

O cientista na animação televisiva: discurso, poder e representações sociais

Denise da Costa Oliveira Siqueira

RESUMO

Estudo sobre as representações do profissional da ciência, este texto tem por finalidade fazer uma reflexão sobre como é apresentada a figura do cientista em programas de canais comerciais voltados para o público infantil. Para isso, em termos metodológicos, toma como exemplo três famosos programas de animação ou computação gráfica – *O laboratório de Dexter*, *As meninas superpoderosas* e *As aventuras de Jimmy Neutron, o menino gênio* – exibidos em canais comerciais abertos e/ou na TV por assinatura. Constatou que assim como os artistas, os cientistas são figuras muito exploradas nos desenhos animados veiculados pela televisão. Já nos anos 1960, quando se popularizava, a televisão exibia, em sua programação voltada para o público infantil, desenhos nos quais havia a figura do cientista. Isso refletia o que ocorria nos seriados de ficção científica voltados para adultos: ciência em formato de ficção narrativa era sucesso. Conclui que hoje, outros desenhos surgem com novos efeitos e recursos e linguagem mais coloquial, mas a figura do cientista continua sendo fartamente utilizada e estereotipada. A força discursiva desses estereótipos é tal que em oposição surgem canais voltados exclusivamente para a programação dita “educativa”, preocupados com o desenvolvimento e a formação de crianças e adolescentes.

PALAVRAS-CHAVE: Cientistas. Desenhos animados. Televisão. Representações sociais.

1 Introdução

Expressão de raízes sociais e culturais, o hábito faz parecer “natural” o que foi, na realidade, construído a partir de valores, de comportamentos adotados em um determinado contexto cultural. Sobre o tema, Benjamin escreveu que é da brincadeira que nasce o hábito, mostrando que o brincar é importante aspecto da socialização e da construção social. (1993, p.253). Entender o entretenimento promovido pelos meios de comunicação como mera forma de divertimento é ignorar que o divertimento e a brincadeira transmitem conceitos, idéias, mensagens, representações sociais, consolidam formas de pensar, ideologias e hábitos.

O cinema, a televisão e a Internet – meios que exploram fortemente o aspecto visual – são amplamente divulgados como formas de lazer. O entretenimento que promovem, no entanto, é constituído pela veiculação de informações – publicitárias, jornalísticas, narrativas e, até, científicas e tecnológicas. Esses meios de alcance de massa poderiam ser muito úteis à sociedade na transmissão de informações, de saber, de conhecimento, na divulgação científica. A grande questão é que geralmente não são; preocupam-se mais intensamente com a manutenção comercial de canais e produtoras do que com a qualidade das informações prestadas ou com a inovação artística e estética.

No contexto da programação televisiva infantil, grande parte da grade é dedicada às animações. Os desenhos animados, as obras de computação gráfica, de bonecos ou massinha submetem-se à lógica da indústria do entretenimento. As novidades ficam por conta do emprego de novas tecnologias no âmbito da produção. Em termos de conteúdo, a estrutura, os temas mudam pouco. No tratamento dos assuntos, as mudanças também são mais lentas do que aquelas na utilização das tecnologias. Essa pouca “variedade” se aplica à utilização de estereótipos de alguns personagens: artistas, bailarinos, professores, soldados, donas de casa, operários, idosos e cientistas. São tipos que assumem determinadas características exaustivamente repetidas.

Assim como os artistas, os cientistas são figuras muito exploradas na programação de animação infantil. Doutor Quest, Professor Pardal, Doutor Xavier, Dexter e Jimmy Neutron são alguns dos muitos e distintos personagens cientistas que vêm entretendo espectadores de desenhos animados e de outras formas de animação veiculadas pela televisão em diferentes períodos das últimas décadas. Já nos anos 60, quando se popularizava, a televisão exibia em sua programação voltada para o público infantil, desenhos nos quais havia a figura do cientista. Isso refletia o que ocorria nos seriados de ficção científica voltados para adultos: ciência em formato de ficção narrativa era sucesso. Hoje, outros desenhos surgem com novos efeitos e recursos e linguagem mais coloquial, mas a figura do cientista continua sendo fartamente utilizada e segue estereotipada.

