



As Representações Sociais de Cientistas em Filmes de Animação Infantil¹

Jerussa Figueiredo RAMOS²

Joliane OLSCHOWSKY³

Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, BA.

Resumo

Este trabalho, com principais referenciais teóricos na Teoria das Representações Sociais de Moscovici, nas Teorias da Imagem e da Comunicação, buscou analisar as representações sociais dos personagens de cientistas, presentes nos filmes de animação infantil: *Horton e o Mundo do Quem*, *A Família do Futuro*, *Lilo e Stitch* e *Homem Aranha vs Dr. Octopus*. Os processos de comunicação integram os esquemas de criação e difusão de tais representações, sendo possível identificá-las nos discursos imagéticos e textuais difundidos e divulgados nesses produtos da cultura de massa. Observando a forma de representação desse profissional, concluímos que o meio comunicacional analisado reitera o poder de permanência destas representações no estereótipo corriqueiro de cientista maluco.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; representação social; cientista.

1. Introdução

Sendo a mídia poderosa formadora de opiniões, inclusive entre as crianças, que travam uma relação intensa com os produtos da cultura de massa, este trabalho busca identificar as representações sociais presentes nos personagens “cientistas” nos filmes de animação infantil. A popularização de aparatos eletrônicos específicos e principalmente a *pirataria* das mídias eletrônicas fazem com que os filmes em *dvd* estejam cada vez mais presentes no cotidiano da maioria das famílias brasileiras e as crianças, tornam-se alvo fácil da indústria cultural do audiovisual.

O universo da ciência é muitas vezes representado através de estereótipos. Partindo da hipótese de que o mais antigo e popular – o de cientista maluco – continua vigente, analisamos especificamente o cinema infantil, para mostrar como o cientista da atualidade é representado no senso comum e conseqüentemente nos produtos da cultura de massa, como filmes de ficção e de animação infantil.

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de comunicação Social, rádio e tv da Universidade Estadual de Santa Cruz, UESC, email: jerussaramos@hotmail.com

³ Orientadora do trabalho: Doutora em Ciências da Comunicação pela ECAUSP; Professora Adjunta do Departamento de Letras e Artes da UESC, email: joliane99@hotmail.com



Para tanto, utilizamos a Teoria das Representações Sociais (RS) de Serge Moscovici (2003), pois ela enxerga as RS como base fundamental para ação de comunicação e a Comunicação como mantenedora de todas as representações. As Teorias da Imagem, para compreender as sequências extraídas dos filmes assim como, as Teorias da Comunicação, onde os autores Adorno e Horkheimer nos apresentam à Indústria Cultural.

2. As Representações Sociais

Para entender como a sociedade compartilha ideias e conceitos que perduram e reproduzem o mundo de forma significativa, fazendo com que estereótipos sejam mantidos e reforçados, adotamos a teoria das Representações Sociais (RS), “(...) imagens mentais que utilizamos para fazer o mundo ter sentido, para interagir com os outros e efetivar a comunicação (...)” (OLSCHOWSKY, 2007, p. 39). Em 1961, Serge Moscovici propõe que Representações Sociais são fenômenos que tornam as comunicações possíveis entre os humanos. Neste contexto as representações sociais são alimentadas pelas teorias científicas, assim como pelos grandes eixos culturais, as ideologias e as comunicações cotidianas, referindo-se dessa forma à própria produção de sentido da sociedade - o senso comum, local onde as representações sociais circulam.

Segundo Olschowsky (2007), as RS são compostas por duas partes principais, um núcleo central, resistente a mudanças e uma periferia, com mais chances de sofrer modificações para que novos eventos, objetos e ideias, *a priori* contraditórios, possam ser englobados. É nesta periferia que as novidades transitam e acabam de alguma forma sendo ou não modificadas. Quando modificadas, conseguem penetrar no núcleo sob forma de alguma categoria pré-existente, se não, uma nova representação social é criada e nutrida por novos e, de certa forma, também por antigos modelos. Após todo esse processo torna-se possível então criar uma nova representação. Nesse sentido podemos enxergar o movimento de significações que as representações sociais permitem, é claro após todas tentativas de resistência.

