

# O PERCURSO DA VERMELHINHA: UMA ANÁLISE SOBRE A REPRESENTAÇÃO FEMININA DA SÉRIE CARMEN SANDIEGO

Cheila Pacetti<sup>1</sup>

## Resumo

O objetivo deste trabalho é compreender de que forma é representada a personagem protagonista da série Carmen Sandiego, lançada pela Netflix, em 2019. A metodologia utilizada se baseia no levantamento bibliográfico sobre representação feminina, a apresentação expositiva do trajeto da personagem situando a sua mudança estética e narrativa, e a análise dos primeiros episódios parte I e II em que se desdobram a representação da história da personagem e a linearidade das narrativas abordadas. O resultado encontrado aponta uma afirmação visual da identidade feminina no desenho animado.

**Palavras-chave:** Ficção seriada; Séries; Desenhos animados; Representação.

## The journey of Vermelhinha:

### an analysis of the female representation of the series Carmen Sandiego

## Abstract

The objective of this work is to understand how the protagonist character of the series Carmen Sandiego, released by Netflix, in 2019 is represented. and narrative, and the analysis of the first episodes, part I and II, in which the representation of the character's history and the linearity of the approached narratives unfold. The result found points to a visual affirmation of the female identity in the cartoon.

**Keywords:** Serial fiction; Series; Cartoons; Representation.

## El camino rojo:

### un análisis de la representación femenina de la serie Carmen Sandiego

## Resumén

El objetivo de este trabajo es comprender cómo se representa y narra el personaje protagonista de la serie Carmen Sandiego, estrenada por Netflix, en 2019, y el análisis de los primeros episodios, parte I y II, en los que se presenta la representación del personaje. se despliega la historia y la linealidad de los relatos abordados. El resultado encontrado apunta a una afirmación visual de la identidad femenina en la caricatura.

**Palavras-clave:** Ficción en serie; Serie; Dibujos animados; Representación.

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM/UFF), Especialização em Planejamento Estratégico para Mídias Sociais (SENAC RJ), Bacharel em Turismo (UFF). Integrante do Grupo de Pesquisa em Desenhos Animados (AnimaMídia/UFF) e do Grupo de Pesquisa TeleVisões (UFF).

## Introdução

Em 2019, a Netflix lançou a série *Carmen Sandiego*, animação esta que vem de um contexto educativo, baseada em ação, espionagem e aventura. A personagem principal da série surgiu de um jogo de vídeo game em meados dos anos 1980, para atender uma demanda específica relacionada a questões escolares como Geografia, História, Línguas Estrangeiras e Matemática. Em consequência da proporção que o jogo tomou, ao ser comercializado em diversos países, foi produzido o desenho animado veiculado em diversas emissoras de TV aberta. Já em sua nova fase, a produção foi alterada para se adequar a produção audiovisual e ao streaming.

Assim, conforme exposto, o objetivo deste trabalho é compreender de que maneira é representada a personagem protagonista da série *Carmen Sandiego* em comparação as duas produções, do desenho animado e da série. Para realizar o estudo, é necessário percorrer a história da personagem, de forma breve; realizar uma linearidade das narrativas abordadas nessas produções, bem como analisar a primeira temporada “*Quem é Carmen Sandiego*” partes I e II, da série da Netflix, a fim de compreender o percurso de sua construção e verificar se a personagem reforça os estereótipos criados para o gênero feminino na produção audiovisual.

A história da personagem protagonista feminina surge de um game chamado “*Where in the World is Carmen Sandiego?*”, desenvolvido pela *Broderbund Software*, nos Estados Unidos. O jogo tinha a finalidade de ser educativo e divertido. Não havia uma história de vida que fizesse o jogador entender a origem da personagem ou ter uma identificação emotiva direta com ela, a única informação sobre a protagonista é que ela era uma “vilã”. O único propósito do jogo era de encontrar e capturar a personagem que era considerada uma ladra, que roubava artefatos culturais em diversos lugares do mundo e sempre escapava com facilidade dos jogadores.