A força discursiva desses tipos de estereótipos é tal que em oposição a muitos canais que exibem programação despreocupada com a violência, a linguagem vulgar e os temas abordados – mais apropriados para adultos –, surgem canais voltados exclusivamente para a programação dita “educativa”, preocupados com o desenvolvimento e a formação de crianças e adolescentes. Alguns são públicos e outros, como o Discovery Kids, da TV paga, são comerciais. Parece, à primeira vista, anti-lógica da indústria cultural, mas um olhar atento capta que são os meios de comunicação de massa mostrando-se culturalmente híbridos ao mesmo tempo que é a própria indústria segmentando-se, abrindo espaço para “produtos” diferenciados – nesse caso, comprometidos com conteúdos apropriados para o público muito jovem.

Em busca de uma reflexão sobre como é apresentada a figura do cientista em programas de canais comerciais voltados para o público infantil, este texto toma como exemplo três programas de animação ou computação gráfica bastante conhecidos: *O laboratório de Dexter*, *As meninas superpoderosas* e *As aventuras de Jimmy Neutron, o menino gênio*, exibidos em canais comerciais abertos ou na TV por assinatura no Brasil e em muitos outros países.

2 TV, educação e cultura

Educação, formação são processos sociais e culturais, não cessam enquanto o indivíduo vive. Durante toda a vida, cada pessoa se educa em contato com outras pessoas, fontes de referências, meios de comunicação de massa e, também, através da educação formal fornecida por escolas em todos os níveis – da educação infantil à pós-graduação. Considerar educação apenas como instrução formal é reduzir todo o processo e minimizar o papel dos grupos sociais e das culturas na formação do indivíduo. É positivo, no entanto, haver práticas de educação, práticas de formação ao longo de toda a vida que possibilitem uma maior fruição cultural e educativa do meio em que o indivíduo habita, trabalha, enfim, em que constrói e se expõe a discursos de diversas ordens.

Assim entendendo, toda a programação dos meios de comunicação de massa pode ser considerada “educativa”, formadora: programas de entretenimento, jornalísticos, publicidade, são educativos, sim. A questão a se propor é: educam para quê? Para um olhar crítico, cidadão, ecológico sobre o espaço, a comunidade em que se vive e os próprios meios de comunicação? Ou para o consumo conspícuo e o desperdício que lhe é inerente? Ou ainda para se adotar determinados pontos de vista guiados por ideologias ou por posições políticas e econômicas que atendem a interesses de poucos?

A televisão é um dos meios que assume importância como fonte de informações, modismos, vocabulário, gestual, modos de se portar. Divertindo espectadores com situações cômicas ou dramáticas, recheadas de lugares-comuns, sua programação persuade implicitamente a aceitar uma série de valores, criando sonhos de consumo, ideais de estética e de comportamento, modelos corporais que poderão ser aceitos por espectadores menos atentos ou críticos. Na realidade, quando lida com o fator lúdico, a TV se isentaria das contradições que apresenta ao tratar de temas e personagens. Seguindo essa lógica deturpada, o cientista maluco, dotado de superpoderes ou submisso a outros personagens tornar-se-ia divertido, motivo para riso, deboche e não

para reflexão crítica – afinal, se desenho animado é divertimento, então por que exercer crítica sobre ele?

Podem parecer, a princípio, exagero afirmar que a televisão opera na construção do imaginário. Mas entendendo que o imaginário é, como sustenta Durand, um repositório de imagens, um museu “[...] de todas as imagens passadas, possíveis, produzidas e a serem produzidas” (1998, p.6), construído cotidiana e incessantemente, e que a educação é um processo que ultrapassa os limites da escola, acontecendo diariamente até o final da vida de cada um, observa-se que a afirmação não é descabida. A televisão é um dos meios que opera na construção do imaginário. Sua atuação acontece paralela a de outras formas de comunicação e de contatos e contágios sofridos pelo indivíduo em seu grupo social.

A “influência” da TV ou de qualquer outro meio ou instituição – inclusive a escola, o trabalho e a família – vai depender de uma série de fatores, entre eles o contato ou a ausência dele com variadas fontes de informação, o tempo e a qualidade de exposição à programação exibida ou às mensagens transmitidas. Entretanto, vale lembrar, retomando Umberto Eco, em seu clássico livro *Apocalípticos e integrados*, que a TV tem “[...] a capacidade de tornar-se o instrumento eficaz para uma ação de pacificação e controle [...] através da reproposta contínua daquelas opiniões e daqueles gostos médios”. (1979, p.346).

