como uma realidade social que é ao mesmo tempo um ‘outro’ e ainda assim inteiramente apreensível e visível” (Bhabha, 1998, p. 111). Apreensível no sentido de que este discurso é tão convincente que faz com que o próprio telespectador brasileiro chegue a se identificar com estereótipos reproduzidos nas cenas, pois tal discurso “[...] emprega um sistema de representação, um regime de verdade, que é estruturalmente similar ao realismo” (Bhabha, 1998, p. 110).

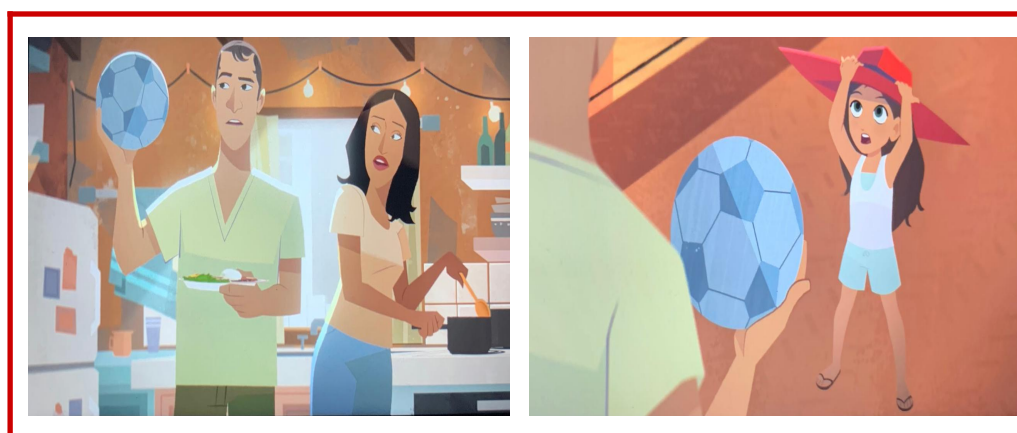
Carmen Sandiego também traz o estereótipo do brasileiro que vive jogando futebol, seja na rua ou até mesmo dentro de casa (Figuras 26 e 27):

Figura 26. Representação do futebol na rua, em Carmen Sandiego



Fonte: Netflix, 2021.

Figura 27. Representação do futebol dentro de casa, em Carmen Sandiego



Fonte: Netflix, 2021.

O amontoado de clichês continua em exibição até os dias de hoje. O samba, a música, o carnaval, a cordialidade, a mulher sensual e o futebol são convertidos na singular iconografia internacional de Brasil que parece nos representar mundo afora e que ficou gravada no imaginário dos gringos.

Nas observações de Hall (2006), as representações da cultura nacional se formam a partir das diferentes narrativas que são contadas sobre a nação, e assim imaginadas. O teórico nos traz uma análise de como isso sucede no decorrer de nossa existência, e assim infere que:

[...] há a narrativa da nação, tal como é contada e recontada nas histórias e nas literaturas nacionais, na mídia e na cultura popular. Essas fornecem uma série de “estórias” imagens, panoramas, cenários, eventos históricos, símbolos e rituais nacionais que simbolizam ou representam as experiências partilhadas, as perdas, os triunfos e os desastres que dão sentido à nação. Como membros de tal “comunidade imaginada”, nos vemos, no olho de nossa mente, como compartilhando dessa narrativa (Hall, 2006, p. 52).

Sob essa vereda interpretativa, “Carmen Sandiego” narra um Brasil único no lugar de um abrangente (Rio de Janeiro se torna sinônimo de Brasil), vasto em sua geografia e diversidade. Talvez nos apresente a imagem do país que é exibido em suas mídias e literaturas, ideias de um Brasil que povoa o imaginário dos estrangeiros, carregadas de estereótipos e leituras desconcertantes da nossa realidade.

Nesse direcionamento, adentramos em questões de realismo no cinema, um dos fenômenos de percepção ligado ao material filmico, que, segundo Aumont *et al.* (2009, p. 143):

Se o verossímil se define em relação à opinião comum ou a máximas, em geral, define-se também (conjuntamente) em relação aos textos, na medida em que estes sempre tendem a produzir uma opinião comum em sua convergência. O verossímil de um filme deve muito, portanto, aos filmes anteriores já realizados: será considerado verossímil o que já se viu em uma obra anterior. Assinalávamos anteriormente que, em muitos casos, o paradoxo era inverossímil, mas isso só é verdade quando de seu ou de seus primeiros surgimentos nos filmes: a partir do momento em que for retomado várias vezes no filme, vai parecer normal, verossímil.

Com base nestas reflexões, compreendemos que as interpretações da realidade que os estrangeiros fazem a respeito do Brasil, resultam de antigas produções cinematográficas que apresentavam o país como sendo a cidade do Rio de Janeiro, tal como aconteceu em filmes como “Voando para o Rio” (*Flyingdown to Rio*), “O prisioneiro do Rio” e “Orquídea selvagem” (Amâncio, 2000). O inverossímil que se tornou verossímil pela repetição.

No próximo capítulo veremos como se consolida a iconografia internacional de Brasil na série Carmen Sandiego, fazendo um exercício interpretativo de algumas imagens nas quais identificamos uma tentativa de representar a nossa brasilidade.

3. EXERCÍCIO INTERPRETATIVO DA REPRESENTAÇÃO IMAGÉTICA DO BRASIL E DO POVO BRASILEIRO NA SÉRIE CARMEN SANDIEGO

Cada vez que nos deparamos com cenas a respeito de Brasil, refletimos sobre sua imensidão geográfica que na maioria das vezes fica de fora da representação imagética dessas narrativas e com isso nos questionamos acerca dos silenciamentos da nossa brasilidade, sejam em aspectos culturais, sociais ou geográficos. De mesma forma, passamos também a refletir sobre quais características são enfatizadas em determinadas representações e porque insistem em frisá-las.

É importante ressaltar que não cremos em visões polarizadas como verdadeiro ou falso, certo ou errado, mas sim de levar o espectador destas narrativas a refletir e problematizar a geração de imagens, principalmente as que visam representar a cultura de um povo. Assim, terão embasamento para refletir sobre quaisquer outras representações.

Escolhemos algumas imagens que visavam representar o Brasil e buscamos fazer uma interpretação, tendo em vista a observar aspectos de estereotipia possivelmente residente nelas. A escolha de tais imagens se deu por, ao assistir aos capítulos da vinda de Carmen às nossas terras, perceber algum traço de identificação com a nossa cultura.

O exercício interpretativo das imagens selecionadas será feito detalhadamente nos subtópicos seguintes, denominados: Cidade do Rio de Janeiro; Família Brasileira; Favela; e, Carnaval. Tomaremos como parâmetro de interpretação o contexto histórico, político e cultural que influenciaram na criação de tais imagens, bem como na geração de significados que a elas foram atribuídos.

3.1 CIDADE DO RIO DE JANEIRO

Rio 40 graus

Rio 40 graus

Rio 40 graus

Cidade maravilha

Purgatório da beleza

E do caos

Rio 40 graus

Cidade maravilha

Purgatório da beleza

E do caos

Capital do sangue quente do Brasil
Capital do sangue quente
Do melhor e do pior do Brasil

Capital do sangue quente do Brasil
Capital do sangue quente
Do melhor e do pior do Brasil

Cidade sangue quente
Maravilha mutante

O Rio é uma cidade de cidades misturadas
O Rio é uma cidade de cidades camufladas
Com governos misturados, camuflados, paralelos
Sorrateiros, ocultando comandos (Abreu, 1992).

“Rio 40 graus” é uma canção de Fernanda Abreu, cantora e compositora brasileira, famosa por misturar gêneros considerados marginalizados, como o hip hop e o funk. Escolhemos começar este subtópico com a música que, ao nosso ver, melhor define a “cidade maravilhosa”. Nesta letra, Abreu consegue retratar, de forma acertada, as contradições do Rio, seu dual de beleza e caos, encantos e desafios que fazem parte dos diferentes e contrapostos cenários cariocas.