Com base na repercussão dos jogos, que se popularizaram mundialmente<sup>2</sup>, principalmente pelo cunho educativo – por explicar a língua e a cultura local – e experimental – os jogadores precisavam responder as perguntas relacionadas ao assunto abordado –, cria-se, então, uma série de desenho animado chamado “*Onde está Carmen Sandiego*”, que foi transmitido para

---

<sup>2</sup> <https://link.estadao.com.br/blogs/modo-arcade/onde-esta-carmen-sandiego-no-passado/>

diversos países, inclusive no Brasil. Na época, no final dos anos 1990 e começo dos anos 2000, os desenhos passavam nas emissoras de TV aberta, o SBT e a Rede Globo.

A narrativa é construída em continuidade ao jogo, só que sem a participação efetiva do jogador, apenas um mero telespectador. A representação visual de Carmen Sandiego no desenho animado é a de uma mulher, adulta, que usa um sobretudo e um chapéu vermelhos, luvas pretas, com cabelos longos e salto alto. As ações são voltadas para o comportamento da personagem e na sua imagem que sempre aparece em destaque. Seu visual chama muita atenção, pela sua aparição inesperada nos lugares simulando a imagem de algo inatingível.

Desta forma, a construção do trabalho se debruça em trazer até então, como as personagens femininas eram representadas. Para refletir sobre a temática é necessário recorrer ao histórico de personagens femininas, principalmente as primeiras princesas criadas pela Disney. Na finalidade de apresentar as construções estéticas e comportamentais que permitem um maior diálogo com o assunto proposto neste trabalho.

Em seguida, os procedimentos metodológicos utilizados para desenvolver a pesquisa, as variações da personagem, a linearidade da narrativa para compreensão dos elementos modificados e as contribuições para o campo dos estudos ligados aos desenhos animados.

Neste sentido, farei uma primeira discussão a respeito das personagens femininas e suas narrativas em comparação a nova série.

### **Protagonistas femininas em desenhos animados**

No universo audiovisual, a Disney é uma das pioneiras e grande produtora que criou personagens femininas protagonistas, todas são definidas como princesas e têm histórias com um final feliz.

Ariel, Aurora, Branca de Neve, Bela e Cinderella, são as cinco primeiras personagens criadas. Em 1937, a primeira princesa surge, a Branca de Neve, que por sua beleza sofre com a perseguição da madrasta e no fim encontra seu príncipe encantado. Após a primeira princesa, são elaboradas, em sequência, personagens femininas que tem o mesmo objetivo, de buscar e encontrar na figura do príncipe encantado, galanteador, seu destino final. Os

personagens masculinos por fim ficam apaixonados pela beleza da princesa, se rendem e se casam.

É importante ressaltar que todos esses aspectos de criação são de caráter temporal e espacial, e que aqui estão sendo contextualizados com o propósito de apresentar um panorama das personagens femininas ao longo do tempo.

A criação de personagens é construída com o objetivo de inspirar o público a que destina. Assim, a autora (BREDEK, 2015) aponta que as princesas, podem reforçar um imaginário sobre o que é ser feminino e as formas de comportamento. Por outro lado, seu trabalho aborda questões sobre o imaginário não ser monolítico, pois há mutações nessas produções que são contextualizadas ao longo do tempo, ou seja, as construções narrativas acompanham as situações e vivências do tempo e espaço. Porém, ainda é necessário refletir como essas construções audiovisuais podem reforçar um imaginário de que a mulher deve seguir um padrão de beleza e buscar por um amor que seja correspondido.

No contexto da protagonista Carmem Sandiego, é proposto uma lógica de produção diferente, não apenas por surgir da narrativa de um jogo, mas ao ser elaborado como um desenho animado. Algumas estratégias fogem às representações mais tradicionais de filmes, por exemplo, – corporais e comportamentais – e que são na maioria homogêneas e voltadas ao gênero feminino, que antes eram produzidas.

Muito embora alguns elementos sejam constitutivos do universo feminino, nos aspectos visuais e corporais, o desenho vinculado a TV aberta proporcionou crianças e jovens a conhecerem a história de Carmen Sandiego, apresentou uma personagem feminina que se destacava por sua diferenciação comportamental, que não se situava em localização específica, não possuía vínculos familiares e nem par romântico.