A capacidade de atuar como instrumento em prol da alienação – ou do esclarecimento, se for a intenção – valoriza a televisão como elemento de uma indústria cultural e a torna tão importante no ambiente cultural contemporâneo em termos de processo de construção de imaginário.

Parte de uma indústria da produção cultural, a televisão sofre os efeitos da preocupação econômica que a sustenta. Deriva daí a utilização de fórmulas consagradas na programação televisiva comercial: a repetição de estruturas narrativas; a abordagem superficial; o emprego do sensacionalismo. Tal fórmula recorre ao espetáculo, aos mitos e ao que já é aceito socialmente e é

utilizada no tratamento de todo tipo de programa, de tema, de audiência. Tanto a programação infantil quanto aquela voltada para o público adulto podem ser calcadas na fórmula do já testado. Isso ocorre especialmente nos canais da TV aberta, que inovam menos e mais lentamente para não arriscar a perda de audiência e, conseqüentemente, de verba publicitária – que, no fim, mantém as emissoras em funcionamento.

O sério nesse tipo de tratamento é que essa programação – que repete estereótipos, reforça preconceitos e esclarece pouco – trabalha fortemente na construção de imaginário. E quando o público tem pouco acesso a outras fontes de informação, aquelas recebidas tenderão a ganhar importância – mesmo que os telespectadores não tenham consciência disso. Esse é um dos princípios básicos da teoria da comunicação e que encontra respaldo na antropologia: os sinais, as mensagens terão apenas o significado que as experiências individuais e sociais do indivíduo lhe permitam interpretar. Cada espectador tenderá a atribuir às informações que receber o significado que aprendeu que elas têm.

Assim, suas referências são fundamentais para o entendimento do que assiste pela TV. Quando se trata de audiência infantil, ainda em formação, a questão ganha contornos mais delicados: afinal, a programação televisiva educa? Sim, como já foi explicado. O ponto novamente é: educa para quê? Para o consumo de produtos criados para atrair a atenção das crianças, para a alienação da “realidade” social, econômica e cultural na qual o público está inserido, ou para o esclarecimento, o exercício da cidadania?

3 O cientista na TV

Na contemporaneidade, gêneros, formatos e modos de tratamento se mesclam nas artes, na literatura, no universo acadêmico, nos diversos meios de comunicação de massa. Na televisão, esse fenômeno se repete e surgem novelas baseadas em fatos, programas apresentados por jornalistas com ênfase

na dramatização e os chamados reality shows, que prometem mostrar realidade, mas realidades que se sabem construídas por vastas equipes profissionais.

Nos anos 1960, Edgar Morin escreveu que “[...] os programas de televisão são distribuídos segundo uma alternância do informativo e do imaginário, do documentário e do espetáculo”. (1990, p.98). Hoje, documentário e espetáculo estão dentro de cada programa televisionado. Nesse contexto, a ciência é tema e personagem dos mais variados gêneros. Os programas de animação infantil, por exemplo, exibem representações de ciência e de cientistas mescladas com fantasia.

A televisão sempre representou os cientistas – seja no formato de documentário, preocupado em retratar a realidade, seja nos moldes da ficção científica. No primeiro formato, encontram-se elementos do jornalismo científico: a preocupação com o aspecto factual, a idéia de “notícia” a ser divulgada com exclusividade, o “furo” (notícia divulgada pelo veículo antes que seus concorrentes). Embora esse formato busque um compromisso com a “realidade”, muitas vezes recorre ao espetáculo, ao sensacionalismo, ao apelo emocional que se sobrepõe ao nível de informação.

O segundo formato, o da ficção científica, não parte necessariamente de um compromisso com “verdade” e com conceitos, muito embora vários autores como Isaac Asimov e Arthur Clark usem conceitos científicos para amparar sua ficção.

