



O BRASIL NOS DESENHOS DE ANIMAÇÃO: ESTEREÓTIPOS E REDUCIONISMOS NA REPRESENTAÇÃO DA NOSSA CULTURA

Denise Cerqueira da Silva - UEFS

Dorotea Souza Bastos - UFRB

Gláucia Maria Costa Trinchão - UEFS

mei
studies

7º Congresso Internacional Media Ecology and Image
Studies – Democracia e Educação Midiática.

No universo da animação, do seu surgimento até os dias atuais, a quantidade de imagens técnicas (Flusser, 2002) produzidas chega a números exponenciais. São desenhos de animação que costumam retratar localidades, povos, costumes e culturas, ademais de roteiros que nos transmitem muitas informações sobre cada lugar encenado. O espectador se sente representado na tela, se identifica com o personagem encenado, com o que vê. Este processo é o que Jacques Aumont (2009) 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. (p. 252)

Nesse direcionamento, 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. 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” (Pinsky, 2005).

Logo, 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, 2005, p. 4).

O Brasil segundo Hollywood

Ao longo dos anos, que nossa cultura brasileira tem virado roteiro hollywoodiano, desde o século passado, diversas narrativas audiovisuais foram produzidas sob a ótica do estrangeiro. Se faz justo reconhecer que as produções Disney fizeram ótimos trabalhos, ganhando destaque no mundo da animação durante muito tempo. De mesma maneira, também reconhecemos que algumas delas foram decisivas na formação de estereótipos diversos e ajudaram a propagar mundo afora imagens desconcertantes.

Dentre estas narrativas audiovisuais destacamos:

Alô amigos (1942);

Você já foi à Bahia? (1944);

Scooby-Doo (1978);

Os Simpsons (2002);

Rio (2011);

Rio 2 (2014);

Carmen Sandiego (2019).

Alô amigos (1942)

No ano de 1941, Walt Disney e sua equipe de animadores viajaram pelo Brasil, 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.

No ano seguinte lançou *Alô amigos* (1942), com uma mistura de live-action com animação, em que personagens dos estúdios Disney, como Pato Donald e Plutos, saem dos Estados Unidos e vão a países latinos como Chile, Argentina e Brasil, mostrando aspectos das culturas locais.



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* (1942) 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.

Você já foi à Bahia? (1944)



Pato Donald recebe presentes de aniversário de seus amigos latinos e dentre eles está Zé Carioca, que lhe presenteia um livro sobre o Brasil.



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, sendo todos homens brancos, magros e trajando roupas iguais.

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 traça roupas no estilo Carmen, dança 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).



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 Sérgio Massagli (2018), a maneira como essa representação foi feita é uma forma de deturpar traços da “identidade brasileira”.

Scooby-Doo (1974)



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 Amazônia é retratada como uma floresta de mata fechada, repleta de indígenas musculosos, seminus 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 o cachorro 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 terras cariocas, a trilha sonora já muda para o ritmo de festa, porém, ao invés de ouvirmos o samba brasileiro, ouvimos o cha cha cha cubano. Este equívoco de ritmos me parece mais uma falta de conhecimento sobre nossa cultura e as de países latinos do que algo intencional. Coisas do tipo, “se está na América Latina, é tudo igual”. Logo, vemos que a identidade e a cultura brasileira, são confundidas com a amplitude latinoamericana.

Os Simpsons (2002)

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 virá 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”, uma clara referência ao Brasil como um país subdesenvolvido, sujo, infestado de ratos.



Taxistas clandestinos sequestradores, apresentadora de tv sensual, conga apresentado como ritmo brasileiro, entre tantas outras disparidades que aparecem neste único episódio. Não tem como se identificar com tamanho desarranjo. Tal representação foi considerada tão pesada que, além do episódio ser censurado, órgãos governamentais brasileiros ameaçaram processar a TV Fox, porém desistiram após um pedido de desculpas ter sido enviado ao então Presidente Fernando Henrique Cardoso. Mais uma vez, o humor politicamente incorreto da animação de *Os Simpsons* saiu ileso de suas alfinetadas.

Rio (2011)

A animação *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, sendo a arara Blu o protagonista do enredo. Novamente temos como representação a cidade do Rio de Janeiro, música e 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? Por que focar no aspecto negativo?

Rio 2 (2014)

Em *Rio 2* (2014), a narrativa representacional do país tem uma mudança geográfica, mesmo que de forma apressada, aparecendo outras cidades além da carioca, como Ouro Preto/MG, Brasília/DF, Salvador/BA, e Eldorado/AM. Finalmente vemos outro Estado brasileiro ganhar vez e voz, o Amazonas, o qual ganha notoriedade, ao ter o povo da cidade de Eldorado sendo representado com seus costumes e vivências.

Não diferente da sua primeira produção, o longa encena um Brasil de crimes e clandestinidades dando magnitude a aspectos depreciativos como estes e, dessa vez o desmatamento ilegal vira temática.

Entra em cena o personagem *Chefão*, madeireiro ganancioso, que juntamente com seus capangas, comanda a derrubada ilegal de árvores no Estado. Vemos então se repetir a já tão conhecida associação que fazem do povo latinoamericano ao crime, numa tentativa de dar sustentação à ideia de subdesenvolvimento à América Latina.



Por outro lado, apesar da carga negativa que recai sobre essa 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 ritmos de fora, sentimos falta da música do Norte.

