

## Transformações narrativas e representações: Carmen Sandiego e o protagonismo feminino na ficção<sup>1</sup>

Mariana Castro DIAS<sup>2</sup>

Thaís Dias Delfino CABRAL<sup>3</sup>

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

### RESUMO

Esse trabalho busca estudar as transformações narrativas e representacionais entorno de Carmen Sandiego. Para tanto, propõe-se a uma análise comparativa entre duas séries de TV: *Em que lugar do mundo está Carmen Sandiego?*, de 1994, e *Carmen Sandiego*, de 2019. A diferença de 25 anos entre uma e outra permite, pois, uma análise do contexto sociocultural envolto nessas narrativas e, assim, a discussão do papel feminino na contemporaneidade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ficção seriada, Séries; Adaptação; Narrativa; Representação.

O objetivo deste artigo é analisar as mudanças narrativas, estruturais e representacionais depois de um intervalo geracional em duas séries de Carmen Sandiego, personagem fictícia criada na década de 1980: *Em que lugar do mundo está Carmen Sandiego?* (1994) e *Carmen Sandiego* (2019). As duas animações, veiculadas, respectivamente, na *FOX* e na *Netflix*, contam com os mesmos personagens – Carmen Sandiego, Ivy, Zack, Player, etc. – e contam com muitos elementos narrativos similares – a saber: uma mulher que rouba artefatos valiosos ao redor do mundo e foge das autoridades –, mas desenvolvem-se de maneira diferente. O *reboot*<sup>4</sup> da história de Carmen Sandiego segue uma tendência recente de apelo à nostalgia. Além de *Carmen Sandiego*, a *Netflix* lançou *She-ra e as Princesas do Poder* e irá lançar a última temporada de *Stranger Things*, duas séries que apelam para a saudade dos anos 1980 (New York Post, 2016). Para capturar uma nova legião de fãs, no entanto, são necessárias algumas alterações ao material original, adequando-o à contemporaneidade, e são essas modificações, bem como, se possível, a lógica delas, que gostaríamos de averiguar neste trabalho. Então, é preciso entender, em primeiro lugar, de onde vem Carmen Sandiego.

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Ficção Seriada, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutoranda do curso de Pós-Graduação em Comunicação da PUC-Rio, e-mail: [mari.dias@gmail.com](mailto:mari.dias@gmail.com).

<sup>3</sup> Doutoranda do curso de Pós-Graduação em Comunicação da PUC-Rio, e-mail: [thaisddcabral@gmail.com](mailto:thaisddcabral@gmail.com).

<sup>4</sup> *Reboot* é o nome dado à uma nova versão de uma obra de ficção.

---

O jogo *Where in the world is Carmen Sandiego?*, da *Brøderbund*, uma empresa focada em videogames educativos, foi lançado em 1985. O jogo, em si, é simples: o jogador deve encontrar (e prender) a ladra Carmen Sandiego. Para tanto, ele precisa desvendar as pistas deixadas pela criminosa conforme ela viaja ao redor do mundo. Essa fórmula foi repetida, com sucesso, em mais seis jogos. O êxito dos videogames garantiu, então, um lugar na TV. *Where in the world is Carmen Sandiego?* tornou-se um game show infantil em 1990. O programa também visava combater os resultados alarmantes de uma pesquisa do *National Geographic*, que revelou que 1 em 4 estadunidenses não sabiam apontar a localização da União Soviética ou do Oceano Pacífico (The New York Times, 1991). Pouco tempo depois do encerramento do show, em 1994, *Where in the world is Carmen Sandiego?* estreou na *FOX* em sua versão animada. O desenho animado não se afasta demasiado da franquia de videogames. Ou seja, começa com Carmen Sandiego roubando um artefato de algum lugar do mundo, deixando para trás pistas para Zack e Ivy, irmãos dedicados à sua captura. Em 2019, a *Netflix* lançou um *reboot* da versão animada com novo design, mudanças significativas na estrutura narrativa, no formato e na caracterização dos personagens. A animação mais recente, por exemplo, apresenta Carmen como a heroína da história. Ela é uma ladra, mas uma que rouba da V.I.L.E., uma organização criminosa, para devolver os itens aos seus donos originais. Ivy e Zack tornam-se seus companheiros e Player – que funcionava, até então, como um avatar<sup>5</sup> do telespectador – torna-se um personagem na animação, auxiliando Carmen em sua missão.

Percebe-se, pois, uma cisão mais profunda entre as versões da *Netflix* e da *FOX* do que entre as da *FOX* e dos jogos da *Brøderbund*. Para compreendê-la melhor, nos debruçamos sobre teóricos que estudaram a questão da adaptação, do mito e do discurso, da representação social, dentre outros assuntos relacionados ao tema.