Tanto o documentário quanto a ficção são modos que poderiam ser aproveitados para divulgação das ciências, de seus processos e métodos para um público não-especializado. No geral, no entanto, o que se observa é que, quando apropriados pela lógica dos meios de massa, os dois formatos e os gêneros deles derivados usam estereótipos, recorrem a imagens do senso comum acerca do cientista e seu fazer e não se preocupam em retratar questões levantadas pela prática da ciência no início do século XXI. São questões que mostrariam que:

[...] a ciência e a tecnologia contemporâneas passam por mudanças rápidas e paradoxais, difíceis de explicar em termos simples. Estão se tornando mais globais, mas também mais concentradas; exigem mão-de-obra mais educada, mas substituem os homens pelas máquinas; tornam-se mais aplicadas, mas também mais básicas; estão mais ligadas do que nunca à iniciativa privada, mas continuam dependentes de políticas públicas e apoio governamental. (SCHWARTZMAN, 1997,p.79).

Os trabalhos de animação aqui sinteticamente apresentados são peças que não se comprometem com o documentário, nem com a ficção científica. São desenhos ou trabalhos de computação gráfica que apenas recorrem à aparência do científico. Contudo, mais uma vez, seus discursos visuais aliados aos verbais veiculam conteúdos que extrapolam o aparente. Esses exemplos não são a totalidade da produção de animação. Há, especialmente nas emissoras de fins educativos, geralmente públicas ou não-comerciais, a exibição de trabalhos com fins esclarecedores. TV Educativa, do Rio de Janeiro e TV Cultura, de São Paulo, estão entre as emissoras públicas que fazem parte desse grupo. Canal Futura, emissora privada, patrocinada por “parceiros”, e *Discovery Kids*, canal comercial diferenciado, ambos da TV paga Net, buscam veicular animações livres de violência, com tratamento dos temas mostrando preocupação com o público infantil.

Violência é tema que passa os variados gêneros de desenhos, desde os cômicos até os mais dramáticos, incluindo aqueles que têm figuras de cientistas ou adotam a ciência como mote. Nos anos 1940, em seu célebre artigo “A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas”, Adorno e Horkheimer abordaram brevemente os desenhos animados e a mudança pela qual passaram ao longo de seu desenvolvimento, explicitando o emprego da violência aliada ao entretenimento. Para os autores, já naquela época estruturava-se uma espécie de formato de desenho em que

[...] desde a primeira seqüência do desenho animado é anunciado o motivo da ação, com base no qual, durante o seu curso, possa exercer-se a destruição: no meio dos aplausos do público, o protagonista é atirado por todas as partes como um trapo. Assim a quantidade de divertimento transpassa a qualidade pela ferocidade organizada. (ADORNO; HORKHEIMER 1982, p.176).

Contraponto da programação “educativa”, uma trinca de desenhos animados de produção recente brinca seriamente com a figura do cientista. *O laboratório de Dexter*, *As meninas superpoderosas* e *As aventuras de Jimmy Neutron, o menino gênio* ilustram o que muitas outras animações mostram: imagens distorcidas de cientistas, cientistas sendo alvo de chacota e tendo comportamentos pouco convencionais, considerados socialmente desajustados, interessados em usar a ciência para atender às suas próprias necessidades e desejos.

O laboratório de Dexter (Dexter’s laboratory, veiculado pelo Cartoon Network) apresenta as desventuras de um menino no compartimento secreto de seu quarto. Dexter, o protagonista, é um cientista mirim, convencido, mal-humorado e atormentado por Dee Dee, sua irmã maior, menina irritante e “ignorante” do saber científico. Sempre caracterizado como cientista – portando óculos e jaleco branco –, Dexter usa seu laboratório secreto equipado com aparelhos fantásticos para solucionar problemas cotidianos, pessoais, de relacionamento. Ao contrário dos heróis clássicos, não recorre à ciência para defender uma causa ou proteger pobres e oprimidos, ou ainda para ajudar a quem não tem seu conhecimento. Sua preocupação com a ciência resume-se à utilização do conhecimento em causa própria e não em prol de um bem maior.

Dee Dee, sempre vestindo roupa rosa de bailarina, funciona como o contraponto ao protagonista: não valoriza as invenções do irmão, não entende sua “preocupação” com a ciência. Quando Dexter cria um enorme robô capaz de realizar qualquer coisa e apresenta sua obra a Dee Dee, ela logo pergunta: “Que barulho é esse?”. Prestando atenção, ouvem juntos um “clic”. O pequeno cientista, atingido em sua vaidade, entra no robô à procura da peça defeituosa; depois de desmontá-lo sem sucesso, ouve de Dee Dee que o “clic” não vinha do robô – agora destruído –, mas de seu próprio sapato de cientista. Furioso, Dexter expulsa a irmã do laboratório.