Assim, o universo feminino está atrelado há muitas características que podem ser entendidas como rótulos,

A fragilidade, a doçura, a emotividade, a sedução, a busca pelo amor, a preocupação estética, o uso preponderante de determinadas cores (tons pastel ou muito vivos, o cor-de-rosa), as silhuetas magras e delicadas, os cabelos e penteados, a maquiagem e a quantidade de acessórios ornamentais, as roupas que revelam ou criam curvas, a hipersexualização, a dicotomia infantilização-adultização são aspectos que reforçam estereótipos de gênero. (MENDES; SIQUEIRA, 2018, p. 141)

Como apontado, todas essas características são fortemente incorporadas nas personagens femininas, como se não houvessem outras formas de representação na história. A proposta deste trabalho não se aprofunda no tema do feminismo, mas compõe as críticas realizadas nas formas de retratação sobre o que representa o gênero feminino. Importante ressaltar que a dinâmica da visualidade reflete nos comportamentos da vida cotidiana, assim como as produções audiovisuais e a ficção seriada televisiva que também geram narrativas sobre a sociedade.

Na pesquisa sobre a figura feminina nos filmes da Disney (MOREIRA; PORTELA, 2018), é realizado um levantamento das princesas criadas e suas fases, personalidades, estéticas, posturas e o surgimento de novas questões como raça, gênero e o social, implicadas por um debate amplo e constante gerado pela contemporaneidade. Uma sociedade plural que reivindica novas demandas de representação e representatividade, principalmente nas produções audiovisuais.

Sobre a dinâmica de representação e seus significados são,

[...]sistemas que possuem uma lógica e uma linguagem particulares baseadas em valores e conceitos que vão determinar o campo das comunicações possíveis, dos valores ou das idéias compartilhadas pelo grupo e que, por fim, vão reger as condutas desejáveis ou admissíveis. Assim, nesse jogo de reapropriações, cada personagem, que à primeira vista parece um tipo homogêneo, compacto e autônomo, é, na verdade, um conjunto de representações que, somadas, formam um modelo inserido dentro de um sistema de representações. (OLIVEIRA, 2001, p. 177)

Portanto, por mais que a citação acima trabalhe com a questão da representação feminina nos quadrinhos, é possível trazer o debate para o campo do audiovisual para refletimos que não há representações que sejam simplesmente neutras. Desenhos e/ou imagens construídas graficamente são todas resultantes da ação do homem. O autor, ao elaborar um material em diferentes formatos, carrega uma intencionalidade que objetiva alcançar o público esperado.

De acordo com a autora (OLIVEIRA, 2001) as representações não são fixas, elas são transitórias, ou seja, são adequadas de acordo com os contextos históricos, temporal e espacial. Assim como, essas

mudanças podem ocorrer no sentido narrativo – ao contar uma história do personagem – como também é possível que ocorra a mudança estética e comportamental – corpo e ação –, se tornando muitas outras possibilidades. Neste sentido existe um movimento, não unificado, de homogeneizar comportamentos e estruturas sociais nas produções audiovisuais.

Nos estudos sobre representação feminina, a autora (OLIVEIRA, 2001, p. 181) foca em uma grande discussão a respeito dos objetos simbólicos, trabalhados na concepção dos teóricos Bourdieu e Wolf. Ambos abordam as questões do olhar do outro como um elemento de dominação e controle sobre o feminino, e nesta concepção cria-se a imagem física e comportamental com o objetivo de agradar ao homem. Em contrapartida, são mencionadas duas formas atribuídas ao universo feminino: a feminilidade e a sexualidade, a primeira lhe confere atributos desejáveis e relacionados ao modelo ideal da mocinha, a segunda seria o oposto dessas características.

Portanto, essa construção da imagem feminina apresentada ainda é fomentada em muitas produções, mas já podemos perceber que, como apresentado na série de animação da Carmen Sandiego, a construção do feminino parece ser adaptada ao contexto contemporâneo. Muitas são as possibilidades de representação e não apenas uma, as produções parecem ter uma fórmula que se repete, sem representar os novos contextos de ser e estar no mundo.

Neste sentido, o panorama realizado até aqui nos mostra como as pesquisas são importantes para viabilizar novas formas de representação e representatividade, para continuar o debate vamos nos atentar a metodologia que nos fornece a base para analisar de forma crítica e analítica a série estadunidense Carmen Sandiego.

### **Procedimentos Metodológicos de Análise**

Para realizar o estudo optou-se pela análise de conteúdo e da imagem, compreende-se que ambas são distintas, mas podem se complementar. Justifica-se essa escolha para apresentar a mudança no arco narrativo que parece ser algo essencial e que esclarece as alterações estéticas que serão apontadas com a análise da imagem de forma pontual e não extensiva.