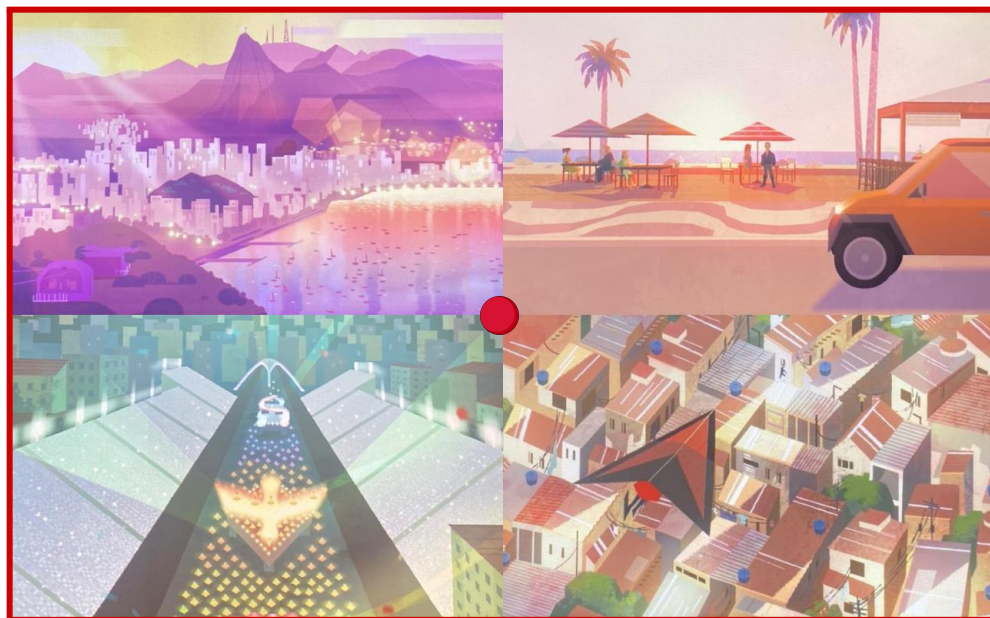
O Rio de Janeiro⁷ é a cidade brasileira que mais aparece em canções e produções cinematográficas, seja a nível nacional ou mundial. Seus cenários naturais de paisagens fascinantes, os contrastes urbanos vistos entre as áreas nobres e as favelas, a arquitetura que mistura traços modernos com as construções tradicionais. Esse conjunto de fatores faz do lugar um atrativo para artistas do mundo inteiro, que veem na cidade do samba, do funk e da bossa nova uma fonte de inspiração para suas criações. Com o passar do tempo, a cidade foi convertida num símbolo de brasilidade, tal como acontece com o Coliseu, na Itália, e a Torre Eiffel, na França. Não mencionamos especificamente o monumento do Cristo Redentor pelo fato de que, ao nosso ver, somente na cidade do Rio de Janeiro, vários lugares se tornaram referência de Brasil e portanto não daria para escolhermos apenas um, como no caso dos países citados acima.

Em Carmen Sandiego (2019), novamente, o solo carioca foi eleito por seus produtores para representar o Brasil nas aventuras da Ovelha Negra. Toda a saga é ambientada nos

⁷ Foi a segunda capital federal entre os anos de 1763 a 1960, quando o Brasil ainda era colônia de Portugal, passando a ser o centro político, cultural e econômico do país, ganhando assim grande notoriedade nacional e internacional. Foi substituída por Brasília, durante o Governo de Juscelino Kubitschek de Oliveira.

espaços mais conhecidos do Rio de Janeiro, como a Baía de Guanabara, a Praia de Copacabana, a Marquês de Sapucaí e a favela Santa Marta (Figura 28).

Figura 28. Lugares cariocas representados na série Carmen Sandiego



Fonte: Netflix, 2019.

Certamente, o Cristo Redentor não ficaria de fora da representação imagética de Brasil e é visitado pela Vermelha, que faz vários elogios, principalmente no que se refere à exuberância da vista do lugar, classificando-a como “alucinante”.

O Cristo Redentor é considerado o mais famoso cartão postal da cidade, reproduzido em uma infinidade de mídias mundo afora. O monumento é uma estátua feita de concreto armado, que visa retratar Jesus Cristo, está a 709 metros acima do nível do mar e foi construída no topo do morro do Corcovado, localizado no Parque Nacional da Tijuca. É o ponto turístico com taxa de visitação mais frequentado por moradores da cidade e turistas de várias partes do Brasil e do mundo, durante todo o ano.

Figura 29. Carmen visita o Cristo Redentor



Fonte: Netflix, 2019.

Na série, Carmen aparece aos pés do Cristo e, com a ajuda de um binóculo, procura por seus rivais que estão em outros pontos da cidade. Após ser informada da localização destes, utiliza sua capa voadora para sobrevoar o local (Figura 29), é quando a câmera captura a imagem do monumento e as belas paisagens que ficam ao seu redor, apresentando o Morro do Corcovado e parte da Baía de Guanabara para os telespectadores. Logo em seguida sai ao encontro dos seus adversários, encontrando-os na Favela Santa Marta.

Diversos destes cenários cariocas já estiveram presentes em narrativas ficcionais passadas, e acabaram se transformando na iconografia internacional de Brasil. Vemos muitos deles nas cenas do filme *Orfeu Negro* (1959), do diretor francês Marcel Camus. Sendo uma adaptação cinematográfica inspirada na peça de teatro “*Orfeu da Conceição*”, do poeta brasileiro Vinícius de Moraes, este longa projetou para o mundo a imagem do Brasil do carnaval, da favela, do samba, do Rio de Janeiro. Apesar de ter recebido muitas críticas com relação à visão eurocêntrica estereotipada do povo brasileiro, este filme também teve grande contribuição na divulgação das nossas brasilidades. Em 1960, *Orfeu Negro* ganhou o Oscar de Melhor Filme Estrangeiro, levando a estatueta para a França.

Quando pensamos na representação do Brasil e de sua gente em narrativas audiovisuais, não percebemos que o que nos vem à mente pode ser resultado destas referências de Brasil que foram apresentadas, as memórias do passado, correspondente a samba, futebol, carnaval, paraísos turísticos e mulheres exuberantes, sendo esta a imagem que

foi divulgada por muitas décadas, seja na mídia, na literatura, na música, no cinema e até mesmo em materiais produzidos pelo próprio governo. Assim, “destaca-se o arquivo mental de imagens coletivas que circulam, povoam e fazem ecoar imagens e discursos que, ao mesmo tempo se repetem, (re)criam outras possibilidades de imagens” (MILANEZ, 2015, p. 198).

A Embratur, órgão federal responsável pela promoção e marketing do turismo brasileiro no mercado internacional, passou anos divulgando esta imagem caricata no exterior, o que passou a ser interpretado como o Brasil de uma única cara, de um único povo, de um único destino. Entre as décadas de 1970 e 1980, o que prevalecia em seus anúncios e mídias eram as paisagens da cidade do Rio de Janeiro e exposições de mulheres seminuas, com poses e olhares provocativos (Figura 30), um inconveniente chamariz a turistas estrangeiros interessados em sexo e prostituição.

Figura 30. Anúncios publicitários da Embratur



Fonte: G1.com, 2014.

O resultado dessas propagandas carregadas de segundas intenções foi que o Rio de Janeiro ficou marcado como a capital do turismo sexual, muitas vezes sendo divulgado abertamente nas mídias de alguns países, a exemplo da Itália. A pesquisadora Maria Cristina Caponero, em sua tese de Doutorado “A imagem do Brasil na Itália: divulgação do patrimônio natural, cultural e antropológico” (2007), traz uma análise das imagens e discursos textuais divulgados pela mídia impressa italiana, a respeito do Brasil. Nestes, vemos

claramente uma exaltação à beleza e sensualidade das mulheres brasileiras, associando o Rio de Janeiro ao turismo sexual, como em:

“É fácil encontrar companhia, as mulheres brasileiras não se fazem de difícil”; “As cariocas são tentadoras”; “São um mito que se torna realidade na Praia de Ipanema”; “Possuem corpos estatuários”; “Formam um mosaico de corpos bronzeados de todas as idades que persegem o sonho do hedonismo coletivo”; “as mulatas são esplêndidas”; “São maravilhosas criaturas dançantes” (Caponero, 2007, p. 237).

Nesse sentido, podemos inferir que, estes tipos de divulgações, além de darem margem à associação do Rio de Janeiro ao turismo sexual, também contribuíram na criação da imagem da mulher brasileira de vida fácil, que até hoje ronda o imaginário internacional.

É interessante constatar que a cidade do Rio de Janeiro foi convertida numa espécie de vitrine e espelho do Brasil, e sua imagem, assim como tudo que a ela se refere, passou a ser vendida como cenário nacional. O verbo “vender” foi posto aqui de forma intencional para percebermos que, desde o tempo em que atuou como capital da nação, este município foi alvo de muitas batalhas impulsionadas por interesses políticos e financeiros, basta lembrarmos da vinda de Walt Disney, durante a década de 1940, relatada no capítulo primeiro desta dissertação. Esta viagem foi uma das estratégias do governo estadunidense de tentar se aproximar dos países latino-americanos, que ainda não tinham se posicionado com relação à Segunda Guerra Mundial, que estava em curso naquele momento. Foi nesse clima de turismo e trabalho que o famoso produtor teve inspirações para criar o personagem Zé Carioca (Figura 31), em quem pusera figurino e traços característicos da personalidade de algumas figuras pitorescas com as quais ele teve contato na terra carioca, para moldar seu personagem brasileiro dos estúdios Disney.

Figura 31. Zé Carioca, criação de Walt Disney



Fonte: BBC NEws Brasil, 2022.

Até os dias de hoje, tal representação é alvo de críticas por conta dos traços carregados de estereótipos atribuídos ao brasileiro. Preguiçoso, malandro, que não gosta de trabalhar mas gosta de enganar as pessoas, essa foi a imagem do brasileiro que foi transmitida nas mídias internacionais. Lá fora, o papagaio continua fazendo parte do imaginário coletivo há muitas gerações, tornando-se um símbolo de brasilidade.

A imagem visual do personagem que passou a representar o Brasil nas narrativas animadas hollywoodianas não foi criada por um brasileiro, mas sim por um estadunidense em viagem ao país. Uma imagem que ele pensou para referenciar um povo e que, logo, foi utilizada para representar uma nação. A partir disso podemos perceber o quanto uma imagem pode influenciar padrões, povos, culturas e também, o quanto pode influenciar na criação da identidade nacional.