O antagonismo dos dois personagens é recorrente nos desenhos. Assim como o maniqueísmo bem versus mal, o herói ou anti-herói cientista costu-

ma sofrer o descrédito de algum outro personagem. Isso retoma o mito sobre os que buscam respostas para fenômenos/manifestações de difícil compreensão. Tales de Mileto, filósofo grego da Antigüidade, foi motivo de piada ao tropeçar:

Por ser um teórico, isto é, um contemplador puro, Tales, caminhando com os olhos voltados para o céu, tropeçou numa pedra e caiu num poço. Consagrou-se, assim, a imagem que, daí por diante, os outros possuem do filósofo como pessoa distraída para as coisas práticas da vida e perdido em pensamentos abstratos. (CHAUÍ, 1994, p.48).

No site do canal que veicula o desenho, lê-se que *O laboratório de Dexter* foi criado por Genndy Tartakovsky; a série foi eleita pelos espectadores do Cartoon Network o Desenho do Ano em 1996 e recebeu indicações para prêmios de televisão. Tartakovsky também é produtor e diretor de outra série famosa, *As meninas superpoderosas* e foi diretor de animação do filme das Meninas superpoderosas. (CARTOON..., 2006)¹ Essas informações fazem pensar em fórmulas que dão certo e são exploradas pela indústria cultural: mesmos profissionais criadores/produtores para duas séries de sucesso; os personagens das duas séries dão origem a diversos produtos, vários deles de uso escolar e uma das séries ainda ganha versão para cinema.

As meninas superpoderosas (The powerpuff girls, veiculado pelo Cartoon Network) é um desenho de heroínas dedicadas a defender uma cidade, Townsville, e a respeitar a autoridade, o Prefeito. Lindinha, Docinho e Florzinha – ao contrário do que seus nomes conotam, mas como o título da série indica –, são muito fortes, lutam contra malfeitores como o Macaco Loco. Não têm família, moram em uma espécie de fortaleza/laboratório e são orientadas por um personagem um tanto caricato: o Professor. Cientista, assim como Dexter, traja “roupa de cientista”, o jaleco branco comprido, trabalha em um laboratório e adota um comportamento ambíguo: não é pai e nem

■
¹ Documento eletrônico.

chefe das heroínas, mas parece viver atrelado a elas, orientando-as em sua “missão” de cuidar da cidade e lutar contra os monstros que a aterrorizam.

Foi Professor quem fez a experiência que criou as meninas. A abertura do programa mostra o personagem em seu laboratório misturando cuidadosamente uma série de ingredientes como amor, carinho e, ao final, o “elemento X”. Acontece uma explosão e dela surgem as meninas já vestidas de superheroínas, voadoras e fortes.

Ambíguo, o personagem tem uma curiosa aparência de galã, distinta daquela famosa que mostra Einstein descabelado e de língua para fora em careta, que se tornou ícone de cientista genial e maluco. Diferentemente de em *O laboratório de Dexter*, em *As meninas*, o personagem do cientista não é protagonista. Professor é coadjuvante, exemplo de cientista submisso que produz para ter o fruto de seu trabalho aplicado por outrem, em geral um superherói. Essa é uma imagem recorrente em programas, filmes, livros, histórias em quadrinhos – enfim, em produtos da cultura de massa – que exploram a figura do cientista.

As heroínas são diferenciadas por cores e por algumas características de personalidade. Docinho tem uma expressão zangada, sua roupa e seus olhos são verdes, o cabelo preto. Florzinha é cor de rosa na roupa e nos olhos, é ruiva, risonha e corajosa. Lindinha veste azul claro, mesma cor de seus olhos, é loura e parece carente. Apesar dessas diferenças, todas lutam violentamente, gostam de lutar contra bandidos e acatam as decisões de seu mentor, Professor.

A série da TV paga deu origem ao filme de mesmo nome. Deu origem também a uma ampla gama de materiais escolares – originais e, também, copiados sem autorização. O site do Cartoon Network apresenta em sua página sobre a atração, além de informações sobre a programação, jogos como O mergulho do Macaco Loco, Rápidas e escorregadias, Fortaleza de castelos de areia, Supersurfe. Todos fiéis às características do desenho e todos reproduzindo as representações por ele divulgadas.