Neste sentido, para interpretar as questões relacionadas a representação feminina foi realizada uma pesquisa bibliográfica principalmente com abordagens de temas como as princesas da Disney que nos fornece elementos substanciais para a discussão e sobre a representação feminina em outras produções impressas e audiovisuais.

Importante ressaltar que apesar de usar a bibliografia que desdobra as questões sobre o feminismo, neste trabalho não serão aprofundados esses conceitos, pois há autores, como os citados nesta pesquisa, que promovem um debate intensificado sobre o tema.

A análise se concentra na primeira temporada, "Quem é Carmen Sandiego" parte I e II, pois apresenta o contexto histórico de criação da personagem e as narrativas que sustentam a nova versão de Carmen Sandiego.

Como procedimentos teórico-metodológicos alguns elementos da arte fornecem subsídios para realizar a comparação entre as mudanças da personagem para a análise corporal e comportamental. Os critérios foram definidos pela comparação estética que apresenta a personagem criada e exibida nos anos 1990 e 2019, contabilizando um pouco mais de 29 anos de espaçamento no tempo, assim o que será explorado são: a) Forma, b) Cor, c) Contexto discursivo e d) Objetos.

Também aponto como complemento o conceito da lógica de mostração, utilizada pelo autor (BOEHM, 2015), que faz referência ao conhecimento da imagem como produção e ferramenta de conhecimento que se representa e nunca reproduz, pois se trata de uma ação cultural e humana. A expressão não se resume apenas a fala, mas em conjunto com os gestos e o comportamento. Portanto, tem de ser considerado o fato de que os métodos e recursos utilizados para a produção têm uma forma de promover contextos específicos da contemporaneidade e fornecer códigos que podem classificar a condição nas quais estão inseridas.

Para o autor, o conceito vai se modificando em detrimento do volume de imagens construídas, muitos elementos se tornam presentes ou modificados devido a intencionalidade da mensagem, ou seja, a produção de sentido pode ser alterada.

A figura da mulher, seja estética, comportamental e social, de forma padronizada é muito preocupante. Desta forma, "[...] é

importante a capacidade de perceber as várias expressões e os vários códigos ideológicos presentes nas produções da nossa cultura e fazer uma distinção entre as ideologias hegemônicas e as imagens, os discursos e os textos que as subvertem" (KELLNER, 2001, p. 424). Para compreender melhor os códigos, principalmente visuais e comportamentais, iremos passar para a terceira etapa deste trabalho, a análise dos episódios parte I e II, da primeira temporada, que visa apresentar as variações na construção da personagem.

### **As variações da personagem Carmen Sandiego**

Percebemos que os discursos acompanham a contemporaneidade. Nas produções audiovisuais atuais, principalmente com o conteúdo disponibilizado em formato de catálogo, que se diferencia da lógica da TV aberta ou da TV por assinatura, essas últimas têm como base a grade de programação que se sustenta pelos horários. No streaming, o sentido muda, com a variedade de produções disponibilizadas via catálogo e a autonomia do usuário ao escolher os desenhos animados que deseja assistir, seja em qualquer momento e lugar.

A percepção do público não é mais a mesma, a nova geração infanto-juvenil consome produtos de maneiras diferentes das que consumiam as gerações anteriores. Crianças que assistiam desenhos na TV aberta, nos anos de 1980 a 2000, hoje são adultos e não percebem essas produções como as mesmas. Além destes mesmo desenhos não serem mais exibidos na TV aberta, pois o acesso é condicionado a assinatura da TV paga ou das plataformas de streaming.

Na série, Carmen ganha uma história, jamais contada, que sintetiza sua nova estética cartunesca e sua mudança de comportamento, sofrendo, assim, alterações extremamente simbólicas e afetuosas. A personagem não é mais a vilã que rouba os artefatos dos lugares turísticos em benefício próprio, mas sim aquela que impede que outros o façam, devolvendo todo o dinheiro para instituições museológicas ou instituições de caridade. Carmen Sandiego agora é a heroína da história.