Esse jeito malandro de ser não foi esquecido na representação do brasileiro na série de Carmen. Na cena em que Zach e Yve tentam buscar informações a respeito do paradeiro das joias, o vendedor, que não recebe nome na trama, tenta extorquir os jovens para se dar bem. Além do ar de esperteza do personagem, fica fácil perceber seu envolvimento com o tráfico

de joias, ou seja, nessa representação, o Rio de Janeiro do tráfico de drogas, comumente representado em filmes, foi substituído pelo de joias.

3.2 A FAMÍLIA BRASILEIRA

Figura 32. Família brasileira que acolhe Carmen



Fonte: Netflix (2019).

Para falar da representação da família brasileira na série, escolhemos a cena em que personagens de um mesmo núcleo familiar estão sentados no sofá da sala, ouvindo atentamente Carmen falar, de forma resumida, o que estava acontecendo (Figura 32). Esta cena consta no episódio um, da segunda temporada, e o encontro se dá após a personagem perseguir o ladrão Le Cherve pelos labirintos da favela Santa Marta, situada na zona sul do Rio de Janeiro, e juntos invadirem a casa desta família. Após saírem correndo e adentrarem em outra casa, Le Cherve consegue fugir, Carmen senta, esboça um ar de decepção por não conseguir capturá-lo e logo em seguida é surpreendida pela família que chega à porta do vizinho demonstrando preocupação com o bem estar da desconhecida, convidando-a para jantar uma feijoada.

Esta família é composta por pessoas de pele mestiça, com traços físicos distintos, características essas que remetem à diversidade e miscigenação do povo brasileiro. Em sua formação temos o pai e a mãe, ambos aparentando ter entre 30 e 40 anos, e uma filha, de aproximadamente 10 anos de idade. Seus nomes são ignorados, exceto o da menina que nos é

apresentada como Isabel⁸, que, segundo o dicionário Michaelis, significa “de cor entre o branco e o amarelo, café com leite, ou cor de camurça”, fato que nos leva a reforçar a proposta de ênfase na peculiaridade mestiça da população brasileira. Ao vê-la, Carmen tem rápidas lembranças de sua infância, rememorando-se na imagem da menina, quando a mesma demonstra ousadia e coragem.

A moradia é simples e pequena, porém bem arrumada, com o sofá de costas para a parede onde tem uma janela aberta. A mãe, solícita e simpática, o pai segurando uma travessa com quatro bolos de rolo, enquanto a filha aprecia a iguaria mas não tira os olhos da invasora nem por um segundo, demonstrando tamanha admiração pela estrangeira. O chapéu vermelho na cabeça de Isabel é o de Carmen, que a deixou brincar com ele enquanto conversava e comia a feijoada, revelando um certo grau de intimidade, como se já fossem grandes amigas de longas datas. Cabe-nos ressaltar que o fato de Carmen dispor o chapéu, símbolo maior de sua caracterização imagética, para um momento de lazer da menina pode ser compreendido como uma sinalização de uma força conjunta que corre nas veias das mulheres latinoamericanas, sendo estas consideradas audaciosas e desbravadoras, capazes de remodelar seus destinos de forma astuta e destemida. Tal leitura faz-se pertinente tendo em vista que Carmen é de origem argentina, fator que a reúne identitariamente com a jovem brasileira.

De igual modo, o compartilhamento deste acessório, elemento caracterizado por cobrir parcialmente o rosto daquela que o usa, pode ser visto como uma sinalização da potência oculta das mulheres do Cone Sul das Américas, que mesmo sendo subestimadas são capazes de assumir o controle de suas próprias vidas e desarticular arquiteturas machistas e patriarcais, como é o caso da instituição da qual Carmen retirou-se em favor do seu plano de restituir as localidades espoliadas com seus elementos patrimoniais.

Isabel tem olhos bem grandes, como eram os de Carmen quando tinha a sua idade, cabelos longos e negros. Traja roupas simples e claras, calça chinelo estilo havaianas (traço singular da estética brasileira, especialmente da cidade do Rio de Janeiro) e joga futebol dentro de casa, mostrando ser uma garotinha esperta e ativa, o que faz Carmen se lembrar de sua infância devido à semelhança com sua personalidade. O pai e a mãe também vestem roupas simples, claras e sem estampas. A cor mais vibrante que aparece nesta cena é a do forro do sofá em que estão sentados, que mais parece um sofá-cama devido ao seu modelo sem braços. Chama a atenção o vermelho intenso do forro, cheio de estampas florais, uma

⁸ Cabe-nos também destacar que Isabel é o nome da princesa que assinou a Lei Áurea, que deflagrou a abolição da escravidão no Brasil.

referência ao estilo que foi tendência nos lares dos anos 1990 e que até hoje são vistos em residências do nosso país.

É na favela Santa Marta que a família recebe e acolhe amistosamente aquela que adentrou à sua residência, sem pedir permissão, e acabou ficando para desfrutar de um jantar carioca, com feijoada e bolo de rolo de sobremesa. Fato que nos leva a entender que a nossa cordialidade para com os estrangeiros também foi apresentada na tela, porém de forma um tanto exacerbada ao convidarem uma pessoa estranha para jantar junto com os seus, pessoa esta que invadiu sua moradia ao perseguir um ladrão. Claramente uma pretensa tentativa de mostrar a hospitalidade e generosidade do povo brasileiro, características amplamente atribuídas ao nosso povo e retratadas em diversas obras ficcionais.

Outro fato que merece ser mencionado é que, no calor da cidade do Rio de Janeiro, a cena mostra o sol aparecendo forte pela janela quando os moradores convidam a invasora para jantar. Sabemos que o horário da janta brasileira acontece a partir das sete da noite, quando o sol já se pôs. Entendemos que talvez tenha sido um desconhecimento acerca dos nossos hábitos, seguido de um erro de tradução visto que a fala em inglês seria: *We're just about to eat. Why don't you come join us?* Em português é o equivalente a: Vamos comer agora, porque você não vem conosco?

Logo em seguida Carmen aceita o convite, senta no sofá da sala, começa a saborear a comida e continuam dialogando:

Carmen: — Hum, eu acho feijoada uma delícia!

Mãe: — É um prato típico do Brasil, e receita da minha avó.

Aparece então a feijoada no cardápio do jantar carioca. Sendo um prato típico brasileiro, existe uma série de controvérsias com relação à sua origem, porém a mais aceita é a de que seja uma criação dos africanos escravizados que vieram para o Brasil e aproveitavam o que sobrava das cozinhas dos seus senhores para então fazer sua própria comida. Preparada com feijão preto, linguiça e diversas partes do porco, a feijoada é tida também como um símbolo da miscigenação racial do país devido à mistura de influências (portugueses com os ingredientes, indígenas com as técnicas de preparo, e africanos com sua elaboração), tornando-se assim um signo de brasilidade.

Como dito na fala brasileira, a feijoada é um prato “pesado” que demora a ser digerido e que não é costume servi-lo em jantares, nem para poucas pessoas. Mas, na série, Já como sobremesa vemos o bolo de rolo, um popular doce pernambucano que se originou do “colchão de noiva”, pão de ló português enrolado em camadas grossas, recheado com pasta de

amêndoas. Em terras pernambucanas, esse doce passou por uma adaptação recebendo recheio de goiabada, devido à abundância da goiaba no território, e suas camadas ficaram bem mais finas. É considerado Patrimônio Cultural Imaterial do Estado, perpetuando uma tradição de mais de 500 anos. Não é comum encontrar essa iguaria em qualquer lugar do país, assim como encontramos nosso pão francês, sua receita é considerada de difícil preparação. Refletindo sobre a inclusão deste elemento culinário no roteiro, concluímos que talvez essa família seja de origem nordestina que foi ao Rio de Janeiro “tentar a vida”, assim como tantas outras que lá estão, indo parar justamente em moradias de favelas, onde os aluguéis são mais acessíveis.

Uma outra família é apresentada rapidamente na trama. Ao espiar a favela através de binóculos, aos pés do Cristo Redentor, Carmen foca nessa família que anda pelas escadarias segurando um bebê no colo. Desta vez vemos uma família negra, novamente composta por pai, mãe e filho.

As famílias brasileiras representadas na tela são a natural biparental, formada por genitores e filhos. Uma família heterossexual convencional, mais aceita pela sociedade, pelas religiões e pelas bancadas parlamentares religiosas, a chamada família tradicional. Atualmente, a estrutura familiar conta com novos recortes, podendo ser monoparental, multiparental, homoparental entre outras classificações, o que vem sendo representado em muitas novelas brasileiras que retratam constantemente a diversidade do conceito “família” na atualidade. Porém vemos que em “Carmen Sandiego” estas novas estruturas familiares, tão reconhecidas no século vigente, não são apresentadas.