Considerando o tamanho da versão de 1994 em relação ao da versão de 2019, em uma proporção 4 para 1, foi necessário estabelecer certos parâmetros para nosso estudo. Assim, optamos por nos limitar às primeiras temporadas de cada série, que possuem 10 episódios com duração média de 20 minutos cada um. Além disso, almejamos uma visão geral da série e das discussões propostas ao invés de dissecar cada episódio individualmente. É possível, porém, que para exemplificar certos pontos

---

<sup>5</sup> Na cibercultura, o avatar é a manifestação, em terceira pessoa, do telespectador ou do jogador em universos digitais (MEADOWS, 2008). Baseia-se na expressão homônima, em sânscrito, do Hinduísmo que designa “[...] o representante corpóreo de uma divindade na Terra.” (SILVA, 2010).

---

recorramos a episódios específicos. Para tanto, usaremos a abordagem metodológica conhecida como Análise do Discurso (A.D.), que propõe que o discurso, textual ou imagético, é o “[...] ‘sistema-suporte das representações ideológicas [...] é o ‘médium’ social em que se articulam e se defrontam agentes coletivos e se consubstanciam relações interindividuais” (BRAGA *apud* BRANDÃO, 2014 [1991], p. 11).

### **Da FOX a Netflix: o cuidado e a importância das adaptações**

Primeiramente, é necessário fugir à armadilha de relacionar a adaptação realizada pela *Netflix* sob a luz da fidelidade ao jogo ou mesmo à série da *FOX*. Apesar da maioria dos personagens ter sido mantida, a série é uma releitura e, dessa forma, motivações e características foram alteradas. Há, pois, um processo de ressignificação de toda a narrativa e não uma continuidade ou a apresentação de uma mesma história com nova roupagem. Como essa é uma nova experiência, a comparação que iremos realizar é dialógica. Diferenças a parte, tanto a série da *FOX* quanto a da *Netflix* convergem em objetivo: ensinar história, geografia e arte de maneira divertida.

Autores brasileiros renomados no estudo da adaptação, como Ismail Xavier e Helio Guimarães, alertam em seus trabalhos para que a adaptação não se reduza à uma abordagem de fidelidade ou infidelidade. Ainda assim, críticos e público costumam cair nessa seara. Esse trabalho não tem a pretensão de desdobrar-se em um estudo de recepção, mas não é difícil encontrar comentários de fãs nostálgicos reclamando, na internet, do fato da *Netflix* ter estragado sua série favorita.

A insistência na fidelidade tem a ver com a expectativa que o espectador traz para a obra. O resgate de uma personagem já consagrada no imaginário coletivo gera interesse em sua base de fãs dos anos 1990. Entretanto, tanto o público quanto os personagens se modificaram de modo que essa nova relação pode ou não ser um sucesso. E é inegável que ocorreu uma transformação que requer o desenvolvimento de novos laços afetivos, pois implica na relação com uma nova representação e não com o desenho de costume.

Segundo Helio Guimarães (2003), o pressuposto de que quanto mais fiel, melhor é a adaptação, supõe que existe uma leitura correta de um texto literário, mas isso nega sua própria natureza, que é a “[...] possibilidade de suscitar interpretações diversas e ganhar novos sentidos com o passar do tempo e as mudanças de circunstância.” (GUIMARÃES, 2003, p.95).

---

Levada ao limite, a ideia de fidelidade supõe que o programa de TV fiel ao texto literário de alguma forma possa substituí-lo, tomando seu lugar e tornando-o de alguma forma obsoleto, desnecessário, ideia incorporada por quem lê o resumo de um romance ou assiste à telenovela ou minissérie baseada no romance e acredita ter lido o romance. (GUIMARÃES, 2003, p.95)

A série da *Netflix* não substitui nem continua a da *FOX*. No entanto, ela usa seus personagens com enquadramentos e motivações diferentes, criando uma nova jornada que mantém a essência educativa presente em toda a franquia de Carmen Sandiego.

Como alternativa aos discursos de fidelidade, Hélio Guimarães (2003) defende a proposição do pesquisador Christopher Orr de aplicar a noção de intertextualidade ao estudo das adaptações. Orr pensa o texto como um espaço de dimensões múltiplas onde se casam e se contestam escritas variadas, nenhuma delas original (ORR *apud* GUIMARÃES, 2003). Guimarães traça uma relação entre esse pensamento e a descrição do conceito de texto feita por Roland Barthes em *O rumor da língua* (1987): um tecido de citações, saídas dos mil focos da cultura (BARTHES *apud* GUIMARÃES, 2003).

Pensar intertextualidade é, portanto, pensar em dialogismo, que, segundo Bakhtin, significa estabelecer relações de sentido entre diferentes enunciados, dentro de um mesmo texto ou entre textos diferentes. Dentro de um mesmo texto, porque todo enunciado carrega consigo outros enunciados, opiniões e visões de mundo pertencentes a outros autores. Desde que haja alguma convergência de sentido, é possível traçar relações entre textos distintos. É na tensão e no confronto dos sentidos que é criada a relação dialógica. O enunciado está sempre sujeito ao tempo, espaço, posição social, contexto histórico, situação em que está envolvido o enunciador, inclusive quem são seus interlocutores (BAKHTIN, 2011).

