



Brincadeira é coisa muito séria. Walter Benjamin resumiu o dito popular ao escrever que é da brincadeira que nasce o hábito.<sup>1</sup> Expressão de raízes sociais e culturais, o hábito faz parecer “natural” o que foi, na realidade, construído a partir de valores. 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, consolidam formas de pensar, ideologias e hábitos.

O cinema, a televisão e a Internet – meios que exploram 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. Então, 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, boa 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 no que tange à 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.

\* Jornalista. Professora adjunta e pesquisadora do mestrado em Comunicação, da especialização em Jornalismo Cultural e da graduação da Faculdade de Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Doutora em Comunicação (ECA/USP), mestre em Ciência da Informação (ECO/UFRJ) e graduada em Comunicação (UERJ).

<sup>1</sup> BENJAMIN, Walter. “Brinquedo e brincadeira: observações sobre uma obra monumental”. In: *Magia e técnica, arte e política*. 6. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993. p. 253.

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 entreterendo 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 estereotipada.

Partindo de programas como *O laboratório de Dexter*, *As meninas superpoderosas* e *As aventuras de Jimmy Neutron, o menino gênio*, exibidos nos canais comerciais abertos ou na TV por assinatura em todo o país, este texto busca fazer uma reflexão sobre como é apresentada a figura do cientista nos programas de animação.

## TV e a construção do imaginário

Muitas discussões têm ocorrido sobre os meios de comunicação de massa no âmbito acadêmico, nas escolas e até através da imprensa. Por trás desse debate, está a constatação de que há realmente um caráter persuasivo nesses meios e que tal caráter está vinculado a seu importante papel formador.

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 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 torna-se divertido, motivo para riso, deboche e não para reflexão crítica – afinal, se desenho animado é divertimento, então por que exercer crítica sobre ele?

Pode 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”<sup>2</sup>, construído cotidianamente 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 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 livro *Apocalípticos e integrados*, que a TV tem

(...) a capacidade de tornar-se o instrumento eficaz para uma ação de pacificação e controle, a garantia de conservação da ordem estabelecida através da reproposta contínua daquelas opiniões e daqueles gostos médios que a classe dominante julga mais próprios para manter o *status quo*.<sup>3</sup>

Essa capacidade de atuar como instrumento em prol da alienação – ou do esclarecimento, se for a intenção – é que valoriza a televisão como elemento de uma indústria cultural e a torna tão importante 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 (como nas telenovelas, em que o espectador sabe de antemão qual será o final); a abordagem superficial (como nos telejornais, com notícias dadas em dois minutos ou em apenas 15 ou 30 segundos); o emprego do sensacionalismo (nos programas jornalísticos ou de auditório). Essa fórmula que recorre ao espetáculo, aos mitos e ao que já é aceito socialmente é utilizada no tratamento de todo tipo de programa, de tema, de audiência.

<sup>2</sup> DURAND, Gilbert. *O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem*. São Paulo: Difel, 1998. p. 6.

<sup>3</sup> ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1979. p. 346.

Desde a programação infantil até aquela voltada para o público adulto, pode ser calcada 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. O ponto é: educa para quê? Para o consumo, a alienação da “realidade”, ou para o esclarecimento, o exercício da cidadania?

### O cientista na TV

Em uma época como a contemporânea, gêneros, formatos e modos de tratamento se mesclam. 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 60, o pensador francês Edgar Morin escreveu que “os programas de televisão são distribuídos segundo uma alternância do informativo e do imaginário, do documentário e do espetáculo”.<sup>4</sup> 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

<sup>4</sup> MORIN, Edgar. *Cultura de massa no século XX*. v. 1. Neurose. 8. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1990. p. 98.

animação infantil, por exemplo, exibem representações de ciência e de cientistas mescladas com fantasia.

A televisão (como o cinema) 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.