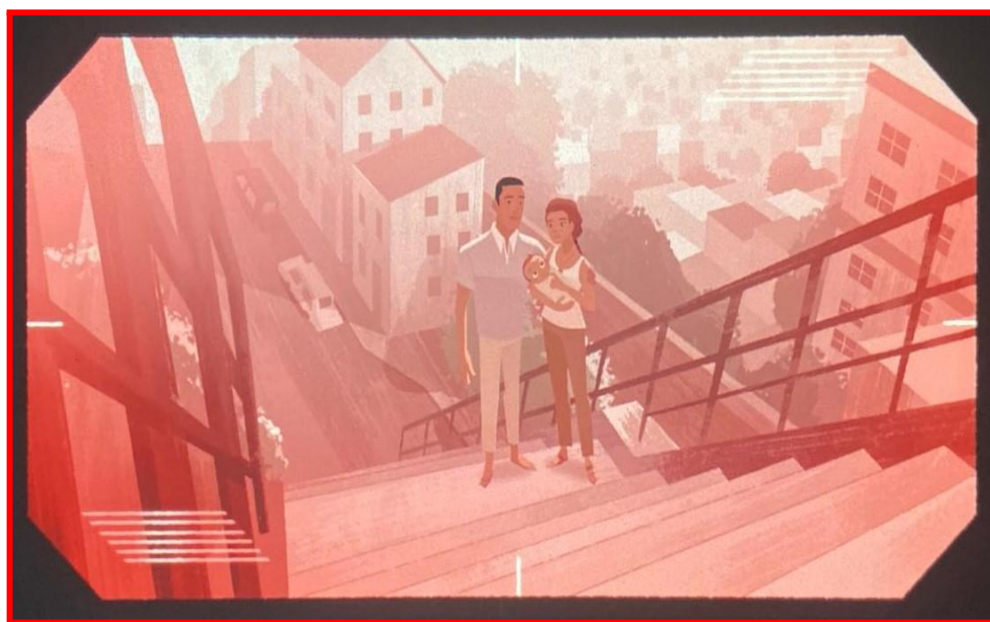
A ênfase foi dada na chamada família convencional, que pouco vemos nas comunidades periféricas do Brasil, onde boa parte dos núcleos familiares são formados por mães solteiras, as chamadas mães solo. Segundo dados de uma pesquisa elaborada pela Fundação Getúlio Vargas (2023), entre os anos de 2012 a 2022, o número de domicílios tendo como pessoa de referência uma mãe solo cresceu cerca de 17,4%. Logo, podemos inferir que tal representação nos traz leituras desconcertantes da realidade brasileira nas quais nos subtrai o fator reconhecimento.

Segundo Eni Orlandi “a política do sentido se define pelo fato de que ao dizer algo apagamos necessariamente outros sentidos possíveis, mas indesejáveis, em uma situação discursiva dada” (1997, p. 75). Nesse direcionamento, percebemos que os efeitos de sentidos gerados na representação da família brasileira, moradora da favela (Figura 32), por exemplo, nos remete ao bordão de ser uma “família de comercial de margarina”, completa e feliz, apagando outros enunciados que caracterizam as estruturas familiares brasileiras. Acabam por

silenciar núcleos familiares compostos apenas por mãe e filho(s), como é boa parte das famílias brasileiras na atualidade, principalmente nos domicílios periféricos, como os das favelas do Rio de Janeiro encenados na série.

Em mais uma representação de parentela brasileira na série, vemos outra família, com a mesma estrutura da anterior, mãe, pai e filho, subindo as escadarias da favela (Figura 33).

Figura 33. Outra família brasileira em “Carmen Sandiego”



Fonte: Netflix, 2019.

Todos esses questionamentos ganham proporções maiores quando pensamos no fator identificação, principalmente quando tal produção é voltada para o público infantil.

3.3 A FAVELA

Durante a visita de Carmen Sandiego ao Brasil, uma favela carioca fora escolhida como principal cenário para ser mostrado ao mundo. Na tentativa de representar imgeticamente a favela Santa Marta, os produtores da editora estadunidense Houghton Mifflin Harcourt exploraram cada canto do lugar a fim de situar o telespectador, desde ruas estreitas, corredores, áreas externas, até o interior de algumas casas que ali estavam.

Tudo começa com a perseguição de Carmen ao ladrão Le Chever, quando ambos vão parar no conglomerado de casas da referida favela. Na sequência, os personagens entram e

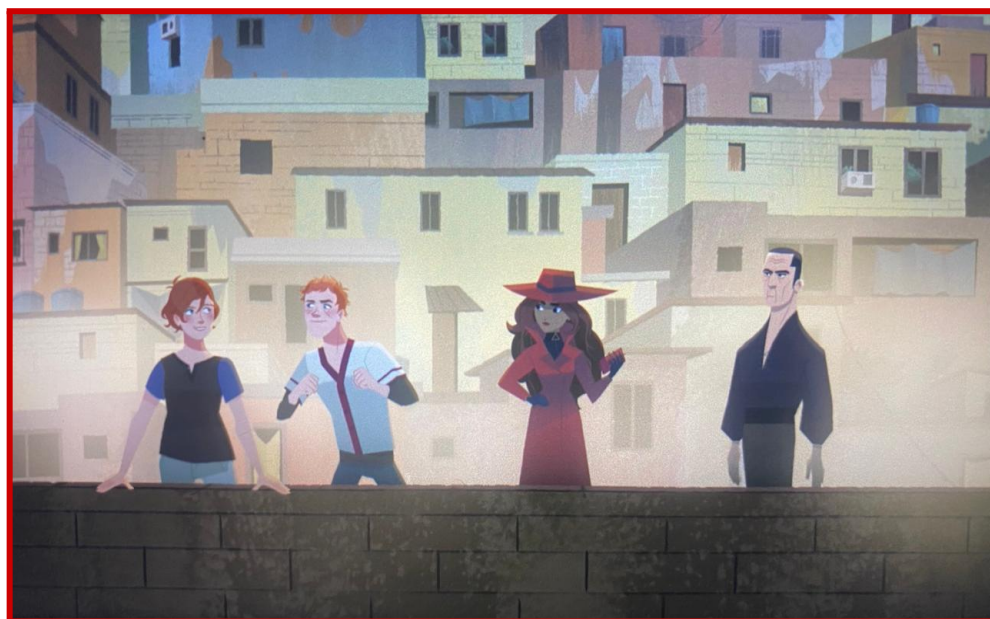
saem das vielas sem serem interrompidos, e assim os inúmeros labirintos do lugar nos são apresentados. Momentos depois, Carmen empreende um amistoso diálogo com Shawdosan na laje de uma das casas (Figura 34) e, nesse instante, podemos perceber como a leitura imagética da favela foi configurada. Casas e prédios amontoados, demonstrando que foram construídos de maneira desprogramada, fugindo das normas técnicas que regem os projetos de engenharia civil com relação aos limites de distância do terreno do vizinho, assim é a representação da parte exterior da favela, na série da Vermelha (Figura 35).

Figura 34. Representação da favela do Rio de Janeiro como moradia única brasileira



Fonte: Netflix, 2019.

Figura 35. Parte exterior da favela, apresentada em Carmen Sandiego



Fonte: Netflix, 2019.

Em sua representação, *Carmen Sandiego* (2019) revela a estética da favela carioca expondo algumas casas sem acabamento (com blocos visíveis e sem pintura), com telhados de amianto, chão batido, antenas de TV instaladas na laje ao lado de caixas d'água que ficam à mostra, tal como vemos na Figura 33. Nessa exibição, notamos que no local não aparecem moradores nem outros personagens da trama, dando um ar de deserto a um local predominantemente populoso, e dando espaço para diversas interpretações.

Ao assistir ao episódio, um primeiro questionamento nos veio à mente: o que faríamos se encontrássemos bem pertinho da nossa janela, pessoas estranhas, trajando roupas diferentes do habitual, conversando de forma descontraída? Acreditamos que o mínimo a ser feito seria dar uma espiada para saber quem seriam e o que queriam, entretanto, em nenhum momento o casal de amigos é espionado, nem indagado. Da mesma forma como aconteceu com a invasão às casas, vista no subtópico anterior. O não dito revela que a favela era vista como “terra de ninguém”, onde qualquer pessoa entra, faz o que quer e não dá satisfações.

As favelas são moradias tradicionalmente brasileiras. Difundiram-se no final do Século XIX, com a chegada dos combatentes da Guerra de Canudos e dos escravizados libertos após a assinatura da Lei Áurea, ao Rio de Janeiro, então capital federal. Desde essa época, ficaram conhecidas como lugares de poucos recursos, invisíveis aos olhos do poder público, como afirmam os pesquisadores Alba Maria Zaluar e Marcos Alvito, em seu livro *Um século de favela* (2006):

Mas a favela ficou também registrada oficialmente como a área de habitações irregularmente construídas, sem arruamentos, sem plano urbano, sem esgotos, sem água, sem luz. Dessa precariedade urbana, resultado da pobreza de seus habitantes e do descaso do poder público, surgiram as imagens que fizeram da favela o lugar da carência, da falta, do vazio a ser preenchido pelos sentimentos humanitários, do perigo a ser erradicado pelas estratégias políticas que fizeram do favelado um bode expiatório dos problemas da cidade, o ‘outro’, distinto do morador civilizado da primeira metrópole que o Brasil teve (Zaluar e Alvito, 2006, p. 8-9).

No Brasil existem mais de 12 mil favelas e comunidades urbanas, onde vivem aproximadamente 16 milhões de pessoas (IBGE, 2024). Boa parcela desta superpopulação se encontra na cidade do Rio de Janeiro, onde a palavra morro é sinônimo de favela. Também encontramos este tipo de moradia em outros países, a exemplo de Portugal, onde recebe o nome de “bairro de lata” ou “bairro degradado”. A nomenclatura pode até ser distinta, porém as características são semelhantes: habitações precárias e ausência do poder público.