Assim, várias mudanças ocorreram em torno das questões estéticas e comportamentais da personagem. Nos desenhos animados exibidos na TV aberta, Carmen tinha sua imagem formada como uma mulher experiente, determinada e fazia o que queria por

prazer, sempre com um objetivo de driblar o sistema de segurança e não ser punida.

Logo, na primeira parte da série, a narrativa tem a função de mostrar ao público e levá-los a compreender os motivos pelos quais Carmen viajava pelo mundo na tarefa de roubar, sua imagem era compreendida como uma vilã nas produções anteriores.

Para situar o público, na parte I, Carmen reencontra um antigo colega da Academia V.I.L.E (Escola de ladrões) onde morou desde pequena e a história começa a partir dessa longa conversa no vagão do trem. A personagem pela primeira vez ganha vida, ela é uma órfã, nascida em Buenos Aires, na Argentina, foi achada e criada pelos professores da escola em que estudou por muitos anos. Seus aprendizados durante a infância foram diversos, resultantes do contato com babás de diversos países, que a ensinou sobre culturas, países e idiomas. Com a ausência de sua identidade, ganhou o codinome de Ovelha Negra. Muito travessa, tinha a ideia de que roubar era apenas um jogo, até o momento em que Carmen se conscientiza.

Logo ocorre a mudança do universo infantil para a adolescência. No episódio ela finaliza um roubo dentro da escola, ao pegar o celular da contadora da V.I.L.E. Logo, então, ela conhece seu novo parceiro, Player – um garoto com cara de nerd e muito antenado, que vive em frente a um computador e usa um boné branco –, e, então, surge a pergunta original que compõe sua criação – feita por Player – “em que lugar do mundo está?”.

Por querer experimentar suas habilidades fora da academia, sua primeira decisão foi solicitar ao corpo docente da escola que a matriculasse como aluna, pois queria se tornar uma ladra profissional. Ela é criticada pelos seus comportamentos e sua imaturidade, mas consegue ser a próxima aprendiz da nova turma. A todo momento, ela se dedica às aulas ministradas, de origami, defesa pessoal, testes, treinava e aprimorava seu autoconhecimento e suas habilidades profissionais. Mas ao realizar o teste final ela é reprovada e não consegue se formar.

Na parte II, a Ovelha Negra se rebela e se infiltra no primeiro roubo dos formados e ao chegar se deslumbra com o país na qual está. No local do roubo, conhece um pesquisador, que trabalha no sítio de escavação arqueológica e conta para ela que obras históricas são elos com o passado. O roubo gira em torno de uma das relíquias recentemente descoberta “o olho de Vishnu”. Ela, sabendo sobre o furto, pergunta se ele não tem medo de que o artefato seja

roubado. O pesquisador imediatamente responde que esses tesouros pertencem aos museus e que seu valor está além do monetário, portanto, os achados pertencem a todos, se houvesse um roubo seria o mesmo que privar o mundo do conhecimento, e que isso é um verdadeiro crime. Ovelha Negra fica impactada e comenta que nunca havia pensado dessa forma.

Na cerimônia de “formatura”, os professores apresentam o verdadeiro significado da sigla V.I.L.E (Vilões da Liga Internacional do Mal) para os alunos que passaram na avaliação final. Ovelha Negra entende que roubar não é um jogo como ela achava na infância, mas que tem consequências, ou seja, prejudica as pessoas, principalmente vidas. Assim, a narrativa de Carmen Sandiego é totalmente modificada e colabora para a nova fase da personagem ao mudar sua vida de vilã para heroína.

A personagem, Srt<sup>a</sup> Argent, da Interpol, cogita a ideia de Carmen ser uma ladra que rouba outros ladrões e comenta com o Inspetor Devineaux, também da Interpol, que não acredita no que ouve.

Na fase final da sua apresentação no episódio, Ovelha Negra pensa de forma estratégica em fugir da academia V.I.L.E. e planeja o roubo de um HD levado pela contadora, onde estariam todas as informações sigilosas dos próximos roubos da academia. Player, seu novo parceiro, a ajuda. Durante a fuga, há uma conversa no elevador entre Ovelha Negra e a contadora Booker, momento em que a menina rouba o HD sem que a contadora perceba e a música da série toca ao fundo. Booker comenta que, caso ela queira ficar em seu lugar, é necessário pensar mais alto do que apenas roubar carteiras.