É através dos processos de *ancoragem* e *objetivação*, respectivamente, que ocorre a classificação do que nos é, à princípio estranho assim a como transformação de ideias abstratas em imagens concretas. É o que ocorre quando surgem novos significados na Ciência, principal responsável por gerar representações, inicialmente desconhecidos no senso comum. O processo de ancoragem e objetivação são então acionados e o novo



termo começa a fazer sentido nos meios sociais através das conversações que o associam a uma ideia ou objeto ancorado por um paradigma previamente conhecido, no entanto afirma Olschowsky (2007), “(...) as palavras científicas incluídas no repertório do senso comum nem sempre tem o mesmo significado nos dois universos”. A Ciência é amparada pelos meios de comunicação na transmissão dos novos conceitos para a sociedade, eles se apropriam dos novos termos e fazem sua inserção para a sociedade, que passa a incluí-lo nos seus repertórios de conversação.

Através da comunicação, as pessoas e os grupos, concedem uma realidade física a ideias e imagens (...). Os fenômenos e pessoas com quem lidamos no dia-a-dia (...) são os produtos, ou corporificações, de uma coletividade, de uma instituição (MOSCOVICI, 2003, p. 90).

Os meios de comunicação em seu processo necessitam dessas idéias corporificadas em RS e pontuamos a comunicação feita através de aparatos tecnológicos - os *mass media* – que enfatizam estereótipos e RS vigentes, com objetivo de serem compreendidos e a comunicação ser efetivada.

3. A Indústria Cultural e os *mass media*

O estabelecimento de uma sociedade de consumo e o desenvolvimento das tecnologias de comunicação surgidas no século XX culminaram em uma *indústria cultural*, termo criado pelos filósofos e sociólogos Theodor Adorno e Max Horkheimer, em 1947, para analisar a produção e a função da cultura no capitalismo. A nomenclatura Indústria Cultural define a conversão da cultura em mercadoria. Essa *indústria* mantém as ideologias através dos meios de comunicação, pois os *mass media* são os canais pelos quais seus produtos são difundidos a partir de lógicas culturalmente determinadas.

No cinema, rotineiramente nos deparamos com o termo “*indústria cinematográfica*”. Os filmes provenientes desta indústria possuem enorme influência em todos os outros meios de comunicação. Isso ocorre principalmente com os filmes infantis, com lançamentos de personagens e heróis que caem nas graças da criançada, ávidas por tudo que engloba seu novo personagem “preferido”. Nesse sentido os autores tecem a crítica:

A mistificação não está, portanto no fato de a indústria cultural manipular as distrações, mas sim em que ela estraga o prazer, permanecendo voluntariamente ligada aos clichês ideológicos da cultura em vias de liquidação (ADORNO E HORKHEIMER, 1978, p. 178).

É a posição que a indústria cultural assume, de agir sobre as necessidades dos consumidores, além de criá-las, guiá-las e discipliná-las, porém estas são necessidades



ilusórias, provenientes da transformação da distração, prazer, lazer em mercadoria, para dessa forma associar tudo isso a um controle de mercado. Esse é o motivo da repetição dos estereótipos. A indústria cultural se mantém da *necessidade de novidades*, porém um novo que deve ser “reconhecível” pelo público. Por isso o super- herói viverá para sempre sob novas roupagens e por isso o cientista ainda é maluco.

4. As Imagens

Primeiramente, podemos verificar o conceito de imagem abordando dois de seus aspectos. A imagem física – a própria *imagem* e a imagem mental – uma *representação*, que só é acessível através de mediação. Esta mediação pode ser feita através de palavras, imagens técnicas ou uma combinação entre as duas, quando nestes dois últimos supõe do emissor o domínio do código utilizado para estabelecer a mediação.

Voltamos a atenção para as imagens técnicas, produzidas por aparatos tecnológicos, pois estes incluem os meios de comunicação de massa como canais de transmissão. Tais *imagens* são tornadas mensagens através da *representação* que geram na mente de quem as interpreta. Ao tomar as imagens de cientista veiculadas pelo cinema, percebe-se que estas produzem e sedimentam modos de pensar este profissional na sociedade, pois são as únicas representações disponíveis para o senso comum.

Compreende-se que as imagens técnicas podem ser analisadas sob diferentes aspectos. Elas se apresentam como *ícones*, pois possuem forma idêntica a imagem *real* que representam; como *índice* porque estampam a relação causal evidente entre o representado e sua representação, e finalmente com *signo*, função que destacamos ao analisar as imagens dos(as) cientistas em questão, uma vez que revelam esse sentido, quando simbolizam *o profissional da ciência*, transmitindo através de ferramentas subjetivas a maneira como a sociedade deve construir sua representação.