Ismail Xavier também privilegia pensar o diálogo entre obras na adaptação. Ele também fala sobre os deslocamentos inevitáveis que ocorrem na cultura, que mesmo quando se quer repetir, as mudanças culturais por si, acarretam novos significados. Uma adaptação dialoga não só com a obra que adapta, mas também com seu próprio contexto, atualizando sua pauta. Ismael defende que a obra inspirada deve ser vista como um ponto de partida e não um ponto de chegada (XAVIER, 2003).

Tendo isso em vista, começemos então a análise pelo “ponto de partida” para depois pensar sobre o *reboot* da *Netflix*. A série produzida pela *FOX* (1994-1999), *Where in the world is Carmen Sandiego?*, tem uma estrutura semelhante aos jogos

---

produzidos pela *Brøderbund*. É uma série animada, mas tem seu início em *live-action*: o jogador, sentado diante de seu computador com uma interface semelhante à do jogo, recebe a missão e escolhe os detetives que irão ajudá-lo a resolver o caso. O objetivo é sempre impedir os planos de Carmen Sandiego e seus capangas. A situação faz um *link* direto com a experiência dos jogadores do jogo homônimo da franquia. Durante os episódios, em alguns momentos, a trama narrativa é suspensa e são exibidas cartelas que fazem uma pergunta a fim de recordar alguma informação, cultural, histórica ou geográfica, fornecida pelos personagens. A resposta é apresentada em seguida em uma nova cartela. Ao final, após sua fuga, Carmen se dirige ao jogador textualmente na tela do computador e também ouvimos sua voz que repete o escrito em frases de provocação, tais como “Eu escapei outra vez jogador”, ao que ele lhe responde: “Eu te pego Carmen”. E ela lhe responde: “Tudo bem! Tente. Vai ser divertido”.

Apesar da história presente no jogo ter sido adaptada para uma narrativa de animação televisiva, percebemos que a relação do “jogo” como motivação permanece. Nas primeiras temporadas, muito pouco sabemos sobre a ladra de sobretudo e chapéu vermelho, que deve ter entre seus 30 e 40 anos. Não é apresentada sua história pregressa, tampouco seus sentimentos e anseios mais profundos. Só sabemos sobre seu interesse pela dinâmica do jogo. Ela planeja roubos grandiosos e deixa pistas para ser encontrada, mas prova sempre que é mais esperta, conseguindo fugir dos detetives que a perseguem. Está sempre provocando o jogador, com um tom tranquilo e malicioso de quem é totalmente segura de si.

No primeiro episódio, vemos o jogador escolhendo com quais detetives da agência ACME quer jogar. Ele escolhe Ivy e seu irmão Zach, os quais se mantêm os protagonistas durante toda a série. Um chefe holográfico se comunica com os detetives apresentando a maior parte das informações sobre o lugar do mundo para onde precisam ir para impedir o plano da vez de Carmen. Eles usam, em geral, métodos não convencionais de viagem, como o corredor C5, que os “suga” para um circuito de teletransporte que tem um corredor com informações sobre o destino durante o itinerário. O modo como as informações educacionais são passadas é bem explícito. Transmitidas principalmente pelo mestre, por Ivy e por Zach. A forma, apesar de nada naturalista, faz sentido dentro daquele universo de jogo, não prejudicando o entretenimento, o que é comprovado pelo sucesso e longevidade da série.

---

Coloquemos agora em diálogo as duas séries. Percebemos que a estrutura da série da *FOX* é mais episódica. Cada episódio tem um caso apresentado com começo, meio e fim, culminando com mais uma fuga de Carmen. A série da *Netflix*, apesar de também trabalhar com casos, é mais serializada. O episódio continua de onde termina o anterior.

Ambas as estruturas seguem tendências de seu momento histórico. A maior parte das narrativas animadas dos anos 1990 possuíam essa estrutura episódica, que permitia que os episódios fossem vistos em qualquer ordem. As emissoras, em geral, também não tinham a menor preocupação com sequências e nem compravam todas as temporadas, logo esse modelo funcionava melhor. Ver mais um episódio era a possibilidade de ver mais conteúdo, mas não vê-lo não atrapalhava a experiência dos outros episódios. Devemos lembrar também que na época não havia sistemas de conteúdo *on demand*<sup>6</sup>, a exceção dos conteúdos possíveis de serem alugados em locadoras, logo, não sendo este o caso, a única oportunidade para ver um episódio que não fosse na grade da TV, era programando uma gravação em um vídeo cassete, aparelho popular na época, mas não acessível a todos.

Hoje há um maior respeito por parte das emissoras às sequências. Infelizmente ainda não é uma unanimidade, principalmente quando se trata de conteúdo infantil ou infanto-juvenil, mas ainda assim é possível dizer que já há essa preocupação. Contudo, o mais relevante para o cenário atual, é que temos sistemas *on demand* que permitem que os episódios sejam vistos a qualquer momento e o *streaming*<sup>7</sup> se beneficia dos episódios serializados, cujos ganchos tornam irresistível a visualização de mais um episódio em sequência. Assim, acaba se tornando interessante para os produtores e distribuidores desenvolverem um conteúdo com ganchos capazes de manter o desejo do espectador de ver mais.