Após roubar o HD e tentar fugir pelos corredores da academia, a Ovelha Negra avista as roupas da contadora que é deixada em uma sala, representando uma mulher mais velha, responsável pela condução dos recursos e dinheiro que eram resultantes dos roubos feitos pelos integrantes da academia. Carmen fica impressionada com o conjunto completo e com a cor, e chama-o de “código vermelho”. Ao vestir a roupa, ela consegue sair da ilha, se passando pela contadora Booker.

Dentro de um barco, o mesmo que levou a contadora, sua identidade surge a partir da marca pregada no chapéu que pegou para usar, escrito “*Carmen Brand Outerwer San Diego*”, assim, Ovelha Negra se torna Carmen Sandiego e tem uma nova identidade, não apenas no nome, mas na estética e no comportamento.

Figura 1: Chapéu de Carmen Sandiego.



Fonte: Carmen Sandiego Fandom, 2022.

O chapéu é um elemento chave para a construção de identidade na narrativa, onde Carmen Sandiego obtém oficialmente um nome retirado de um objeto, que por ter um significado fará parte de sua trajetória ao longo da história.

Em continuidade a pesquisa, será desenvolvida a linearidade dessa narrativa.

### **Narrativas lineares da personagem**

Uma série de elementos surge ao longo do arco narrativo, justificando a nova versão de Carmen Sandiego. É importante apontar que as narrativas de sua vida e seu trabalho se desdobram em 4 temporadas com um total de 32 episódios, um fator importante para tantas mudanças principalmente para se encaixar nas demandas do streaming.

Assim, sua vestimenta e seu comportamento são reformulados. A personagem na versão anterior, vinculada ao jogo e desenho animado, estava na fase adulta, não tinha uma identidade que construísse relações com o mundo “real” apenas à questões geográficas como as visitas a lugares importantes do mundo inteiro. Sem essa construção com a “realidade” é simplesmente mais uma personagem famosa de vídeo game, sem caráter afetivo, com funções educativas específicas e difícil de capturar.

Figura 2: Estrutura estética de Carmen Sandiego no desenho animado.



Fonte: Heritage Auctions, HA.com, 2022.

Na série, Carmen vive de duas formas, assim como em nossa realidade, entre a vida pessoal e profissional. Na primeira situação, seu figurino descolado, com o casaco vermelho (mantendo a identidade da cor), uma calça jeans e um tênis – bem parecido com All Star, um clássico da moda –, a caracteriza em modo tranquilo, descansando de seu compromisso profissional, vestida da forma como deseja e com comportamento de uma garota.

Figura 3: Estrutura estética de Carmen Sandiego relacionado a vida pessoal



Fonte: Pinterest Carmen Sandiego, 2022.

No modo vida profissional a aparição se modifica ao usar o traje sobretudo e chapéu, indicando de que essa transformação se dá como um trabalho, para o qual ela precisa estar preparada. Seu comportamento muda, é necessário estar atenta, elaborar planos e se organizar para que a sua missão seja completa e finalizada, evitando que os integrantes da V.I.L.L.E roubem artefatos e obras pelo mundo em benefício próprio.

Figura 4: Várias formas de aparições de Carmen Sandiego durante sua vida profissional.



Fonte: Carmen Sandiego Fandom, 2022.

Sua missão principal também é modificada: a antiga Carmen Sandiego, famosa por seus roubos na finalidade de atender ao seu ego e apenas pelo prazer em roubar, agora é apresentada de uma nova maneira, pois a personagem feminina é a mocinha, e não mais vilã.

Mesmo considerando-se a importância do elemento lúdico e da comunicação no processo social e educativo, os desenhos animados são, em geral, colocados como entretenimento, como diversão infantil. Mas esse divertimento não é vazio de conteúdos simbólicos. O elemento lúdico, nos produtos culturais, é sempre desenvolvido por conteúdos outros: político, cultural, social, religioso, econômico. (SIQUEIRA, 2002, p.110)

Conforme a autora relata, os desenhos animados não são apenas entretenimento ou divertimento, há um sentido na produção de conteúdo, que requer uma codificação – compreender a mensagem –, e a decodificação ao consumir e analisar conforme suas experiências cotidianas. Atualmente, há um grande debate em diferentes áreas do conhecimento que questionam como o corpo feminino e seu “universo” estão sendo retratados.