Desde a abolição da escravatura, quando se tornaram moradia dos excluídos, as favelas eram vistas pela polícia e alguns setores da população como locais perigosos e refúgios de criminosos. E é justamente essa visão que a Houghton Mifflin Harcourt teve ao retratar a favela como refúgio para o ladrão de Carmen Sandiego (2019). Não foi no Leblon, nem em Copacabana, mas sim na Favela Santa Marta, que ficou conhecida mundialmente quando o cantor Michael Jackson resolveu gravar seu videoclipe *They don't care about us* (1996), divulgando imagens da periferia brasileira aos “quatro cantos do mundo”. Pensamos que este feito talvez tenha sido um dos principais meios de divulgação das favelas brasileiras, de forma global, contribuindo para a criação no imaginário de favela que hoje os estrangeiros têm sobre elas.

Ademais, outras produções internacionais passaram a escolher o Brasil como cenário. No filme *O incrível Huck* (2008), o diretor Louis Leterrier narra a perseguição dos militares norte-americanos ao personagem Dr. Bruce Banner, que foge para a favela da Rocinha, também no Rio de Janeiro, enquanto busca a cura para a sua transformação.

Em 2011, a franquia *Velozes & Furiosos*, em sua quinta produção, *Velozes & Furiosos 5: Operação Rio*, também interpreta o Brasil como reduto de criminosos, ao trazer um presidiário em fuga para a, já conhecida mundialmente, favela Santa Marta. O personagem Dominic Toretto é resgatado por Mia, sua irmã, e pelo amigo Brian O'Conner, desaparecendo em seguida. Tempos depois se encontram no Brasil e continuam cometendo crimes.

Cabe-nos recordar que muito antes disso, especialmente a partir da década de 1950, cantores e compositores da música brasileira como Cartola, Nelson Cavaquinho, Adoniran Barbosa, Bezerra da Silva e tantos outros, levaram o morro para suas canções, expondo o cotidiano e suas insatisfações, também como forma de protesto. Dessa maneira, “através da cultura, e muito especialmente da música popular, as favelas começam a ser incorporadas à vida social da cidade” (Zaluar e Alvito, 2006, p. 26-27).

Na letra de *A voz do Morro* (1965), composta por Zé Ketí e gravada por diversos cantores, dentre eles Elis Regina e Jair Rodrigues, a luta é por reconhecimento, seja de valorização do samba ou como uma tentativa de desconstruir aquela imagem unicamente negativa que a sociedade tinha do povo da favela:

Eu sou o samba / A voz do morro sou eu mesmo sim senhor /
Quero mostrar ao mundo que tenho valor / Eu sou o rei do terreiro /
Eu sou o samba / Sou natural daqui do Rio de Janeiro /
Sou eu quem levo a alegria / Pra milhões de corações brasileiros [...] (Morro, 1965).

Já, no cinema, a favela, como espaço geográfico, teve suas mazelas e cotidiano transformados em enredo e cenário de diversas narrativas, as quais tentavam mostrar suas dificuldades, preocupações, conflitos e alegrias. Através das imagens de “Rio, 40 Graus” (1955), de Nelson Pereira dos Santos, um dos precursores do Cinema Novo, ao lado de Glauber Rocha, tivemos acesso ao cotidiano de moradores do Morro do Cabuçu, de onde saem 5 meninos para viver um dia incomum, vendendo amendoim por pontos turísticos da cidade. Um dos primeiros filmes a retratar o duro contraste social existente entre o asfalto e o morro.

Não podemos deixar de mencionar sagas mais recentes de autores nacionais que tiveram grande repercussão internacional. *Cidade de Deus* (2002), adaptação do livro homônimo do escritor Paulo Lins, um dos mais premiados filmes da história do cinema brasileiro, trouxe um recorte das vivências de moradores da favela carioca de mesmo nome, onde Fernando Meirelles traz para a discussão problemas sociais como violência, desigualdade e exclusão social. Além das cenas impactantes, emolduradas com requintes de crueldade, em suas imagens, vemos ruas vazias, característica típica de momentos de suspensão do cotidiano por conta da violência (Figura 36), sendo que o território periférico também se torna lugar de perseguição a bandidos. Tal qual vimos nas imagens de Carmen Sandiego (2019) que visavam representar o dia a dia de uma favela na cidade do Rio de Janeiro. Logo, tal fato nos leva a entender que talvez o filme *Cidade de Deus* seja a maior

referência de favela brasileira que os estrangeiros tenham, devido às coincidências existentes nas narrativas.

Figura 36. Representação da favela no filme Cidade de Deus, durante a década de 1960.



Fonte: Globo Filmes, 2002.

Ainda pensando em interpretações cinematográficas que trazem a favela como temática, é imprescindível recordar os filmes de José Padilha, *Tropa de Elite* (2007) e *Tropa de Elite 2 - o inimigo agora é outro* (2010)⁹, que expuseram nas telas dos cinemas algumas das maiores feridas cariocas: as milícias, a corrupção dos políticos e o tráfico de drogas. Assim como *Cidade de Deus*, os filmes de Padilha tiveram grande notoriedade no exterior, o que intensificou as visitas de estrangeiros que vinham conhecer mais de perto as favelas cariocas, desde a década de 1990, consolidando-as como pontos turísticos.

É também com essa característica relacionada ao turismo que a favela é descrita por Carmen e Player, em diálogo com Zach e Ivy ao apresentar-lhes os atrativos da cidade do Rio de Janeiro:

“— Quando se cansar de se divertir no sol, visite as favelas do Rio... — Ai, as favelas! Comunidades inteiras construídas nas encostas dos morros do Rio” (Netflix, 2019).

⁹ Adaptações dos livros *Elite da tropa* e *Elite da tropa 2*, escrito por ex-policiais como Rodrigo Pimentel.

3.4 O CARNAVAL

A mais conhecida e mais divulgada festa popular brasileira recebe uma representação bem detalhada na trama de *Carmen Sandiego* (2019). Por Carmen ser uma personagem advinda de um jogo educativo, também na série, toda e qualquer manifestação cultural que aparece é explicada pelo personagem Player, considerado a enciclopédia, ou, como dito popularmente, o Google de Carmen. Quando ela, Ivy e Zack saem de Praga rumo ao Rio de Janeiro, Player começa a descrição do carnaval definindo-o como “a grande festa”, e, em diálogo com a chefe, continua:

Player: — pessoas viajam do mundo inteiro para participar;

Carmen: — Essa festa da cidade tem suas raízes em tradições portuguesas e também africanas, e caracteriza-se por máscaras coloridas e fantasias, é a única vez do ano em que fingir ser alguém ou algo diferente é socialmente aceito.

Player: — Eu espero que tenham levado seus sapatos de dança. Milhares de sambistas estarão se exibindo perto de carros alegóricos altamente elaborados (Netflix, 2019).¹⁰

Enquanto estão conversando sobre o carnaval, algumas imagens são exibidas, dentre elas máscaras portuguesas, africanas e tantas outras repletas de cores e brilhos. Na sequência aparecem duas mulheres mascaradas, com roupas cheias de penas e coroas na cabeça, em referência às passistas das escolas de samba¹¹ em dia de desfile¹², sambando ao lado de um homem, também fantasiado à moda carnavalesca (Figura 37). Tudo aparece muito colorido e cheio de ritmo, tendo o conhecido silvo do apito de escola de samba como fundo musical, entretanto, as feições dos personagens apresentados em nada lembra a alegria do carnaval brasileiro.

¹⁰ Transcrito da série *Carmen Sandiego*, episódio 1, temporada 2.

¹¹ As escolas de samba são associações de cunho popular que se caracterizam pelo canto e dança do samba. As mais famosas do país são as do Rio de Janeiro e de São Paulo. Atualmente boa parte delas também recebem financiamento de empresas privadas, que patrocinam grandes espetáculos de olho na disputa do título de campeã do carnaval e do prêmio final milionário.

¹² É o evento competitivo das escolas de samba que se preparam durante todo o ano para desfilar, apresentando seus espetáculos para o público.

Figura 37. Pessoas sambando



Fonte: Netflix, 2019.

O carnaval vai acontecendo com o desenrolar da história. Os ladrões da V.I.L.E. escondem milhões de dólares em pedras preciosas (turmalinas) num carro alegórico, em formato de dragão, na Avenida Marquês de Sapucaí¹³, para, após o desfile, levarem-nas até Praga, onde se encontram seus potenciais clientes.

O plano é transportá-las pelo mar, e para isso o carro alegórico é adaptado para virar um carro anfíbio¹⁴, porém Carmen e sua equipe arquitetam um plano para recuperar as pedras, conseguem executá-lo e, em posse delas, as devolve para a comunidade em forma de fundo comunitário, demonstrando que o compromisso social agora faz parte dos princípios da nova Sandiego.

Espelhando a cultura festiva de nosso país, o carnaval vem como uma representação da grande joia do Brasil, e esconder as joias roubadas dentro da maior festa popular do país, onde as próprias pessoas se escondem por intermédio de máscaras e fantasias para fugir da realidade, é um sinal sugestivo de uma brincadeira, também característica da festa. Assim, é naquele show de luzes, sons e disfarces que Carmen tem o desafio de encontrar e resgatar o que foi roubado pelos criminosos.