O site do Cartoon Network informa que o criador da série, Craig

McCracken, foi também diretor do filme *As meninas superpoderosas* e antes trabalhou como diretor de arte de *O laboratório de Dexter*. O site traz a curiosa nota de que, com seu trabalho, “Craig McCracken deixou a sua marca na cultura popular”, reforçando a reflexão anterior acerca das fórmulas de sucesso que se aplicam a “novos” produtos. (CARTOON..., 2006)²

As aventuras de Jimmy Neutron (The adventures of Jimmy Neutron: boy genius, veiculado pelo canal Nickelodeon), outro exemplo de animação de produção recente, apresenta como protagonista outro menino cientista. Os episódios têm pelo menos duas locações fixas na cidade de Retroville: a casa, com a família – a mãe organizada e o pai distraído –, e a escola, com os companheiros. Nas animações de Dexter e das meninas, a escola aparece pouco. Em Neutron, os companheiros de aventura são os colegas de turma. Desse, dois são meninos “bonzinhos”, mas atrapalhados, e duas são meninas: uma fútil e outra que compete com o protagonista. Ainda no âmbito da escola, a professora é uma velha e antiquada senhora que dorme durante os vídeos que passa para os alunos e o diretor, um rechonchudo senhor que também dorme quando assiste aos vídeos. Nesses dois ambientes, Jimmy surge com invenções baseadas em novíssimas tecnologias para solucionar questões práticas: calças compridas que se arrumam sozinhas nos cabides, mochila voadora para ir à escola.

Diferentemente de Dexter, Jimmy é simpático, se relaciona bem com os amigos. Mas como ele, não utiliza a ciência em nome de um bem maior. A diferença maior entre os personagens e as estruturas narrativas das animações é que Neutron se arrepende dos erros e tenta corrigi-los. Há uma espécie de lição moral ao final de cada episódio que é aprendida por ele – e transmitida para os espectadores.

Em um episódio em que Cindy – rival de Neutron na sala de aula -

■
² Documento eletrônico.

apresentava um trabalho sobre o surgimento do rádio, Jimmy discorda da data apresentada pela menina. Para mostrar que estava certo, emprega sua máquina do tempo – em formato de cabine telefônica inglesa – e traz Thomas Edison para o século XXI. Edison vai à aula, apresenta-se à Cindy, e explica que o rádio foi criado no final do século XIX e... apaixona-se pela professora. Como Edison não quer mais voltar no tempo, todos os equipamentos que utilizam energia elétrica começam a desaparecer, afinal, Jimmy mexeu na linha do tempo, alterou o passado.

Toda vez que cria um problema com suas invenções – o que acontece em cada episódio – Jimmy fecha os olhos e diz para si mesmo “Pensa, pensa, pensa”, enquanto a “câmera” entra pela cabeça do menino e chega até seus neurônios, momento em que ele tem uma grande idéia para solucionar a confusão causada. Às vezes, não é sua idéia que resolve o problema: no episódio com Thomas Edison, foi a professora que se disse uma mulher moderna, livre e que, por isso, não poderia se casar com o cientista, mas seria sua amiga. Assim, pacificamente Edison voltou para seu tempo.

Assim como a série das *Meninas superpoderosas*, a animação do menino gênio também gerou outros produtos: além de material escolar, roupas, bonecos, deu origem a um filme (2001). Na versão cinematográfica, Jimmy Neutron é um garoto muito inteligente, mas que possui dificuldades em se relacionar com outros jovens da sua idade. A situação muda quando todos os pais do planeta são seqüestrados por alienígenas, fazendo com que Jimmy tenha que liderar as crianças para que elas consigam recuperar seus pais.

Embora bem variadas, as representações veiculadas por essas animações infantis não são as únicas. Mesmo em menor quantidade, vários programas de animação veiculados principalmente por canais educativos – públicos ou privados – mostram representações diversas. *As aventuras de Henry* e *O divertido mundo de Peep*, produções canadenses exibidas pelo canal fechado Discovery Kids, são exemplos dessa distinção. O primeiro mostra como per-

sonagem coadjuvante Tio Netuno, um cientista auxiliado por um robô, que explica “coisas” do cotidiano a seu sobrinho Henry. *O mundo divertido de Peep*, um desenho animado, apresenta Peep, pintinho recém-saído de seu ovo, e seus dois amigos – um pato, Quack, e uma passarinho, Chica – em busca de explicações. Não há, nesse desenho, a figura de um cientista, mas o objetivo do programa é explicitado no intervalo comercial como sendo o de introduzir conceitos de ciência a partir de acontecimentos do dia-a-dia.