Quanto a série, não se pode deixar de lado a forte representação do estereótipo visual feminino: o apontamento é sobre seu rosto maquiado, o batom vermelho, cílios pintados, o cabelo totalmente grande e chamativo, e seus acessórios, como os brincos e o cordão.

Figura 5: Composição estética do rosto de Carmen Sandiego



Fonte: Adoro cinema, 2022.

A personagem heroína, por mais que esteja adaptada para o contexto contemporâneo, em que novas questões são repensadas, muito pelas relações sociais e de movimento cultural, a avaliação analítica a respeito das produções audiovisuais deve ser aplicada.

Pensar na imagem e como ela se mostra “a lógica das imagens – aqui está a nossa tese – é uma lógica da mostração: as imagens nos dão a ver alguma coisa, nos colocam alguma coisa ‘sob os olhos’ e sua demonstração procede, portanto, de uma mostração” (BOEHM, 2015, p. 23). Desta forma, podemos identificar a iconografia interna e externa de significações que despertam o sentido da imagem.

A imagem está bastante atrelada ao nosso dia a dia, comum aos nossos olhos, e, muitas vezes, não nos atentamos para o que está ao nosso redor. A relação que se estabelece entre a imagem e o homem está para além do que podemos ver, mas também reconhecer. Por mais que muitos desenhos sejam dinâmicos e educativos, sua narrativa tem construções que abarcam nossa maneira de compreender o mundo, nas questões sociais, políticas, culturais e de gênero.

Contudo para perceber e decodificar a mensagem através da imagem, é necessário um conjunto de habilidades que permitam a interação entre o espectador e a junção de signos que são organizados pelo emissor do produto audiovisual e assim compreender ou identificar os sentidos que estão aplicados. Apesar de, ser impossível saber em sua totalidade com que finalidade ou intuito é a mensagem do emissor, embora não seja uma regra, essa relação será referente a uma construção individual ou coletiva atrelada à cultura.

Portanto, várias mudanças estéticas, narrativas e comportamentais foram apresentadas no decorrer do trabalho principalmente para

situar o telespectador na nova série. Compreende-se que quem acompanhou o processo que a protagonista Carmen Sandiego passou também se surpreendeu com a nova forma e a divisão dos arcos narrativos.

Apesar das mudanças, os elementos de cores centrais permaneceram (o vermelho e o preto), mas a forma, o contexto discursivo e os objetos foram alterados. A forma aqui citada trata-se da nova configuração, um conjunto de elementos que é adaptado para o contexto atual e a formação da imagem cartunesca da personagem.

Figura 6: Composição estética de Carmen Sandiego anos 1990 e 2019



Fonte: Site SpinOFF, 2022.

O contexto discursivo já foi desdobrado no decorrer do texto, principalmente sobre as variações da personagem. Mas não é somente a Carmen Sandiego que mudou, mas a disposição dos outros personagens que antes corriam para pegá-la e hoje são parceiros dela na missão de impedir que a escola de ladrões capture objetos relevantes de instituições públicas e da população. Assim, as imagens a seguir mostram o posicionamento dos personagens no desenho animado e depois na série.

Figura 7: Disposição dos personagens referente a Carmen Sandiego



Fonte: Pinterest Carmen Sandiego, 2022.

O último elemento estudado atrela-se aos objetos, os acessórios dela permanecem apenas com mais adereços que antes, inclusive quando é acionada para a missão de impedir as investidas da V.I.L.L.E, Carmen dispõe de inúmeros equipamentos derivados do universo feminino como batom (pen drive), blush/espelho (um rádio comunicador), lápis (lançador), mochila (vira um paraquedas), entre outros. Vários desses objetos são simulações de acessórios de maquiagens – ligados a construção da beleza e da vaidade – e possui outras funcionalidades, diferente das funções originais, que colaboram com o sucesso das missões.

Figura 8: Acessórios que ficam no sobretudo de Carmen Sandiego.



Fonte: UOL/Hugo Gloss, 2022.

Além desses objetos têm muitos outros que só são possíveis de serem identificados nos episódios, no momento que eles são utilizados pela personagem. É difícil encontrar essas imagens como exemplo, a mais detalhada é a utilizada como exemplo na imagem 8.