¹³ Espaço destinado para os desfiles das escolas de samba no Rio de Janeiro. Foi construída em 1984, durante o mandato de Leonel Brizola no Estado do Rio, e desde então passou a ser o lugar oficial dos desfiles. Tradicionalmente, os desfiles se concentram em dois dias durante o período do Carnaval e as escolas desfilam por ordem de sorteio. Todas têm 90 minutos e sofrem penalizações caso ultrapassem o tempo estabelecido.

¹⁴ Um veículo anfíbio é um carro capaz de funcionar tanto em terra quanto na água, com um design exclusivo que combina todas as características de um carro padrão para estrada com um sistema de propulsão aquática de duas hélices (Segredos do mundo, 2025).

Por outro lado, é passível de entendimento o fato de que ver o carnaval como momento ideal para se esconder algo ou alguém, é similar a ver o Brasil como lugar de esconderijo de ladrões, da mesma forma como o país já foi representado em várias outras produções, especialmente as norte-americanas (como vimos no subtópico *A favela*), contribuindo significativamente na formação de tal visão.

A imagem foco da nossa interpretação, neste subtópico, se refere a um de nossos maiores símbolos de brasilidade: o carnaval. No entanto, cabe-nos aqui salientar que a diversidade das expressões carnavalescas de nosso país, na série, é reduzida ao aspecto formal do desfiles das escolas de samba do Rio de Janeiro, expressão carnavalesca que em muito se difere das realizadas em locais como Pernambuco e Bahia, onde o carnaval possui o aspecto da manifestação popular espontânea, estando distanciado da performatividade teatral apresentada no sambódromo carioca. Dessa maneira, a imagem do carnaval brasileiro é plasmada e diminuída à face da festa momesca da cidade do Rio de Janeiro.

Em Carmen Sandiego (2019), este símbolo é apresentado de forma rápida, porém com uma riqueza de detalhes. Em poucos instantes, num enquadramento acertado, o carnaval na Marquês de Sapucaí¹⁵ aparece ocupando toda a tela durante o tempo em que Carmen e Shadowsan procuram, com a ajuda de um binóculo, pelo carro alegórico adaptado que já estava saindo do sambódromo. Os personagens aparecem de costas, espiando o ambiente, enquanto o local é mostrado em sua totalidade, desde a passarela, que leva o nome de Professor Darcy Ribeiro¹⁶, por onde passa o desfile, as arquibancadas, até a concentração, onde as alas se organizam para entrar no Sambódromo (Figura 38). Os prédios que se localizam no entorno não ficaram de fora da representação.

¹⁵ É conhecida em todo o mundo, não só pelos desfiles que lá acontecem, mas também por ser um dos projetos arquitetônicos mais significativos de Oscar Niemeyer, importante arquiteto e urbanista brasileiro que ganhou inúmeros prêmios internacionais, levando o nome de seu país para o mundo, transformando-se num marco da Arquitetura Modernista Brasileira. Escolhido pelo então Presidente Juscelino Kubitschek, Niemeyer foi o arquiteto responsável pela construção de Brasília, a capital do país.

¹⁶ Antropólogo, historiador, sociólogo, escritor e político brasileiro. Foi grande entusiasta da educação brasileira e defensor da causa indígena. Já atuou como vice-governador do Rio de Janeiro, Ministro da Educação e Chefe da Casa Civil.

Figura 38. Carmen e Shadowsan observando o Carnaval na Marquês de Sapucaí



Fonte: Netflix, 2019.

Ao iniciar a exibição, uma chuva de papel picado enfeita a Marquês de Sapucaí, toda iluminada e com bastante cores, exatamente no momento em que uma escola desfila. Carros alegóricos exuberantes, alas repletas de pessoas fantasiadas, com destaque para a ala das baianas que dançam alegremente, representando o trecho mais antigo e tradicional dos desfiles, uma homenagem às “tias baianas” do samba¹⁷. Nas arquibancadas se encontrava a família humilde da favela, feliz e saltitante, vibrando com o momento festivo.

O carnaval carioca, especificamente o das escolas de samba, se transformou no expoente máximo de manifestação carnavalesca dentro da cidade do Rio de Janeiro, assim como de representatividade da festa brasileira pelo mundo. Em cronometrados 90 minutos de desfile, as escolas precisam apresentar para o público o que prepararam durante todo o ano, e realizam verdadeiros espetáculos, regados a muito samba, suor e alegria, para assim seguirem na disputa pelo título milionário de melhor escola de samba do ano. Vemos então a festa popular ganhar um viés mercantilizado, contando com grandes desfiles e patrocinadores.

Outro símbolo de brasilidade que povoa boa parte da memória global relacionada ao carnaval do nosso país, e igualmente aparece na representação da festa na série, é a chamada mulata brasileira, termo que na contemporaneidade vem passando por uma processo de

¹⁷ Mulheres oriundas do estado da Bahia que fortaleciam a tradição e a resistência popular nos morros cariocas, promovendo rodas de samba no quintal de suas casas, as quais se tornavam “espaço de reunião num tempo e numa cidade onde não havia lugar para ‘os da raça’” (Velloso, 1990, p. 214).

críticas por representar uma hipersexualização do corpo da mulher negra e uma estereotipação da mulher brasileira.

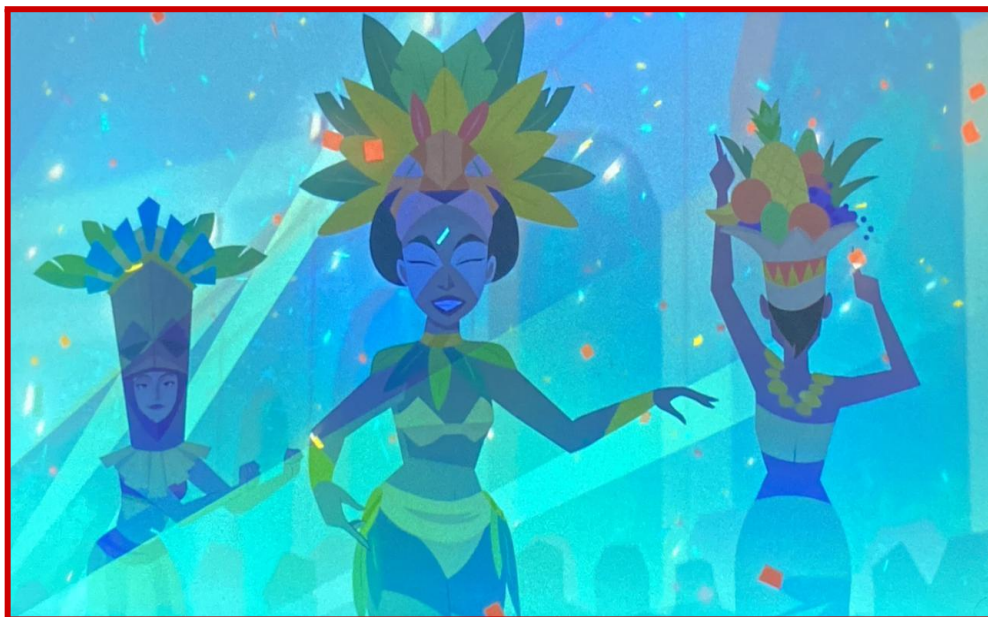
Tal estereótipo pode ter sido associado à mulher negra por demanda de um passado colonial escravocrata português, onde a palavra “mulata” assumia uma conotação pejorativa, sendo associada a características negativas, como indolência, arrogância e desonestidade:

As mulatas eram relacionadas à lascívia, ou seja, com considerada propensão à luxúria sendo, por isso, tidas como um risco à fidelidade conjugal da família branca. Não podiam, também, alcançar a estima social garantida às mulheres ditas honradas através do casamento legítimo, já que esse lhes era vetado (Arquivo Nacional, 2021).

Carmen Sandiego exibe diversas mulatas com figurinos distintos, entretanto, seu gingado e suas curvas são similares. Vemos que elas aparecem na cena da ala das baianas, na ala das passistas (Figura 36), e também numa cena em que estão mais caracterizadas à moda “mulata de carnaval”. Em suas cabeças levam o chapéu de frutas, em referência a Carmen Miranda¹⁸, e fazem o mesmo trejeito que ela tinha ao sambar, torcendo as mãos. Nesta imagem, aparecem três mulheres sambando, sendo duas negras e uma branca. A câmera foca na negra que está ao centro, única das três que veste roupa mais sensual, bem curta, expondo partes do seu corpo (Figura 39), em alusão às rainhas de bateria que desfilam seminuas à frente dos instrumentistas. Como fundo musical ouvimos o conhecido batuque ritmado da bateria da escola e, cai sobre elas uma chuva de papel picado, decorando e caracterizando o momento.

¹⁸ É importante salientar que Carmen Miranda foi um nome importante na popularização do carnaval brasileiro pelo mundo. No musical *Banana da Terra* (1939), onde interpreta “O Que é Que a Baiana Tem”, de Dorival Caymmi, ela aparece, pela primeira vez, com traje de baiana e chapéu de frutas na cabeça. Figurino que passou a utilizar em filmes estadunidenses, fazendo deste sua marca registrada.

Figura 39. Representação da mulata no Carnaval



Fonte: Netflix, 2019.

É perceptível que, a sensualidade e o gingado da negra brasileira são características super enfatizadas em qualquer representação visual ou audiovisual que almeje falar sobre a folia.