4 Considerações finais

Exercendo uma tarefa formadora – independente do sentido que essa função possa adotar –, a televisão reforça, através dos desenhos, representações e imagens que já circulam na sociedade. Opera recorrendo a estereótipos. Isso fica claro no caso da figura do cientista apresentada em animações veiculadas na programação de emissoras no Brasil: continua estereotipada apesar do surgimento de novas produções e do emprego de novas tecnologias para sua confecção.

Como não existe entretenimento vazio de conteúdos, de valores, de idéias, é grande equívoco pensar que as crianças, ao assistir à TV, ao jogar videogame ou até mesmo ao praticar esportes, estejam apenas brincando. Estão – como os adultos – em constante processo de socialização, de formação, aprendendo, captando, introjetando elementos da cultura na qual estão inseridas. Em última instância, estão aprendendo a criticar ou a reproduzir.

Por isso, o acesso a fontes variadas de informação e de lazer e a uma programação de características plurais é fundamental para a construção de noções que ajudem a entender o mundo como múltiplo, rico em culturas e em diferenças. A produção para veiculação em escala de massa, com intuito de atingir um público o mais amplo possível, tem dificultado esse processo, buscando transmitir mensagens padronizadas. No que tange à idéia de ciência e à de cientista, a pluralidade poderia ser mostrada em seus processos, em

seus métodos. Como escreveu Boaventura de Sousa Santos, “[...] cada método é uma linguagem e a realidade responde na língua em que é perguntada. Só uma constelação de métodos pode captar o silêncio que persiste entre cada língua que pergunta” (1995, p.48). Em uma ciência desatrelada de valores econômicos – o que se sabe difícil –, os métodos e os processos são mais importantes que o resultado obtido. Uma ciência dependente – política e economicamente – vai privilegiar os fins, os resultados alcançados e sua aplicação imediata.

Ainda de acordo com Santos (1995), na pós-modernidade um paradigma emerge: a aproximação entre as chamadas ciências sociais e as ciências naturais. Contudo, nas animações examinadas, as ciências sociais nunca são retratadas. O modelo de cientista apresentado é aquele dos laboratórios, das experiências, tubos de ensaio, pipetas e equipamentos eletrônicos. Não são mostrados sociólogos, antropólogos, psicólogos ou cientistas políticos. No universo do desenho e das animações, esses não parecem ser reconhecidos como profissionais das ciências.

As animações podem ser uma forma de estimular as crianças a se interessar por temas variados, inclusive a ciência, de forma provocativa, interessante e criativa. Podem apresentar os desafios éticos da profissão de cientista, podem cumprir a tarefa de reaproximar a ciência da vida – o que a ciência moderna tentou distanciar. Nesse sentido, Santos escreveu que “[...] assim ressubjetivado, o conhecimento científico ensina a viver e traduz-se num saber prático” (1995, p.55). Derivaria daí, segundo o autor, uma característica da ciência pós-moderna: todo conhecimento científico visa a constituir-se em senso comum. Esse senso comum não carregaria o caráter pejorativo que normalmente o termo tem, mas estaria ligado a uma socialização do saber. A divulgação científica cumpre importante papel nesse processo e poderia encontrar, nas animações televisionadas, um rico espaço para mostrar o mundo e suas representações de forma mais plural. Assim, a TV poderia ultrapassar a

tarefa de registrar, reproduzir e transmitir informações, imagens em movimento e atuar, sem retórica, maniqueísmos e artifícios persuasivos, em prol da valorização do conhecimento.

The scientist in cartoons: discourse, power and social representations

ABSTRACT

A study on the representations of the scientist. This article attempts to make a reflection on how the image of this professional is presented in programs for children. In terms of methodology, it uses three famous cartoons as examples - *Dexter's laboratory*, *The powerpuff girls* and *The adventures of Jimmy Neutron: boy genius* – that are shown in commercial channels. The study confirms that the scientists, as much as the artists, are recurrent characters in television cartoons. In the sixties, when television became popular in Brazil, it already showed the scientist as a character in cartoons for children. This was a reflection of what happened in the sci-fi series for adults: science set up as fiction was always successful. The article concludes that nowadays, other cartoons appear with new effects and resources and more colloquial language, but the image of the scientist is still frequent and stereotyped. The discursive power of these stereotypes is such that, in opposition to them, appear channels devoted exclusively to the so called “educational” programs, concerned with the development and education of children and teenagers.