Percebe-se então, dentro do universo midiático, a função das imagens visuais como organizadoras, enquanto signos, de todo um imaginário ligado ao cientista, buscando reduzir a possibilidade do espectador de questionar sua verdadeira essência.

O papel das imagens na construção das ideias é de extrema importância, pois como enfatiza Moscovici, “(...) a representação iguala toda imagem a uma ideia e toda ideia a uma imagem” (2003, p. 46). Seria pouco plausível que concebêssemos algo sem mentalizar sua imagem. Surgem, então, os estereótipos tão utilizados pelas mídias, que



reafirmam estas imagens mentais para atingir metas comunicacionais. “A civilização dos séculos XIX e XX aprendeu não apenas a conviver com as imagens, mas também a pensar com as imagens e a construir com elas uma civilização complexa e instigante” (MACHADO, 2001, p. 32).

O cinema de ficção enfatiza representações sociais conhecidas na sociedade e “(...) o poder dessas representações deriva do sucesso com que elas controlam a realidade de hoje, através da reafirmação da realidade de ontem e da continuidade que isto pressupõe” (MOSCOVICI, 2003, p. 38). É através deste mecanismo de continuidade que os estereótipos se consolidam e perduram nos meios de comunicação, ambos efetuando uma troca onde a realidade de um depende do crédito do outro.

5. Ficção ou Realidade

O cinema de ficção é construído a partir de ilusões de realidades. A primeira ilusão é a do movimento, que se dá pela a transposição acelerada de fotogramas, a outra é uma ilusão mais complexa, já que não implica apenas a persistência retiniana⁴. A grande ilusão do cinema ficcional está no fato de estar muito próximo à realidade do espectador, ele é baseado em fatos totalmente prováveis do dia-a-dia. No cinema “ao vivo”, as imagens são captadas de uma realidade fotográfica, com grande poder de narrativa, pois sempre se pode considerar a *câmera* como o olho de um narrador. Já no cinema de animação, existem inúmeras possibilidades, já que suas imagens são sempre construídas ou sintetizadas. As imagens não possuem agora a obrigação de coerência com a realidade e, portanto, não necessariamente estarão tratando de "fatos".

Nos filmes de animação infantil encontramos cenas que não fazem parte da realidade cotidiana. Alienígenas voam em naves especiais, monstros travam extraordinárias perseguições, animais “falam pelos cotovelos”, enfim todo tipo de fantasia que reside no imaginário infantil. No entanto, estas fantasias também possuem o poder de influenciar nas representações das crianças, tornando os personagens fantásticos plausíveis quando estes apresentam características de pessoas reais. O mundo imaginário dos filmes invariavelmente imita o mundo real, são os mesmos conflitos e expectativas, os mesmos sentimentos que o espectador encontra em seu dia-a-dia e traçam o enredo da história.

⁴ Persistência Retiniana é o fenômeno que ocorre quando um objeto visto pelo olho humano *persiste* na retina por uma fração de segundo após a sua percepção. Assim, imagens projetadas a um ritmo superior a 16 fotogramas por segundo, associam-se na retina sem interrupção.



É neste sentido que o espectador encontra a possibilidade de identificação com o filme e de incorporar as representações que lhe são apresentadas. “Cada espectador se apropria subjetivamente de certos elementos do fotograma, que se tornam para ele, pedaços destacados do real” (OLSCHOWSKY, 2007, p. 115). Esses “pedaços” são provenientes de recortes automáticos feito pelo espectador, no decorrer do filme, da imagem que é mais representativa para ele e que traz significados prévios implícitos em suas representações. De uma sequência inteira em movimento, a imagem que fica é fixa, proveniente de um processo de rememoração, onde através de um determinado esquema econômico de memória “(...) a imagem veicula, sob forma necessariamente codificada, o saber sobre o real” (AUMONT, 2008, p. 84).