Consideramos que o samba e o carnaval carioca tiveram grande responsabilidade na propagação e manutenção do estereótipo da mulata brasileira, exibindo mulheres seminuas nos desfiles das escolas de samba, com enredos e marchinhas de carnaval com letras sugestivas, sendo a mulata sedutora um tema recorrente. De mesma forma, a mídia teve comprometimento ao hipersexualizar a mulher, em TV aberta e a qualquer horário, através da figura da globeleza¹⁹, que samba nua, com seu corpo coberto apenas por tinta e tapa sexo, se tornando alvo de desejo do público.

Carnaval. Rio de Janeiro, Brasil. As palavras de ordem de sempre: bebida, mulher e samba. Todo mundo obedece e cumpre. Blocos de sujo, banhos a fantasia, frevos, ranchos, grandes bailes nos grandes clubes, nos pequenos também. Alegria, loucura, liberdade geral. Mas há um momento que se impõe. Todo mundo se concentra: na concentração, nas arquibancadas, diante da TV. [...] Todos sob o comando do ritmo das baterias e do reboledo das mulatas que, dizem alguns, não estão no mapa. “Olha aquele grupo do carro alegórico ali. Que coxas, rapaz.” “Veja aquela passista que vem vindo; que bunda, meu Deus! Olha como ela mexe a barriginha. Vai ser gostosa

¹⁹ É uma personagem criada pela Rede Globo de televisão. Surgiu no início da década de 1990, no período de carnaval, e aparecia durante as transmissões da festa. Era representada por uma negra sambando nua com o corpo parcialmente pintado com tinta e purpurina. A primeira e mais conhecida Globeleza foi a ex modelo Valéria Valenssa, quem imortalizou a personagem.

assim lá em casa, tesão.” “Elas me deixam louco, bicho.” (González, 2020, p. 65).

Nesse viés, observa-se que determinadas composições musicais também possuem sua parcela de contribuição para a construção e propagação do estereótipo da mulata, sendo este caracterizado pela hipersexualização do corpo feminino brasileiro, gerando consequência, no formato de assédios, dentro e fora do período do carnaval. Em grande parte das canções que a mulata aparece, era tida como detentora de um encantamento único e uma sedução sem igual. Encantamento este capaz de deixar qualquer homem louco, como podemos conferir na letra de *Mulata Assanhada* (1968), interpretada por Elza Soares: “Ela finge que não sabe / Que tem feitiço no olhar / Ô, mulata assanhada / Que passa com graça, fazendo pirraça / Fingindo inocente / Tirando o sossego da gente[...]” (Assanhada, 1968).

De igual maneira, outras canções de artistas renomados, que fizeram sucesso também no exterior, traziam a palavra “mulata” em suas letras, ou seus sinônimos, “cabrocha” e “mestiça”, apresentando a mulher brasileira para o mundo, dentre eles estão Cartola, Clara Nunes, Caetano Veloso e tantos outros. A problemática ganha teor acentuado pois internacionalmente, o estereótipo da mulata é tido como imagem única mulher brasileira e, devido a esse imaginário construído ao longo do tempo, as mulheres brasileiras, até hoje, são vítimas dessa visão estereotipada que as associa à mulata sensual que tem samba no pé e exala encantos por onde passa, aquela figura exótica tal qual ainda aparece em diversas formas de representações midiáticas relacionadas ao nosso país. Destituindo-as de identidade própria e representando a todas com sendo única; uma identidade que anula e subordina (Hall, 0000).

Nesse mesmo viés, o brasileiro passou a ser interpretado como um ser carnavalesco, sambista, e o Brasil como uma terra onde as pessoas, mesmo as que vêm de fora, são tomadas por uma energia alegre e dançante, como se faz notar na experiência do Pato Donalds apresentada no filme *Alô amigos* (1942), discutido no capítulo um desta dissertação. E assim foi desenhada a caricatura do povo brasileiro.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

A partir dos estudos aqui empreendidos, fizemos algumas reflexões acerca da imagem como representação no intuito de entender como imagens produzidas em narrativas audiovisuais atuam na representação de um país, de um povo, de uma cultura, particularmente a cultura brasileira. Tais reflexões nos fizeram debater questões relacionadas à geração de imagens em narrativas audiovisuais hegemônicas e a respectiva produção, propagação e manutenção de estereótipos.

Os sentidos que atribuímos não são apenas objetivos, mas também são moldados por fatores subjetivos e sociais, ou seja, são influenciados pelo inconsciente, pelo contexto social, pelo momento histórico e pela ideologia. Nesse sentido, pontuamos que algumas imagens são produzidas a partir de outras, gerando assim movimentos de conexão, seja com elementos visíveis, tais como formas, cores, traços, ângulos, assim como com seus aspectos não ditos, não visíveis. Toda imagem carrega em si outras que lhe antecederam e também indicam outras imagens que virão. Logo, a atribuição e a geração de sentidos direcionados à imagem não se edifica apenas a partir das partes que a constituem, mas com outras formas de discurso e com outras imagens com as quais se comunica.

Dessa forma, compreendemos nosso trabalho dissertativo como exitoso, pois empreendemos uma trajetória na qual nos foi possível avaliar não apenas as representações da cultura e do povo brasileiro na série *Carmen Sandiego*, mas dialogar com imagens que se constroem no túnel do tempo da sociedade ocidental de todo Século XX e XXI. Nesse direcionamento, a pesquisa aqui apresentada se recobre com o tecido ético do reconhecimento de que a história da humanidade se faz através de leituras e releituras críticas que permite aos seres humanos edificar direcionamentos propulsores de reavaliações e reconsiderações acerca do legado deixado por nossos antecessores e do que pretendemos deixar para os potenciais sucessores.

Dessa maneira, retomando o conceito basilar de Chimamanda Ngozi Adichie, torna-se factível afirmar que histórias devem ser contadas e recontadas para que pontos elipsados venham a ganhar notoriedade crítica que outrora possivelmente não receberam, fazendo do exercício intelectual do pesquisador um tecer e destecer constante de possibilidades interpretativas, dismantelandando toda e qualquer pretensão de verdade aprisionante.

Nessa diretriz, considerando as limitações teórico metodológicas que circundam todas as investigações científicas, acreditamos que o maior legado deixado por essa pesquisa é o

reforço acerca da necessidade de que as histórias sejam contadas e recontadas inúmeras vezes, fornecendo uma multiplicidade de perspectivas que venham a oxigenar o extenso corredor das narrativas diversas acerca das histórias da humanidade.

Nesse direcionamento, incita-nos a potente possibilidade de que outros pesquisadores tomem os ganchos analíticos aqui apresentados, para a construção de diálogos outros com as imagens representativas da cultura brasileira em séries como Carmen Sandiego ou em quaisquer outros canais midiáticos, fazendo da releitura potente força de transformação perspectiva e crítica. Nesse mesmo direcionamento, enfatiza-se a importância de reler as representações feitas de nosso país para que seja possível empreender caminhos argumentativos que busquem a explicação ou a reversão de estereótipos que visam aprisionar-nos em fórmulas caricaturescas projetadas pelos olhares dos outros povos. Logo, reforçamos ser ofício do pesquisador fortalecer as bases éticas que consolidam o aspecto múltiplo e dinâmico das culturas e identidades que constroem a nação brasileira, buscando assim que o povo deste país seja representado e reconhecido por sua pluralidade singular e irrestrita pela qual indubitavelmente somos conhecidos em todo o mundo.

REFERÊNCIAS

ABREU, F. **Rio 40 graus**. SLA 2 Be Sample. 1992. EMI-Odeon. 5:09.

ADICHIE, Chimamanda Ngozi. **O perigo de uma história única**. trad. Julia Romeu. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

ALVITO, Marcos e ZALUAR, Alba (orgs). **Um Século de Favela** (3a ed). Rio de Janeiro: FGV, 2003.

AMANCIO, Tunico. **Em busca de um clichê: Panorama e paisagem do Brasil no cinema estrangeiro**. Tese (Doutorado em Comunicação). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2000.

ARQUIVO NACIONAL. **Mulato**. Glossário de História Luso Brasileira. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, 2021. Disponível em: https://historialuso.an.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=6556:mulato&catid=2081&Itemid=121 Acesso em: 17 jan. 2025.

AUMONT, J. et al. **A estética do filme: Jacques Aumont e outros**. 7ª edição. São Paulo: Papirus Editora, 2009.

BHABHA, H. **O local da cultura**. Tradução de Myriam Ávila, Eliane Livia Reis, Glaucê Gonçalves. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

BAYÃO, Luiz Gustavo. **Escrevendo curtas: uma introdução à linguagem cinematográfica do curta-metragem**. Niterói: Nitpress, 2002.

BARROS, J. A. Cinema e história: as funções do cinema como agente, fonte e representação da história. **Ler História [On-line]** 52 | 2007. URL: <http://journals.openedition.org/lerhistoria/2547>; Acesso em 14 julho 2023.

BORGES, L. A. D. História da animação: uso da técnica e estética. **Revista Livre de Cinema**, v. 6 n. 2, Agosto, 2019.

CANALTECH. **Netflix: Brasil é 3º maior mercado e 2º em número de assinantes**. Disponível em: <https://canaltech.com.br/resultados-financeiros/netflix-brasil-e-3o-maior-mercado-e-2o-em-numero-de-assinantes-166515/> Acesso em: 10 de julho de 2023.