KEYWORDS: Scientists. Cartoons. Television. Social representations.

El cientista en la animación televisiva: discurso, poder y representaciones sociales

RESUMEN

Estudio sobre las representaciones del profesional de la ciencia, este texto tiene por finalidad hacer una reflexión sobre como es presentada la figura del científico en programas de canales comerciales dirigidos para el público infantil. Para eso, en términos metodológicos, toma como ejemplo tres famosos programas de animación o computación gráfica – *El laboratorio de Dexter*, *Las niñas superpoderosas* y *las Aventuras de Jimmy Neutron, el niño genio* – exhibidos en canales comerciales abiertos y/o en la televisión por cable. Constata que así como los artistas, los científicos son figuras muy explotadas en los dibujos animados vehiculados por la televisión. Ya en los años 1960, cuando se popularizaba, la televisión exhibía, en su programación dirigida para el público infantil, dibujos en los cuales había la figura del científico. Eso

refletia lo que ocurría en los seriados de ficción científica dirigidos a los adultos: ciencia en formato de ficción científica era un suceso. Concluye que hoy, otros dibujos surgen con nuevos efectos y recursos y lenguaje más coloquial, pero la figura del científico continúa siendo hartamente utilizada y esteoritipada. La fuerza discursiva de esos estereótipos es tal, que en oposición aparecen canales destinados exclusivamente para la programación dicha "educativa", preocupados con el desarrollo y la formación de niños y adolescentes.

PALABRAS-CLAVE: Científicos; Dibujos animados. Televisión. Representaciones sociales.

Referências

- ADORNO, Theodor ; HORKHEIMER, Max. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. In: LIMA, Luiz Costa (Org.). **Teoria da cultura de massa**. 3. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982. P. 159-204.
- BENJAMIN, Walter. Brinquedo e brincadeira: observações sobre uma obra monumental. In: _____. **Magia e técnica, arte e política**. 6.ed. São Paulo: Brasiliense, 1993. P. 249-253.
- CARTOON NETWORK. Disponível em:< www.cartoonnetwork.com.br>. Acesso em: 16 fev. 2006
- CHAUÍ, Marilena de Souza. **Introdução à história da filosofia: dos pré-socráticos a Aristóteles**. São Paulo: Brasiliense, 1994. V.1.
- DURAND, Gilbert. **O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. São Paulo: Difel, 1998.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- GIDDENS, Anthony. **As conseqüências da modernidade**. São Paulo: Ed. Unesp, 1991.
- MAGNANI, José Guilherme Cantor. Discurso e representação ou De como os baloma de Kiriwana podem reencarnar-se nas atuais pesquisas. In: CARDOSO, Ruth. **A aventura antropológica: teoria e pesquisa**. 2.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988. P. 127-140.
- MORIN, Edgar. **Cultura de massa no século XX: neurose**. 8.ed. Rio de Janeiro: Forense universitária, 1990.
- PACHECO, Elza Dias. **O Pica-Pau: herói ou vilão? representação social da criança e a reprodução da ideologia dominante**. São Paulo: Loyola, 1985.
- SANTOS, Boaventura de Sousa. **Um discurso sobre as ciências**. 7. ed. Porto: Afrontamento, 1995.
- SCHWARTZMAN, Simon. Os paradoxos da ciência e da tecnologia. In: _____. **A redescoberta da cultura**. São Paulo: Edusp/FAPESP, 1997. P. 79-91.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. *A ciência na televisão: mito, ritual e espetáculo*. São Paulo: Annablume, 1999.

Denise da Costa Oliveira Siqueira

Professora da Pós-Graduação em Comunicação PPGC/UERJ

Professora da graduação em Comunicação Social e

do curso de Especialização em Jornalismo Cultural

Doutora em Comunicação (ECA/USP)

Mestre em Ciência da Informação (IBICT/ECO/UFRJ)

E-mail: dcos@uerj.br