É válido salientar que os filmes *Rio* (2011) e *Rio 2* (2014) foram dirigidos pelo cineasta carioca Carlos Saldanha, porém o mesmo vive nos Estados Unidos há mais de 30 anos, fato que nos leva a entender que, apesar de ser brasileiro, Saldanha vivencia um processo de endoculturação no qual aprende e incorpora valores, normas e comportamentos da cultura norte americana, e isso pode ter influência direta no seu modo de pensar e fazer representações sobre seu próprio país, principalmente pelo fato de não estar vivenciando a sua cultura diariamente e acompanhando suas mudanças, uma vez que a cultura é dinâmica.

Carmen Sandiego (2019)

A primeira visita de Carmen ao Brasil aconteceu na década de 1980, no jogo *Where in the World is Carmen Sandiego?* (1985). Mais uma vez o Brasil aparece sendo representado pelo município do Rio de Janeiro, sendo o Cristo Redentor um dos cartões postais mais propagados



Na na série animada de 2019, vemos uma vez mais o Rio de Janeiro se tornar cenário para toda a trama. Nos episódios 1 e 2, da 2ª temporada, intitulados “Missão Pedras do Rio”, parte 1 e 2, respectivamente, nos são apresentados aspectos diversos da cultura brasileira, sob a ótica do outro, uma vez que tal narrativa seriada é desenvolvida por produtores estrangeiros. 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 & Oliveira, 2000). Sob essa ótica surge a seguinte reflexão: o que estariam comunicando a respeito do Brasil por intermédio dessa produção?

Carmen vem ao Brasil, especificamente à cidade do Rio de Janeiro, no intuito de recuperar pedras preciosas (turmalinas). 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 e os outros 25 estados brasileiros ignorados, inclusive o estado da Paraíba, no qual estão situadas as minas de turmalinas mais raras do mundo, porém essa informação não serviu de inspiração para a criação de cenários distintos do carioca. Se tínhamos um elemento paraibano em foco, porque a trama não se passou na Praia do Bessa ou em Campina Grande? Porque preferiram retratar o carnaval do Rio de Janeiro e não o São João da Paraíba?



O BRASIL NOS DESENHOS DE ANIMAÇÃO: ESTEREÓTIPOS E REDUCIONISMOS NA REPRESENTAÇÃO DA NOSSA CULTURA

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).

Em *Carmen Sandiego* (2019) 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, expressões culturais etc.

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, fato que nos encaminha para as narrativas da nossa mestiçagem e da peculiar organização geográfica que constitui a cidade do Rio de Janeiro, onde se localiza uma das maiores favelas da América, a Rocinha.





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, e trazem as arquibancadas do Sambódromo da Marquês de Sapucaí lotadas. Como fundo musical para esta cena, ouvimos os fortes batiques de tambores das escolas de samba, compondo a trilha sonora e “apresentando um samba já exaltado como representante maior da música popular brasileira” (Amancio, 2000, p. 34).

Conclusão

Neste estudo abordamos como a cultura brasileira é situada no complexo campo de criação de imagens, especificamente do norte global. As animações aqui apresentadas serviram como exemplo para evidenciarmos como o imaginário estrangeiro pensa o Brasil e seu povo. Também constatamos que muitas características e tradições culturais do nosso povo foram silenciadas, ocasionando um apagamento da nossa brasilidade.

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 e são propagadas mundialmente. Assim, salientamos que a discussão acerca da cultura e representação no audiovisual se faz necessária uma vez que suas modelações podem afetar profundamente a imagem que possuímos sobre os sujeitos e instituições, dinâmica pontualmente favorecedora do procedimento de edificação dos estereótipos.

Referências

- Amancio, T. (2000). *Em busca de um clichê: Panorama e paisagem do Brasil no cinema estrangeiro*. Tese (Doutorado em Comunicação da Universidade de São Paulo).
- Ferreira, E. D. (2000). Desenho Conhecimento: em direção à construção de sua epistemologia. In: *Graphica: Congresso Internacional de Engenharia Gráfica nas artes e no desenho*, nº3.
- Flusser, V. (2002) *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Relume Dumará.
- Olivera, L. R.; Trinchão, G. M. C. (1998). A história contada a partir do desenho. In: Santos, R. C. G. & Ferreira, E. D.. *Anais do Graphica 98*. UEFS/ABPGDDT.
- Oliveira, L. R.; Trinchão, G. M. C. (2006). Desenho, registro e memória visual: ideias preliminares sobre saberes, suportes e agentes. In: Ferreira, E. D. (Org.), *Produção Visual: Criatividade, Expressão Gráfica e Cultura Vernacular*. UEFS Editora e sDHCs, v. 1.
- Pinsky, C. B. (2005). *Fontes Históricas*. Contexto.

Referências

Filmografia

- Anderson, B.; Donkin, J. C. (Produtor). Saldanha, C. (Diretor). (2011). *Rio*. 20th Century Fox.
- Anderson, B.; Donkin, J. C. (Produtor). Saldanha, C. (Diretor). (2014). *Rio 2*. Blue Sky Studios e 20th Century Fox.
- Capizzi, D. (Diretor). (2019). *Carmen Sandiego*. Netflix Production.
- Ferguson, N. (Diretor). (1944). *Você já foi à Bahia?*. Walt Disney Pictures.
- Hanna, W. Barbera, J. (Diretor). (1978). *Scooby-Doo*. Hanna-Barbera Productions; Taft Broadcasting.
- Kinney, J.; Ferguson, N. (Diretor). (1942). *Alô amigos*. Walt Disney Pictures.
- Moore, S. D. ; Bendetson, B. (Diretor). (2002). *Os Simpsons*. 20th Century Fox.

Obrigada!

Denise Cerqueira da Silva - UEFS
denise@codexa.com.br

Dorotea Souza Bastos - UFRB
doroteabastos@gmail.com

Gláucia Maria Costa Trinchão - UEFS
trinchao@uefs.br