5.1 Cientista no Cinema

Georges Méliès, pioneiro na exploração das possibilidades da linguagem cinematográfica, com sua obra-prima *Le voyage dans la lune* (Viagem à Lua), de 1902, foi o primeiro a trazer representações de cientistas no cinema. Ao longo do século XX, outros personagens que se tornaram famosos no cinema, como o Dr. Frankenstein, Dr. Jekyll, Dr. Moreau, entre outros, foram decisivos para a construção da imagem da ciência e dos cientistas no senso comum. Neste universo, o profissional é do sexo masculino, usa jaleco branco e óculos, trabalha em um laboratório cercado de fórmulas e é louco, estereótipo marcante no cinema desde seus primórdios. Viagem à Lua inicia-se com uma reunião na Academia de Astrônomos da França, onde os cientistas, usando trajes de trabalho, semelhantes às vestes dos magos e feiticeiros, discutem planos para uma a viagem, numa clara associação entre ciência e misticismo, ao extraordinário e misterioso. Cientistas representavam para o público, além da loucura, certo temor.

Victor Frankenstein, 1910, foi o primeiro a fazer sucesso nas telas do cinema, como cientista louco com dupla personalidade. A loucura e a genialidade do cientista são exaltadas ao tentar desvendar os mistérios da vida criando um monstro que se volta contra o criador. Insistindo nesse tema em *O médico e o monstro* (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*), de John S. Robertson, 1932, Dr. Jekyll passa de médico do bem a um ser maligno, com mutações no visual, representando as distorções de sua personalidade. Mais uma vez o cientista é associado a forças malignas e monstruosidades.

A partir da década de 70, alguma mudança é observada ao desvincular cientista e mal; no entanto a loucura permanece característica intrínseca a este profissional. Em *De volta*



para o Futuro, 1985, temos a ressurreição de Einstein no cientista Dr. Emmett Brown, através da caracterização física e de comportamento do personagem, com direito a cabelos despenteados, o cientista aparece sempre atrapalhado e confuso durante o filme, porém sua genialidade é sempre exaltada.

No decorrer da história do cinema a imagem do cientista não sofreu grandes alterações, pois este profissional sempre foi representado como um lunático, sendo ou não “do mal” e em sua maioria do sexo masculino. Nesses exemplos da trajetória do cientista no cinema, usamos filmes de ficção científica, que tratam de coisas, à princípio irreais, portanto o espectador, ao se propor a assistir esse gênero de filme, está consciente do seu caráter fantástico.

No entanto as representações estabelecidas nos estereótipos presentes na ficção científica que são implausíveis para a maioria dos adultos, tornam-se perfeitamente naturalizadas no repertório do senso comum infantil. Esse público, por estar mais próximo ao mundo da fantasia e até por incorporá-lo como parte de sua realidade, é profundamente influenciado pelo imaginário do cinema de animação infantil. A fragilidade reside no fato deste público específico ser mais facilmente convencível, principalmente por não criticar as imagens sintéticas, constituintes dos filmes de animação, em relação às imagens criadas a partir de fotogramas. É imprescindível levar em consideração a responsabilidade na produção de produtos audiovisuais destinados às crianças, por estas estarem numa fase de formação dos referenciais culturais e de construção de suas representações sociais.

6. Cientista no imaginário infantil

Os filmes selecionados para análise neste trabalho estão inseridos num âmbito universal, estando eles direcionados ao grande público, principalmente infantil. Apresentam em seu enredo personagens cientistas, não protagonistas, com o intuito de observar como este vem sendo apresentado para as crianças em pleno século XXI, investigando se o estereótipo corriqueiro continua ativo.

Por meio da análise qualitativa, trabalhando com descrições, comparações e interpretações referentes aos personagens cientistas inseridos em seus contextos cinematográficos, observamos, em categorias específicas, suas características comuns. Para coleta dos dados foram utilizados métodos de pesquisa social. Como procedimento

de análise é importante sublinhar a categorização, na qual os elementos, ideias ou expressões são agrupadas como um todo capaz de abranger a categoria geral escolhida. Foram elencadas as categorias de análise, que atenderam aos objetivos da pesquisa quanto ao estereótipo de cientistas apresentados nos filmes selecionados.

- *em relação ao aspecto físico do personagem*: gênero (sexo); idade aparente; fisionomia (expressão facial); cabelos (cor, tamanho, aparência); vestuário e acessórios (jaleco, óculos, caneta, computador).
- *quanto à composição do personagem*, ou seja, sua *personalidade*: temperamento; comportamento; atitudes; vida social.
- em relação aos *cenários relacionados* a ele: local de trabalho (onde e como é); residência (se apresentada no filme).