São poucos recursos que podemos apresentar na pesquisa, especialmente, quando se tratam de imagens de conteúdos de TV paga e plataformas de streaming. Há uma limitação na captação de imagens, de ter acesso aos dados dos serviços das empresas privadas, são questões que dificultam a relação e aprofundamento na discussão das pesquisas em audiovisual.

Para finalizar a pesquisa sobre como é representada a Carmen Sandiego em sua nova série, seguiremos para as considerações finais deste trabalho.

### **Considerações finais**

Estudar o universo feminino abarca muitas questões, e uma delas é a representação nas diversas produções audiovisuais, mais especificamente nos desenhos animados. Portanto, questiona-se como a exibição de um produto pode gerar significado e produzir sentidos.

Os desenhos animados são fontes de conteúdo e passam por diversas fases. É necessário se debruçar para compreender as diferentes dinâmicas que abrangem a representação feminina em produções audiovisuais, seja em filmes, desenhos, séries, quadrinhos, entre outros. Pesquisar sobre Carmen Sandiego é prazeroso pelas inúmeras propostas educacionais, históricas e formativas voltadas para o jovem e sua construção pessoal e social.

No entanto, é possível perceber que há elementos que reforçam o que é definido para o gênero feminino, presentes na série, como cores e formas dentro da lógica de mostraçõ que foi apontado durante as discussões propostas.

De acordo com os resultados, pode-se compreender que a série traz uma proposta diferente do jogo e do desenho animado, ao incorporar as novas dinâmicas sociais, de gênero, classe, da tecnologia e do controle das mulheres em espaços de poder, principalmente em instituições governamentais.

Várias personagens femininas estão em posição de destaque, assumindo cargos e dirigindo missões, assim como em nosso

cotidiano. Um amplo debate em construção de posicionamento político e ideológico. Na série a própria Carmen Sandiego tem esta decisão de comandar sua vida e seguir suas escolhas.

Uma outra questão relevante é a representação estética das personagens femininas, a maioria delas, na série, estão de cabelo curto, com cores variadas, roupas descoladas, com cores acinzentadas e escuras, o que desmistifica o fato de que a mulher precisa se encaixar em uma moldura e seguir um padrão estético de beleza.

Embora muitos trabalhos questionem a forma de representação, é importante levar o debate para o campo dos desenhos animados, pois sua complexidade narrativa é extensa e necessita de desdobramentos. Um motivo que afeta esse direcionamento da pesquisa é considerar que desenho animado é para criança e que não traz referências sobre o mundo que vivemos, ideologias, os modos de ser e estar por meio do comportamento e de nossas escolhas.

Assim, este trabalho buscou realizar breve análise, na medida em que, o tema sobre representação tem ainda muito a ser desdobrado, especialmente no campo audiovisual, para que se compreendam as dinâmicas socioculturais abordadas, bem como os processos transmidiáticos que a circundam.

### Referências

BOEHM, Gottfried. **Introdução:** o lugar da imagem. *In*: ALLOA, Emmanuel. (Org.). Pensar a imagem. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

BONETTI, Alinne; SOUZA, Ângela M. F. de Lima e (Org.). **Gênero, mulheres e feminismos**. Salvador: EDUFBA/NEIM, 2011. 350 p.

BREDER, Fernanda. **Feminismo & príncipes encantados:** A representação feminina nos filmes de princesa da Disney. São Paulo: E-galáxia, 2015.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – estudos culturais:** identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.

MARTINEZ, Anna Carolina Almeida. **A representação feminina na animação infantil. Uma análise baseada nos filmes:** Toy Story, Os Incríveis e Divertida Mente. 2018, Monografia (Bacharelado em Estudos de Mídia) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2018.

MENDES, Mônica; SIQUEIRA, Denise. **Protagonismo feminino em desenhos animados**: gênero e representações no entretenimento audiovisual. Revista Mídia e Cotidiano.vol. 12, nº2, agosto de 2018.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao quadrado – as representações femininas nos quadrinhos norteamericanos**: permanências e ressonâncias 1895 – 1990. 2001. 286 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2001.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. Ciência e poder no universo simbólico do desenho animado. *In*: Luisa Massarani; Ildeu de Castro Moreira; Fatima Brito. (Org.). **Ciência e público**: caminhos da divulgação científica no Brasil. 1ed. Rio de Janeiro: Casa da Cultura/UFRJ, 2002, v. 1, p. 107–120.