Para uma narrativa mais serializada é preciso desenvolver um arco narrativo, com evoluções dos personagens ao longo do tempo. Logo, foi preciso que fosse desenvolvida uma narrativa com muito mais camadas que a dos anos 1990. A escolha foi trazer a personagem mais emblemática da história como a protagonista: Carmen. Tornaram-na mais jovem a fim de facilitar sua identificação com o público. Mas como uma ladra pode ser protagonista de uma série educativa? Carmen não é uma ladra

---

<sup>6</sup>*On demand* é a possibilidade de poder assistir aquilo que quiser quando quiser.

<sup>7</sup>*Streaming* é uma forma de difundir dados, de maneira contínua, muito usada na *internet*.

---

qualquer, é uma ladra que rouba dos ladrões. Uma versão feminina e atualizada de Robin Hood. Assim, suas motivações mudaram.

A série começa com dois agentes da Interpol, o inspetor Devineaux e sua parceira, Julia Argent, investigando sobre Carmen no carro enquanto a procuram. Ela estava sendo acusada de três roubos, que não mantinham nenhum padrão entre si à primeira vista, além do fato dela sempre usar sobretudo e chapéu vermelho, e parecer anunciar seus crimes fazendo aparições públicas aleatórias de antemão.

O detetive Devineaux, então, pergunta quem é Carmen Sandiego. O “quem” substitui o “onde”, questão que está até no nome da animação da *FOX* e da franquia da *Broderbund*, demonstrando a importância do sujeito frente a mera busca da resolução do caso. O fato de ser uma ladra que deixa pistas e usa cores chamativas faz a agente Julia achar que roubar para ela deve ser como um jogo. Na sequência que se sucede percebemos que sua motivação vai muito além da dinâmica do jogo.

Já no primeiro episódio, a nova Carmen confessa suas motivações para seu antigo colega, Gray. Conhecemos o histórico da personagem através de *flashbacks* decorrentes da conversa e sua índole a partir de suas ações passadas e presentes.

Crescendo na escola para ladrões da V.I.L.E, Carmen via o roubo como um jogo, mas ao sair para o mundo, percebeu que roubar não é legal. Em sua primeira saída da escola, Carmen, ao se infiltrar clandestinamente em uma missão na qual não deveria estar, desembarca em Casablanca. Lá encontra um sítio arqueológico e conversa com seu responsável. Sua equipe está procurando uma joia da antiguidade, o olho de Vishnu. Ela lhe pergunta o quanto vale e se ele não tem medo de que algum arqueólogo o roube. Ele diz que não, pois eles entendem a importância de um artefato histórico para a humanidade e que roubá-lo seria privar a todos de seu conhecimento, sendo este um crime ainda maior que o monetário. Como um bem comum a todos, seu lugar era no museu. Enquanto Carmen reflete sobre suas palavras percebe que aquele era o roubo pretendido por seus colegas da V.I.L.E., que estavam inclusive dispostos a roubar vidas para serem bem-sucedidos. Carmen consegue salvar o arqueólogo, mas é capturada por seus colegas e levada novamente para a ilha em que fica a escola e, a partir de então, seu objetivo se torna escapar, pois roubar não pode ser um jogo ao prejudicar as pessoas e ainda mais se roubar vidas.

Através desse *flashback* também descobrimos que ela foi encontrada ainda bebê, abandonada em uma estrada perto de Buenos Aires. Foi levada para uma ilha

paradisiaca que, por acaso, era a sede de uma escola para ladrões. Ela recebeu educação de diversas babás que a ensinaram a ler e sobre os diversos locais de onde vieram, seus idiomas, suas culturas. Daí nasceu seu grande interesse por esses temas. Era a única criança do lugar e se sentia protegida, pois aquela era a sua família. Seu primeiro contato com o mundo externo foi quando conseguiu roubar, na escola, um telefone que havia sido interceptado. Um dia o telefone recebeu a mensagem do hacker de chapéu branco, Player, que queria notificar que havia uma falha de segurança no sistema. Falando com ele ao telefone, Carmen fica curiosa de onde ele está falando e começam a conversar, daí surge uma amizade, que era uma das motivações necessárias para que Carmen se sentisse segura para sair do único lugar que conhecia. Como um hacker de chapéu branco ele diz que usa seus poderes para o bem. Em sua fuga, Carmen rouba o sobretudo e o chapéu vermelho da contadora da V.I.L.E. para sair disfarçada. É da marca do chapéu que tira o seu novo codinome e pergunta a Player se precisa ser chapéu branco para usar seus poderes para fazer o bem, ou se pode ser chapéu vermelho.

Ainda no primeiro episódio, a agente Julia percebe que a peça valiosa do museu que havia sumido, o Olho de Vishnu (fazendo *link* com o *flashback* de Carmen), na verdade não havia sido roubada por Carmen, estava escondida entre as almofadas, aparentemente para que eles a achassem. No segundo episódio, é revelado que os três roubos realizados por Carmen foram a locais pertencentes à mesma organização, nada menos que a V.I.L.E., e pede para que Player direcione parte do dinheiro roubado para ONGs que ela ajuda. Mostrando que ela também dá aos pobres como Robin Hood.