Foram extraídas as seqüências, relevantes na validação dos recortes selecionados como significativos, pelo processo de decupagem com a finalidade de retirar do todo partes que afirmem as categorias de análise. As seqüências escolhidas, assim como os fotogramas que as identificam, constituíram a base de dados da pesquisa, apresentadas a seguir, organizadas por filme.

6.1 Horton e o Mundo dos Quem

Horton, elefante que ouve um grito de socorro vindo de uma partícula de poeira flutuando no ar, acaba descobrindo que a partícula é o lar da Quemplândia, uma cidade habitada por pessoinhas minúsculas que correm perigo.

Na cena que antecede a aparição da personagem cientista no filme Horton e o mundo dos Quem, temos um narrador em off: *O Prefeito ficou na curiosidade e para o consultório da Dra. Lary foi a toda velocidade. Ela é a pessoa mais*

inteligente de toda a Quem Universidade (24:45). A imagem ao lado (25:02), que sucede esta fala, apresenta ao telespectador, a própria cientista maluca, em primeiríssimo plano, Dra. Lary com as *feições distorcidas* pela lente, numa referência subliminar a sua personalidade, que deve também ser distorcida.

O mecanismo utilizado pelo filme leva o espectador a um conhecimento prévio da representação, fazendo com que ele se familiarize com a personagem e através do

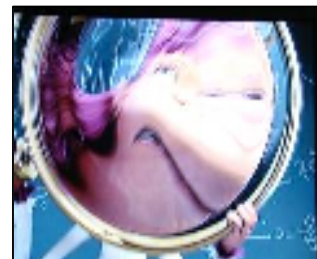


Fig. 2.1 – Primeira aparição de Dra. Lary, em Horton e o Mundo dos Quem, 2008.

processo de *reconhecimento* se sinta confortável. Percebemos que o profissional da ciência, segundo Moscovici, 2003, é colocado em uma “(...) categoria específica de se tornar idêntico aos outros, sob pena de não ser compreendido, nem codificado”. Verificamos a ligação do discurso do narrador com a imagem da cientista, percebendo uma associação entre o brilhantismo e a maluquice: um gênio não pode ser normal e todo cientista é gênio. “É como se fosse extra-humano pensar e fazer ciência. Os seres humanos que aprendem são no mínimo superdotados” (OLSCHOWSKY, 2007, p. 88).

Outros sinais são a vestimenta e acessórios que corriqueiramente são relacionados a estes profissionais, *óculos e jaleco branco e solidão* em seu cotidiano. Dra. Lary aparentemente não tem colegas de trabalho, sozinha e imersa em suas pesquisas. Ao fundo do laboratório, um *quadro cheio de fórmulas malucas e desordenadas*, mais uma vez insinuando *confusão mental* da personagem.



Fig. 2.2 – Fórmulas desordenadas remetem à confusão mental, em Horton e o Mundo dos Quem, 2008.

6.2 A Família do Futuro

Lewis, um jovem e brilhante inventor viaja no tempo para encontrar a família que nunca conheceu. Nesta aventura entre passado e futuro, descobre seus talentos e conhece muitas pessoas especiais. É na feira de ciências onde Lewis apresentará sua última invenção, o scanner de memória, que conhecemos a Dra. Krunklehorn, uma cientista que deverá avaliar as invenções dos alunos.

Em “A Família do Futuro”, a cientista que (como no filme anterior) usa *óculos* e veste *jaleco branco*, fala euforicamente, repetindo frases que acabara de falar (00:11:33), justificando sua *gafe* ao alegar que está sem dormir vários dias graças à sua invenção – adesivos de cafeína, mostrando o braço coberto por inúmeros destes (00:11:43). Como já nos é familiar, a representação social de *cientista alienado* do mundo real é reapresentada no filme e justificada pelo *excesso de trabalho* que deve fazer parte do dia-a-dia deste profissional, a personagem comenta que ultimamente não tem saído muito de seu laboratório (00:11:35). Tal dedicação a torna um ser com dificuldade de relacionamento, ou até sugere que é tal dificuldade que a torna cientista? Ainda na seqüência da feira de ciências, a Dra. Krunklehorn em pleno processo de avaliação

dorme em pé (00:12:30), fazendo com que o espectador tenha dúvidas à respeito de seu mérito como cientista, pois seus adesivos deveriam mantê-la acordada.