Pode parecer paradoxal, mas 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.<sup>5</sup>

Os trabalhos de animação aqui estudados são peças que não se comprometem com o documentário, nem com a ficção científica. São desenhos que apenas recorrem à aparência do científico. Mas, mais uma vez, seus discursos visuais aliados aos verbais veiculam conteúdos que extrapolam o aparente. Esses exemplos não são a totalidade da

<sup>5</sup> SCHWARTZMAN, Simon. “Os paradoxos da ciência e da tecnologia”. In: *A redescoberta da cultura*. São Paulo: Edusp/Fapesp, 1997. p. 79.

produção de animação. Há, especialmente nas emissoras de fins educativos, públicas ou não-comerciais, a exibição de trabalhos com fins formadores, esclarecedores. TV Educativa, do Rio; TV Cultura, de São Paulo e Discovery Kids e Canal Futura, da Net, são canais que buscam veicular animações livres de violência, com tratamento dos temas mostrando preocupação com o público infantil.

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 distorcida de cientistas, cientistas sendo alvo de chacota e tendo comportamentos pouco convencionais, considerados socialmente desajustados.

*O laboratório de Dexter* apresenta as desventuras de um irmão mais novo no compartimento secreto de seu quarto. Dexter, o cientista mirim, é atormentado por Dee Dee, sua irmã fútil e irritante. 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. Dee Dee funciona como o contraponto: não valoriza as invenções do irmão, ignora sua “preocupação” com a ciência. Esse antagonismo de personagens é recorrente nos desenhos. Assim como o maniqueísmo bem *vs* mal, o herói ou anti-herói cientista costuma 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 registrada posteriormente por Platão. De acordo com Marilena Chauí,

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.<sup>6</sup>

*As meninas superpoderosas* é um desenho típico de heroínas dedicadas a defender uma cidade, Townsville. As três menininhas, Lindinha, Docinho e Amorzinho, como o título indica, são muito fortes, lutam contra malfeitores como o Macaco Maluco. Não têm

<sup>6</sup> CHAUI, Marilena de Souza. *Introdução à história da filosofia: dos pré-socráticos a Aristóteles*. v. 1. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 48.

família, moram em uma espécie de fortaleza/laboratório e são orientadas por um personagem um tanto caricato: o Professor. Cientista, o Professor, 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 chefe das heroínas, mas parece viver atrelado a elas. Emocionalmente infantil e supersticioso – tem um lençol da sorte –, 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 maluco.

*As aventuras de Jimmy Neutron*, outro exemplo de animação de produção recente, mostra um menino cientista. Os episódios têm pelo menos duas locações fixas: 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 não aparece. Em *Neutron*, os companheiros de aventura são os colegas de turma. Desses, dois são meninos bonzinhos, mas atrapalhados, e duas são meninas: uma fútil e outra que concorre com ele, mas sempre fica em segundo plano, aparecendo menos. Ainda no âmbito da escola, a professora é uma velha e antiquada senhora que dorme durante os vídeos que passa para os alunos. 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 para a escola.

As representações veiculadas por essas animações infantis não são, no entanto, as únicas dentro da programação voltada para esse público. Embora em menor quantidade, programas do mesmo gênero, 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. A primeira, uma animação de bonecos, apresenta como personagem coadjuvante Tio Netuno, um cientista auxiliado por um robô, que explica “coisas” do cotidiano a seu sobrinho Henry. Netuno ainda está ligado à imagem do cientista como inventor; no entanto, veicula também o aspecto daquele que busca explicações para entender o mundo que o cerca. A segunda produção apresenta Peep, filhote de ave recém-saído de seu ovo, e seus dois amigos 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, como, por exemplo, luz e ausência de luz e noção de direção.

### 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 grande parte das animações veiculadas na programação das 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.

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 mais homogêneas, globalizadas. No que tange à idéia de ciência e à de cientista, a pluralidade deveria 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”.<sup>7</sup> 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.

<sup>7</sup> SANTOS, Boaventura de Sousa. *Um discurso sobre as ciências*. 7. ed. Porto: Afrontamento, 1995. p. 48.

Ainda de acordo com Santos, 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. Nunca aparece um sociólogo, antropólogo, psicólogo ou cientista político. 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 interessarem por temas variados, inclusive a ciência, de forma provocativa, interessante e criativa, fora do âmbito da escola. 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”.<sup>8</sup> 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.

<sup>8</sup> *ibidem*. p. 55.