A personagem de Carmen é ressignificada de uma vilã interessada em obras de arte para uma heroína que rouba da V.I.L.E. para garantir que as preciosidades sejam devolvidas aos museus, permanecendo como um patrimônio acessível a todos.

Ainda que heroína, Carmen não deixa de ser uma ladra. Essa composição não maniqueísta é comentada por um dos personagens do próprio desenho, a chefe da agência de detetives ACME, que também aparece como o chefe da série da FOX de modo holográfico. A ACME é uma agência dedicada a cadastrar e perseguir malfeitores e tenta comprovar a existência da V.I.L.E. Percebe que chegar até Carmen pode ser uma forma de descobri-los, pois esta parece saber mais sobre eles do que a agência. Por isso, a perseguem e recrutam os agentes da Interpol inspetor Devineaux e Julia Argents para ajudá-los. Enquanto o primeiro acha que Carmen é uma vilã, a segunda, também amante de história e cultura, nutre imensa simpatia por sua perseguida e percebe que ela deixa



---

que encontrem todos os objetos para que sejam devolvidos para o museu. A chefe lhes diz que vivemos em um mundo em que vilões podem não parecer com vilões e nem heróis com heróis e que a única certeza que eles têm é que a V.I.L.E. vai continuar operando nas sombras e então é imperativo que a ACME veja o mundo em tons de cinza.

O episódio de apresentação já em seu nome na plataforma da *Netflix* se divide em duas partes sob a prerrogativa de apresentar quem é Carmen Sandiego. Assim, apresenta suas motivações e história, desde sua criação e a relação com os integrantes da V.I.L.E. até sua fuga e os motivos pelos quais se voltou contra a organização criminosa, bem como seu gosto por culturas diferentes e como conheceu o Player, um de seus maiores aliados.

Os únicos personagens que caem de paraquedas na narrativa são Ivy e Zach, que surgem no momento de sua fuga no início do terceiro episódio. Eles já não são mais detetives e não se explica muito bem como entraram para o grupo de Carmen. Suas personalidades não se assemelham às dos personagens da série da *FOX*, eles somente possuem os mesmos nomes e relação.

Além disso, outros pontos adaptados no *reboot* incluem: a forma como Carmen e seus colegas deslocam-se de um local para o outro, trocando o corredor C5 por transportes mais convencionais, ainda que continuem utilizando artefatos altamente tecnológicos e contem com todo o sistema hacker do Player; e o modo mais natural de apresentação do conteúdo didático, sempre relevante para o desenrolar da trama. Mas qual traço destaca-se como verdadeiramente marcante na série atual que faz com que dialogue não só com a obra que adapta, mas com o seu público e a sua época? Talvez a resposta seja um maior protagonismo feminino na obra, como veremos adiante.

### **Representação social: o que é e qual a importância do protagonismo feminino**

Na versão da *FOX*, observa-se o protagonismo da detetive Ivy, compartilhado com seu irmão e dupla de investigação, Zach. Na série da *Netflix*, o protagonismo é exclusividade de Carmen. Ivy também compõe o grupo de Carmen junto com seu irmão Zach e Player. O chefe da ACME era um homem e agora é uma mulher, que aparece para uma nova dupla de detetives, o ranzinza inspetor Deveneaux e a inteligente Julia Argent. Apresentando, assim, uma leitura mais positiva para a personagem feminina do que para o personagem masculino. Ademais, não é só do lado dos “mocinhos” que

---

vemos uma representatividade feminina maior, a V.I.L.E. também conta com muitas mulheres em seu quadro de vilões. O aumento da representação feminina em geral, assim sendo, é óbvio.

Para compreender a importância dessa mudança, porém, é preciso entender o que é “representação social” e, mais, como isso impacta nossa sociedade. Para tanto, é preciso ir direto à fonte primária: Émile Durkheim, o pensador que cunhou o conceito.

Émile Durkheim descreve o conceito de representações coletivas como “[...] o produto de uma imensa cooperação que se estende não apenas no espaço, mas no tempo; para criá-las, uma multidão de espíritos diversos associou, combinou suas ideias e seus sentimentos” (DURKHEIM, [1912] 2009, p. XXIII). Nas representações coletivas, encontramos o acúmulo do saber e da experiência do ser humano. Elas evidenciam a forma que uma comunidade vê a si mesma na relação com aquilo que a afeta (DURKHEIM, 1895). E, dessa forma, como interação entre si. Percebe-se, pois, a importância das representações coletivas para o funcionamento de nossa sociedade. Entretanto, o conceito durkheimiano, bem como outras abordagens e teorias do sociólogo, não escapou incólume ao século XX. O conceito de representações coletivas de Durkheim (1895) encontrou em Serge Moscovici um de seus grandes críticos. Principalmente, em relação à cisão entre a coletividade e a individualidade. Para Moscovici, “[...] não existe um corte dado entre o universo exterior e o universo interior do indivíduo (ou do grupo).” (MOSCOVICI, 1979 [1961], p. 31).