Para surpresa do espectador, no final do filme (01:24:20) a cientista revela ser casada, com um professor de ciências *atrapalhado*. Ambos atuam na mesma área e acabam adotando Lewis, o menino inventor protagonista do filme, que tem um futuro promissor na carreira de cientista. Esse episódio nos dá a entender que pessoas que atuam na área científica são especiais e diferentes das demais, *relacionando-se apenas com seus iguais*, para que possam então ser compreendidos.



Fig. 2.3- Casal da ciência. Caras de malucos? Em A Família do Futuro, 2007.



Fig. 2.4- Adotando um futuro cientista. Em A Família do Futuro, 2007.

Lewis, apesar de ser uma criança, possui características estereotipadas de *cientista maluco*. *Cabelos em pé, óculos, introvertido*, passa as noites trabalhando em suas invenções, *não brinca e não tem amigos*. Foi abandonado

pela mãe ainda bebê e vive em um orfanato, até quando é descoberto pelo *casal amalucado*, devido ao sucesso de uma de suas experiências. Conforme a leitura do filme, quem é *cientista* já o deve ser *de nascença*, portanto quem não nasce com esse *dom* deve se conformar em ser apenas mais um simples mortal. A representação social de cientista além de estereotipada é *excludente*, quando não inclui pessoas “normais” nesta profissão.

Após adotarem Lewis, o casal compra um observatório para morarem, em uma clara analogia ao cientista que *vive em seu local de trabalho*. Este é um exemplo claro de como os filmes infantis brindam as crianças com antigos estereótipos, pois as alusões se sustentam no senso comum onde as representações sociais circulam.

No final, Lewis aparece trabalhando em suas invenções no seu novo lar-observatório. Podemos observar a *grande bagunça* que o cerca enquanto “trabalha”, outra alusão à desordem intrínseca ao trabalho científico. Desde criança o cientista necessita



Fig. 2.5- Lewis feliz da vida trabalhando na desordem em seu lar-observatório, em A Família do Futuro, 2007.

da bagunça para criar. Os estereótipos são reafirmados do início ao fim do filme.

6.3 Lilo e Stitch

Numa exótica ilha do Havaí, uma garotinha solitária, Lilo adota um “bichinho” de estimação e passa a chamá-lo de Stitch. Ela não sabe que o pequeno ser é uma perigosa experimentação genética alienígena. No início do filme (00:19), o personagem – Dr. Jumba Jookiba, chefe das indústrias de defesa da galáxia – é julgado por realizar experiências genéticas ilegais. O cientista defende-se afirmando mentirosamente que suas experiências são teóricas, senão estaria sendo irresponsável e antiético.

A seguir (01:15) é condenado, pela prova viva de sua experiência, uma estranha criatura, que passa a chamar-se Stitch e tem como único instinto, segundo seu criador, destruir tudo o que toca. O cientista ao realizar experiências irresponsáveis, cria uma criatura maligna. A mudança do gênero do cientista não altera o padrão da vestimenta – *jaleco branco* e insiste na clássica representação social de *cientista maluco*.

Na próxima seqüência (02:37), a sentença de condenação vem em uma frase carregada



Fig. 2.6- O cientista é condenado pelo seu crime, em Lilo e Stitch, 2002.



Fig. 2.7- *Cientista idiota* é manchete de jornal, em Lilo e Stitch, 2002.

de significações; *Prendam este cientista idiota!* Seguida pela réplica do próprio cientista não menos significativa: *Prefiro ser chamado de gênio diabólico!* Temos duas citações pejorativas, uma advinda dele próprio, numa associação do cientista ao *caráter maligno*.

Quando Dr. Jumba aparece novamente (08:40), já na cela, é buscado com a missão de ir ao planeta Terra capturar sua criatura diabólica - Stitch. Ainda nesta cena, o cientista se reconhece na manchete do jornal: *Cientista idiota preso!* Furioso rasga o papel e o come. Até então a ênfase que é dada ao profissional é a de um cientista *idiota* e *irresponsável*. Desconsidera-se sua genialidade, apesar do relativo *sucesso* experimental.

Nas próximas aparições, já no planeta Terra acompanhado de ajudante alienígena, invade e destrói a casa de Lilo para capturar sua criatura (01:00:00). Mais uma vez *explosões* são relacionadas a esses profissionais. Reafirmando-se como *cientista atrapalhado* e *insano*, descontrolado, Dr. Jumba é banido de seu planeta ao ser deixado na Terra pela chefe da federação das galáxias. Até o fim o cientista é *excluído* de sua sociedade e tratado com indiferença.