CAPONERO, Maria Cristina. **A imagem do Brasil na Itália: divulgação do patrimônio natural, cultural e antropológico**. 2007. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-23072009-161351/>. Acesso em: 27 fev. 2025.

CASTELLANO, M; MEIMARIDIS, M. Netflix, discursos de distinção e os novos modelos de produção televisiva. **Revista Contemporânea, Comunicação e Cultura** - v.14 – n.02 – maio-ago 2016 – p. 193-209

CASTILHO, M. O desenho como forma de representação: essência ou realidade? *In*: STRAUB, Ericson *et al.* **ABC do Rendering**. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

CHEVALIER, J. GREERBRANT, A. **Dicionário de símbolos**. Trad. Vera da Costa e Silva. Rio de Janeiro: José Olímpio, 2015.

DIAS, M.C; CABRAL, T. D. D. Transformações narrativas e representações: Carmen Sandiego e o protagonismo feminino na ficção. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**. 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Belém/PA. 2019.

FARINA, M.; PEREZ, C.; BASTOS, D. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Blucher, 2013. E-book. Disponível em: https://www.academia.edu/11168229/Psicodinamica_das_Cores_em_Comunicação. Acesso em: 29 nov. 2023.

FERREIRA, E. D. Desenho Conhecimento: em direção à construção de sua epistemologia. In: **Graphica**: Congresso Internacional de Engenharia Gráfica nas artes e no desenho, 3., 2000, Ouro Preto, MG. Anais... Ouro Preto, 2000.

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro, RJ: Relume Dumará, 2005.

FREYRE, G. **Casa-grande & senzala**. Rio de Janeiro: Record, 2001.

GARCIA CANCLINI, N. **Culturas híbridas**: estratégias para entrar e sair da modernidade. Trad. Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 1998.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, L. V. N. **Desenhismo**. Rio Grande do Sul: Ed. Universidade Federal de Santa Maria, 1996, 136 p.

GONZALEZ, Lélia. **Por um feminismo afro-latino-americano**: ensaios, intervenções e diálogos. Rio de Janeiro: Zahar. 2020. Disponível em: https://www.mpbba.mp.br/sites/default/files/biblioteca/direitos-humanos/direitos-das-mulheres/obras-digitalizadas/teorias_explicativas_da_violencia_contra_a_mulher/por_um_feminismo_a_fro-latino-americano_by_lelia_gonzalez_gonzalez_lelia_z-lib.org_mobi_.pdf Acesso em: 04 jan. 2025.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 11ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Trad. Daniel Miranda e William Oliveira. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio Apicuri, 2016.

HOOKS, B. **“E eu não sou uma mulher?”**: Mulheres negras e feminismo. Trad. Bhuvi Libanio. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2020.

IBGE, 2025. **Censo 2022**: Brasil tinha 16,4 milhões de pessoas morando em Favelas e Comunidades Urbanas. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/4179>

7-censo-2022-brasil-tinha-16-4-milhoes-de-pessoas-morando-em-favelas-e-comunidades-urbanas#:~:text=O%20Censo%20Demogr%C3%A1fico%202022%20encontrou,popula%C3%A7%C3%A3o%20do%20pa%C3%ADs%20naquele%20ano Acesso em: 05 jan. 2025.

JOLY, M. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Papirus, 1996.

KRIEGER, F. **Cidade maravilhosa II**: Aurora Miranda, “A Outra Pequena Notável”. Acervo IMS. 09 de Fevereiro de 2015. Disponível em <https://ims.com.br/por-dentro-acervos/cidade-maravilhosa-ii-aurora-miranda-a-outra-pequena-notavel/> Acesso em 05 de ago 2023

LARAIA, R. B. **Cultura**: um conceito antropológico. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MACEDO, K. B. Formas de desrespeito na representação latino-americana de Hollywood, através de Carmen Miranda (1940-1945). In: **Anais eletrônicos do Seminário Internacional Fazendo Gênero 10** - Desafios atuais dos feminismos, Florianópolis, 2013.

MARQUES, J. J. S. **As Imagens do Desenho**. Percepção Espacial e Representação. Porto: Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, 2006. Trabalho de síntese, integrado na prova de aptidão pedagógica e capacidade científica.

MINAYO, M. C. S. **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001. p. 9-29.

MONDZAIN, Marie-josé. **A imagem pode matar?** Passagens. Nova Vega, Limitada, 1ª edição. 2009.

MORRO, a voz do. Intérprete: Elis Regina e Jair Rodrigues. Compositor: Zé Kéti. In: 2 na bossa. Rio de Janeiro: Philips, 1965. 1 compact disc, Cd 2, faixa 1.

MUNDO, S. **Carro anfíbio**: conheça o veículo que nasceu na Segunda Guerra e vira barco. 2023. Disponível em: <https://segredosdomundo.r7.com/carro-anfibio/> Acesso em: 15 jan. 2025.

NAPOLITANO, M. Fontes audiovisuais: a história depois do papel. pp: 231-290. In: PINSKY, C. B (org). **Fontes Históricas**. São Paulo: Contexto, 2005.

NBCUNIVERSAL. **Paixão em Séries 2021**. Disponível em: <https://gente.globo.com/estudo-as-series-sao-as-grandes-protagonistas-do-entretenimento-audiovisual-da-atualidade-buscamos-entender-o-porque/>

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de Série de Animação**. São Paulo: Animatv, 2011.

ODININO, J. P. Q. Super-Meninas em: o poder do rosa!?! Por uma compreensão das feminilidades infantis a partir dos estudos de mídia, gênero e infância. **Revista Perspectiva**, Florianópolis, v. 33, n. 3, p. 887 -913, set./dez. 2015.

OLIVERA, L. R.; TRINCHÃO, G. M. C. A história contada a partir do desenho. In: SANTOS, R. C. G. & FERREIRA, E. D.. **Anais do Graphica 98**. Feira de Santana: UEFS/ABPGDDT,1998.

OLIVEIRA, L. R.; TRINCHÃO, G. M. C. Desenho, registro e memória visual: ideias preliminares sobre saberes, suportes e agentes. In: Edson Dias Ferreira. (Org.). **Produção Visual: Criatividade, Expressão Gráfica e Cultura Vernacular**. 1 ed. Feira de Santana/Santa Maria: UEFS Editora e sDHCs, 2010, v. 1, p. 1-300.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Análise do discurso: princípios e procedimentos**. Campinas: Pontes, 2005.

PÊCHEUX, M. **Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio**. Tradução de Eni Pulcinelli Orlandi et al. 2 ed. Campinas: Ed. da UNICAMP, 1995.

SEABRA, R. **Renascença: A série de TV no século XXI**. São Paulo: Autêntica, 2016.

SILVA, M. V. B. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **Galaxia** (São Paulo, Online), n. 27, p. 241-252, jun. 2014. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014115810>.

UNIVERSAL TV. **Eu nas Séries: A relação dos brasileiros com o fenômeno do entretenimento audiovisual vai muito além do conteúdo**. Globo. Rio de Janeiro. 2022. Disponível em: <https://gente.globo.com/estudo-eu-nas-series/> Acesso 09 jun 2023.

VELLOSO, M. P. As tias baianas tomam conta do pedaço: espaço e identidade cultural no Rio de Janeiro. **Revista Estudos Históricos**. Rio de Janeiro, vol. 3, n. 6, 1990, p.207-228.

ZALUAR, A. M.; ALVITO, M. (orgs.). **Um século de favela**. 5ªed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.

ZAMPARONI, Valdemir. A África e os estudos africanos no Brasil: passado e futuro. **Ciência e Cultura**, vol.59 n.2 São Paulo Apr./June 2007

FILMOGRAFIA

ALÔ amigos. Direção de Bill Roberts, Hamilton Luske, Jack Kinney e Wilfred Jackson. Estados Unidos: Walt Disney Productions. 1942. (42 min.).

BLAME it on Lisa. (Temporada 13, ep. 15). **Os Simpsons** [Seriado]. Direção: Jim Reardon e Steven Dean Moore. Estados Unidos: 20th Century Fox Animation. 2002. (30 min.).

FERREIRA, E. D. **O desenho além dos traços**. Entrevista concedida a Rose Leal, pela TV Olhos D'água, Feira de Santana, maio de 2024. Disponível em: <https://youtu.be/us9dU-bHS88> Aceso em: 16 jun. 2024.

PEDRAS do Rio (partes 1 e 2). (Temporada 1, ep. 1 e 2). **Carmen Sandiego** [Série]. Direção: Duane Capizzi. Estados Unidos: Netflix, 2019.

RIO. Direção de Carlos Saldanha. Estados Unidos: Blue Sky Studios e 20th Century Fox Animation. 2011. (96 min.).

RIO 2. Direção de Carlos Saldanha. Estados Unidos: Blue Sky Studios e 20th Century Fox Animation. 2014. (101 min.).

TRINCHÃO, G. M. C. **O desenho além dos traços**. Entrevista concedida a Rose Leal, pela TV Olhos D'água, Feira de Santana, maio de 2024. Disponível em: <https://youtu.be/us9dU-bHS88> Acesso em: 16 jun. 2024.

VOCÊ já foi à Bahia? Direção de Clyde Geronimi e Jack Kinney. Estados Unidos: Walt Disney Productions. 1944. (71 min.).