As representações existem em um meio dinâmico, concebido por indivíduos que, ao relacionarem-se, formam comunidades. Essas comunidades, então, estariam sujeitas aos desejos e vontades de seus membros. De modo que, ao contrário do que defende Durkheim (1895, 1912), os indivíduos poderiam, sim, influenciar a coletividade. Moscovici (1961) chama esse fenômeno de representações sociais em detrimento do adjetivo “coletivo”, de Durkheim, para chamar atenção para a necessidade da relação e da interação entre os indivíduos na criação de consensos dentro de uma comunidade.

Para além dessa “releitura”, porém, um dos aspectos mais importantes da discussão de representação levantada por Moscovici é o impacto dos meios de comunicação na formação e na manutenção dessas representações. É preciso atentar, porém, para o fato de que a discussão sobre os meios de comunicação de Moscovici é diferente daquela promovida pela Escola de Frankfurt, em que os meios são vistos como alienantes. O cinema, a televisão, etc., são entendidos, aqui, como canais. O meio,

---

portanto, não é a mensagem, mas uma forma de propagá-la, solidificá-la e inseri-la no seio da sociedade moderno-contemporânea.

A imagem de Robin Hood, mencionado anteriormente, está imbuída de valores e crenças facilmente identificáveis em nossa sociedade, da audácia à generosidade. Tornando-se, assim, um exemplo do mito (masculino) do herói. Pois bem, os mitos podem ser vistos de diversas maneiras: como relatos fantásticos, narrativas acerca de fatos ou tempos heroicos, etc. Assim sendo, não queremos definir o que é mito. Buscamos demonstrar que o mito, como defendeu Roland Barthes (2013), é um sistema comunicacional consideravelmente forte. E, portanto, que é possível considerá-lo como um caminho para estudar a sociedade. Uma das pessoas a compreender a relevância dos discursos, em geral, e dos mitos e das representações, em particular, em nossa sociedade, foi Simone de Beauvoir. Em *O segundo sexo* (1949), ela defende que aquilo que diferencia o homem da mulher enquanto humanos não é de origem biológica ou econômica, mas sim sociocultural. E essa diferenciação é construída desde a mais tenra infância de diversas maneiras. A

[...] literatura infantil, a mitologia, contos, narrativas, refletem os mitos criados pelo orgulho e pelos desejos dos homens: é através de olhos masculinos que a menina explora o mundo e nele decifra seu destino. A superioridade masculina é esmagadora: Perseu, Hércules, Davi, Aquiles, Lancelote, Bayard, Du Guesclin, Napoleão, quantos homens para uma Joana d'Arc; e, por trás desta, perfila-se a grande figura masculina de São Miguel Arcanjo! (BEAUVOIR, 1949, p. 35).

As mulheres, com frequência, não passam de notas de rodapé nessas histórias. Seus desejos, sonhos e vontades são inexistentes ou orbitam os dos homens. Exaltando os homens em detrimento das mulheres, porém, essas representações acabam reforçando valores existentes. E, assim, o destino de muitas mulheres assemelha-se ao de suas mães e avós, limitando-se ao matrimônio e a maternidade; o destino “tradicional” (BEAUVOIR, 1949). Um dos modos de combater o que chama de “mito da feminilidade” (BEAUVOIR, 1949, p. 9), que são os elementos que reforçam esse estereótipo, é o entendimento e o questionamento da condição da mulher na sociedade moderno-contemporânea (BEAUVOIR, 1949).

A proposta da filósofa francesa não está muito distante da do teórico dos Estudos Culturais, Stuart Hall, que propõe um exame sobre os valores contidos *na e além da* imagem com o intuito de entender “[...] quem ganha e quem perde com elas, quem ascende, quem descende, quem é incluído e quem é excluído” (ITUASSU, 2016, p. 10). Ou, ainda, de Michelle Perrot, que defende a criação um “[...] inventário das

---

representações da feminilidade” (PERROT, 2017, p. 25) como forma de driblar séculos de discursos construídos única e exclusivamente por homens. Em ambos os casos, percebe-se, pois, uma tensão diante dos limites das representações dominantes.

A crítica crescente à representação das mulheres em inúmeros meios de comunicação acompanha e é acompanhada por mudanças socioculturais, que impactam as próprias representações. Atualmente, vivemos a chamada “quarta onda” do movimento feminista (HOLLANDA, 2018). A representação é uma questão muito discutida, aparecendo até mesmo em revistas mais conservadoras como *Cláudia* e *Veja*. E mais, em uma sociedade ciente da importância dos modelos de feminilidade no desenvolvimento das meninas e das jovens (SheKnows Media, 2014), o nível de entrega exigido é alto. Na publicidade, observa-se a emergência do *femvertising*<sup>8</sup> enquanto acompanhamos o sucesso de filmes liderados por mulheres, como *Capitã Marvel*<sup>9</sup>, em 2019, no cinema. Na televisão, Elisabeth Moss trouxe à vida, entre os anos de 2007 e 2015, uma das personagens mais amadas de *MadMen*, Peggy Olson. Isso, porém, não significa que a televisão esteja à frente dos outros meios de comunicação em relação às transformações socioculturais. Ivya Alves, do Núcleo de Estudos Interdisciplinares sobre a Mulher (NEIM-UFBA), apontou, por exemplo, como os *sitcoms* estadunidenses dos anos 1990 e 2000 tornaram-se mais conservadores com o passar do tempo (ALVES, 2011). Não existem avanços contínuos quando discutimos aspectos da vida social. É necessário analisar os discursos no meio em que são criados, veiculados e consumidos, considerando, sempre que possível, como eles afetam as relações dentro de uma comunidade. Com *Carmen Sandiego*, temos muitos pontos a explorar.