Fig. 2.8- Explosões fazem parte da trajetória dos cientistas, em Lilo e Stitch, 2002.

6.4 Homem Aranha vs Dr. Octopus

Dr. Otto Gunther Octavius é um destacado físico nuclear por desenvolver ferramenta com tentáculos hidráulicos controlados por direcionais, até que um *acidente em seu laboratório* funde tal conjunto ao seu abdômem, dando-lhe a habilidade de controlá-los com o pensamento e assim *deturpar sua mente* e o transformar no *megalomaniaco* forada-lei.

No primeiro episódio do *dvd* Homem Aranha vs Dr. Octopus, denominado de Dr. Octopus – Armado e Perigoso, Peter Parker, cujo alter-ego é o Homem Aranha, descobre que sua amiga Felícia é seqüestrada por uma criatura com quatro tentáculos. A mãe da garota, presidente da Fundação Científica, havia negado financiamento ao cientista para *experimentos bizarros*. Ela e Peter reconhecem em um bilhete a letra de Dr. Octávius, um ótimo professor, apaixonado pela ciência.



Fig. 2.9- Experimento transformado em piada, em Homem-Aranha vs Dr. Octopus, 2004.



Fig. 2.10- Explosão resulta em acidente científico, em Homem Aranha vs Dr. Octopus,

A história do cientista vem através de suas próprias lembranças, justificando sua transformação em uma *criatura maligna*. Dr. Octopus lamenta não ter tido reconhecimento, sendo inclusive motivo de piadas

entre seus colegas de profissão. Nessa sequência seus colegas usam as mesmas vestimentas e acessórios clichês. Continua *obsessivamente* suas experiências em um



porão, até a *explosão* que o transforma numa *criatura sem escrúpulos e vingativa*. Mais uma vez a ligação de *ciência e catástrofe* tão reafirmada no senso comum.

Depois de vários embates entre *aranhas*, quando o super-herói descobre o esconderijo da criatura ouvimos: “*Uma usina de foguetes abandonada. Que lugar perfeito para um cientista maluco!*” O discurso estereotipado permanece e apesar de estar coerente com a narrativa do filme, poderia perfeitamente ser utilizado outro adjetivo para defini-lo. No final, Dr. Octopus, o *cientista lunático*, derrotado pelo Homem Aranha, mesmo atrás as grades continua com ares de *soberba e invencibilidade*.

7. Considerações finais

Ao tentar responder a questão: “Cientistas são todos iguais?” percebemos muitos pontos em comum entre os personagens, mas acima de tudo o que parece defini-los é a profissão de cientista. Conforme estes filmes, cientistas são profissionais no mínimo excêntricos, atrapalhados, solitários e alienados do mundo real.

Em relação ao gênero feminino, as cientistas têm aparências (vestuário, assessorio e cabelos) muito próximas, já que ambas têm cabelos curtos e relativamente arrumados, ainda que *pouco convencionais*, vestem *jaleco branco* e usam *óculos*, assim como também parecem ter a mesma *faixa etária*, idade madura. Ambas são *inteligentes* e *afáveis*, no entanto aparentam-se *distraídas e excêntricas*, *não se relacionam* ou se o fazem é com pessoas da mesma profissão.

Os personagens de cientistas masculinos também vestem *jaleco branco*, usam *óculos*, e a *faixa etária* é a mesma das cientistas representadas e não se alude à vida social ou a residência dos cientistas, que se mostram solitários e obcecados pelo trabalho. A *inteligência* também é característica marcante, porém a ambos associa-se o *caráter maligno e irresponsável*. Suas características maléficas, contudo, manifestam-se apenas quando estão envolvidos com suas experiências, relacionando desta forma o cientista profissional ao mal. Além do mais, são excluídos socialmente por terem cometido crimes e experiências ameaçadoras. Já o oposto ocorre com as mulheres cientistas dos filmes analisados, são sempre *boazinhas*.