Um aumento no número de personagens femininas, se comparada à série da *FOX*, certamente chama atenção, mas como Stuart Hall (2016) apontou é preciso ver de que tipo de representação que estamos falando e não só da quantidade de corpos que aparecem. Assim, é preciso observar com mais cuidado como elas aparecem na nova série. Uma questão que foi abordada no início deste trabalho, mas que merece mais consideração é o aprofundamento de Carmen. É difícil negar a força de uma personagem como Carmen Sandiego, mas faltava-lhe, na série original, agência – ela existia somente como obstáculo e rival do Player. Ou seja, do telespectador. Percebe-se essa discrepância ao comparar a série da *FOX* e da *Netflix* por causa dos primeiros

---

<sup>8</sup>*Femvertising* é o resultado da junção de *feminism+advertising* e designa anúncios com mensagens “empoderadoras” para o público feminino.

<sup>9</sup> De acordo com o Internet Movie Database (IMDb), faturou US\$ 1,127,892,604.

episódios, dedicados exclusivamente à história da protagonista, mas também devido à exposição de seus desejos, ambições, etc., que são constantemente reafirmados ao longo da série. Carmen, porém, é a única personagem cujo desenvolvimento é bem trabalhado.

O fato de que Carmen Sandiego deixa de ser uma ladra para tornar-se uma versão feminina e melhor equipada de Robin Hood também é impactante. Transforma-se um mito masculino em um mito feminino, revertendo, assim, um quadro secular, de modo que as mulheres adquirem um novo símbolo com valores nobres em que possam se espelhar. De certa forma, isso marca uma transformação em relação ao nosso posicionamento em relação à Carmen. Ainda que ela nos entretivesse com seus esquemas improváveis, assistíamos à série da *FOX* com a expectativa de que, eventualmente, ela seria presa. Afinal, era a vilã. O mesmo não ocorre na série da *Netflix*: promovida à heroína, torcemos para que ela continue escapando e para que tenha sucesso em suas empreitadas mesmo sabendo que, tecnicamente, ela seja uma criminosa. Na realidade, tendo conhecimento de seu passado, caráter e missão, apegamo-nos ainda mais a personagem. Carmen, então, passa a ser vista como um modelo a ser seguido. A personagem da série da *FOX* era suficientemente “empoderada”, mas ela deixa de fascinar como Bonnie (da dupla criminosa Bonnie e Clyde) e passa a cativar tal qual a Mulher-Maravilha ou Capitã Marvel. Torna-se, pois, mais um símbolo do “empoderamento” feminino no século XXI. Por “empoderamento”, termo popular, mas ainda pouco discutido, compreende-se uma série de atividades, individuais ou coletivas, que colocam a questão do poder em xeque dentro de uma sociedade (SARDENBERG apud BERTH, p. 23). Da forma que foi teorizado até o momento, por pensadoras como Cecília M. B. Sardenberg (2018) e Joyce Berth (2019), o “empoderamento” é analisado a partir de impactos “concretos” na vida pública. Ainda que não nos aprofundemos nessa discussão, pensamos o “empoderamento” de narrativas como uma forma de afetar representações sociais e, assim, o imaginário coletivo e a vida social dos indivíduos como um todo.

Assim sendo, é interessante notar, como a inclusão das mulheres ao *cast* deu-se de maneira homogênea. Frequentemente, elas são, inclusive, mais competentes que seus pares do sexo oposto. Tigresa e Paper Star são consideradas as melhores vilãs da V.I.L.E. Cookie Booker, a contadora, é a responsável pelos documentos detalhando os artefatos no poder e de interesse da V.I.L.E. Enquanto isso, a proporção 3-para-2 no quadro de professores revela uma estrutura em que as mulheres estão (mais comumente)

em posições de poder. Do outro lado, a diretora da ACME é uma mulher e a parceira do Agente Deveneaux, Julia Argent, é muito mais competente que seu chefe. Ivy continua sendo mais esperta do que seu irmão, Zack. A série da FOX contava com Ivy, Carmen Sandiego, Tigresa (ocasionalmente) e só. Somente Ivy era suficientemente desenvolvida e, ainda assim, não era, de fato, a protagonista, dividindo esse papel com Zack e o jogador. Considerando o formato da época, mais episódico do que seriado, é normal que o desenvolvimento dos personagens, em geral, fosse comprometido. Embora exista um investimento maior na caracterização dos mesmos nessa nova versão de Carmen Sandiego, o problema ainda é visível. A Tigresa, por exemplo, aparece como uma vilã caricata em diversas ocasiões. O mesmo pode ser dito das professoras da V.I.L.E. com exceção da Treinadora Brunt, que conta com uma *performance* mais nuançada devido à sua relação mais complexa com Carmen, bem como Julia Argent, que amadurece com o passar dos episódios, tornando-se cada vez menos tímida e mais determinada. Falta, porém, que elas conquistem sua independência das histórias de que fazem parte.

Por fim, é interessante notar que as relações mais complexas de Carmen são com mulheres – Treinadora Brunt, Tigresa, Julia Argent. Cookie Booker também influenciou Carmen Sandiego ainda jovem e até mesmo em sua nova carreira de heroína. É claro que relacionamentos com homens não são inexistentes. Afinal, existem, no mínimo, três muito relevantes: com Gray, com Player e com Shadow-san, um dos professores da V.I.L.E. Entretanto, seja em meio a lutas, batalhas intelectuais ou defendendo-a em sua infância, são *elas* que a desafiam, inspiram e incentivam (positiva ou negativamente).

## CONCLUSÃO

A nova série da Netflix pode ser descrita como uma apropriação e ressignificação que mantém o objetivo original da franquia criada pela *Brøderbund*: ensinar geografia, arte e história de maneira lúdica. Entretanto, *Carmen Sandiego* (2019) também foi feita com o intuito de entreter e conectar-se com um público que discute com mais ardor o papel da mulher na sociedade moderno-contemporânea. Assim sendo, *Carmen Sandiego* é imbuída de novas significações e sentidos. Dentre eles, percebe-se a ênfase ao “empoderamento” feminino, constatado não somente devido ao número de personagens femininos, mas devido à (i) transformação de Carmen Sandiego em protagonista, o que acompanha uma *backstory*, ambições, metas e sonhos próprios ao invés de uma lógica de games; e (ii) transformação de Carmen Sandiego em uma heroína *a la* Robin Hood,

apropriando-se de um mito masculino e subvertendo-o. No entanto, a princípio, *Carmen Sandiego*, assim como *Em que lugar do mundo está Carmen Sandiego?* (1994), nos oferece uma personagem forte, inteligente e determinada a alcançar seus objetivos, mas com um maior protagonismo e princípios mais nobres.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Ivia. Representações das mulheres em sitcoms: neoconservadorismo. In: BONNETI, Alinne; SOUZA, Ângela M. F. de Lima e (Org.). **Gênero, mulheres e feminismos**. Salvador: EDUFBA/NEIM, 2011.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Tradução de Paulo Bezerra. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2013.
- BEAUVOIR, Simone de. **O segundo sexo**. São Paulo: Círculo do Livro, 1949.
- BERTH, Joice. **Empoderamento**. São Paulo: Sueli Carneiro: Pólen, 2019.
- BRANDÃO, Helena H. N. **Introdução à análise do discurso**. Campinas: Editora da Unicamp, 2014 (1991).
- DURKHEIM, Émile. **As regras do método sociológico**. São Paulo: Martins Fontes, 1999 [1895].
- \_\_\_\_\_. **As formas elementares da vida religiosa**. São Paulo: Martins Fontes, 1996 [1912].
- GUIMARÃES, Hélio. O romance do século XIX na televisão: observações sobre a adaptação de Os Maias. In: PELLEGRINI, Tânia... [et al.]. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Editora Senac São Paulo / Instituto Itaú Cultural, 2003.
- HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, Apicuri, 2016.
- HOLLANDA, Heloisa Buarque de. **Explosão feminista: arte, cultura, política e universidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.
- ITUASSU, Arthur. Apresentação: Hall, comunicação e a política do real. In: HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Apicuri, 2016, p. 9-15.
- MEADOWS, Mark Stephen. **I, avatar. The Culture and consequences of having a Second Life**. Berkeley: New Riders, 2008.
- MOSCOVICI, Serge. **El psicoanálisis, su imagen y su público**. Buenos Aires: Editorial Huemul S. A., 1979 [1961].
- RABINOVITZ, Jonathan. The case of the game-show ploy. **The New York Times**, New York, Online, Archive, 06 out. 1991. Disponível em: <https://www.nytimes.com/1991/10/06/arts/television-the-case-of-the-game-show-ploy.html>. Acesso em: 22 jun. 2019.
- SHEKNOWS MEDIA. **SheKnows Media unveils results of its Fem-vertising survey (infographic)**. Online, Living, 30 out. 2014. Disponível em: <https://www.sheknows.com/living/articles/1056821/sheknows-unveils-results-of-its-fem-vertising-survey-infographic/>. Acesso em: 22 jun. 2019.
- SILVA, Renata Cristina da. Apropriações do termo avatar pela cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. In: **Contemporânea**, Ed. 15, Vol. 8, N. 2, 2010, p. 120-131.
- STEWART, Sara. ‘Stranger Things’ is filled with ‘80s nostalgia-bait. **The New York Post**, New York, Online, Entertainment, 22 jul. 2016. Disponível em: <https://nypost.com/2016/07/22/stranger-things-is-filled-with-80s-nostalgia-bait/>. Acesso em: 22 jun. 2019.
- XAVIER, Ismail. Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema. In: PELLEGRINI, Tânia... [et al.]. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Editora Senac São Paulo / Instituto Itaú Cultural, 2003.