Ficou evidente a confirmação da hipótese inicial do trabalho, pois tanto em imagem quanto em discursos referentes a cientistas, verificamos que o segundo reforça o primeiro na padronização presente no senso comum, que imprime aos cientistas uma



personalidade lunática. Nos quatro filmes analisados os personagens não são os protagonistas da história, exceto Lewis que já nasce cientista, mas suas participações são suficientes para reafirmar o estereótipo de cientista maluco associado a outros que o reforçam.

Nos filmes analisados encontramos as *fotos* necessárias para entender como supostamente deve ser um profissional da ciência. Constatamos ainda que às representações antigas, junta-se a influência da transformação inegável da sociedade, como a presença de mulheres na ciência. A visível e comprovada participação feminina no universo científico atual, transbordada para o senso comum, não podendo ser ignorada pelos meios de comunicação, mostra-se, contudo estereotipada por uma *cientista boazinha* oposta a imagem de cientista e ciência geradores de catástrofes. “Nosso ambiente é fundamentalmente composto de tais imagens e nós estamos continuamente acrescentando-lhe algo e modificando-o, descartando algumas imagens e adotando outras” (MOSCOVICI, 2003, p. 74). Podemos encarar esse fato tendo o cinema como um meio parcialmente isento das amarras sexistas ainda presentes no universo científico e de mais democrático no reconhecimento das mudanças sociais.

É na própria Teoria das Representações Sociais onde encontramos a possibilidade de mudança das representações já estabelecidas. Digere-se uma nova informação, que é reapresenta buscando, ao mesmo tempo, tanto enriquecer e transformar nossos esquemas cognitivos anteriores, como adaptá-la a nossos antigos esquemas cognitivos, na busca de manter o nosso mundo estável e seguro.

Neste contexto é enfatizada a importância do estudo dos produtos da comunicação de massa que é propulsora da política da indústria cultural, pois é no conhecimento profundo e na reflexão que a possibilidade de mudança reside.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. ; HORKHEIMER Max. **A Indústria Cultural: O Iluminismo como Mistificação de Massas**, in *Teoria da Cultura de Massa*. Introdução, comentários e seleção de Luis Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1969; 2 ed. 1978.



A FAMÍLIA DO FUTURO. Baseado no livro “A Day with Wilbur Robinson” de William Joyce. Direção: Stephen Anderson. Roteiro: Jon Bernstein e Michelle Spitz e Don Hall, Nathan Greno, Aurian Redson, Joe Mateo e Stephen Anderson. Duração: 94 minutos. Cor. Animação. 2007. Walt Disney Home Entertainment.

AUMONT, Jacques. **A Imagem.** Campinas: Papirus (Coleção Ofício de Arte e Forma). 13ª ed. 2008.

FRANKENSTEIN. Thomas Edison's Frankenstein. Adaptação do romance Frankenstein, de Mary Shelley. Direção: J. Searle Dawley. Duração: 16 minutos. Curta. Preto e branco (35mm).. Horror / Ficção. 1910.
Disponível em: <http://www.moviesfilmonline.com/pt/movies/frankenstein> . Acesso: 1 maio, 2009.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta.** Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo, Editora Hucitec, 1985.

HOMEM ARANHA vs DR. OCTOPUS. Roteiro: Avid Arad e Stan Lee. Duração: 78 minutos. Cor. Animação. 2004. Walt Disney Home Entertainment.

HORTON E O MUNDO DOS QUEM. Baseado no livre de Dr. Seuss. Diretor: Jimmy Hayward e Stev Martino. Roteiro: Cinco Paul e Ken Daurio. Duração: 86 minutos. Cor. Animação. 2008. Twentieth Century Fox Animation.

LILO E STITCH. Diretor Roteirista: Chris Sanders e Dean DeBlois. Duração: 85 mim. Cor. Animação. 2002. Walt Disney Home Entertainment.

MACHADO, Arlindo. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges.** Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001. 7-33.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais: investigações em psicologia social.** Rio de Janeiro, Vozes, 2003. 404 p. (trad. Pedrinho A. Guareschi, a partir do original em língua inglesa Social representations: *explorations in social psychology* [Gerard Duveen (ed.), Nova York, Polity Press/Blackwell Publishers, 2000]).

OLSCHOWSKY, Joliane C. **Mulher na ciência: Imagens inexistentes.** 2007. 220 f. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

SÁ, Celso Pereira. **A construção do objeto de pesquisa em representações sociais.** Rio de Janeiro: EDUERJ, 1998.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a Mídia?** 2. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005. 283 p.