



## APRENDENDO A AMAR A CIÊNCIA NA ANIMAÇÃO “SID, O CIENTISTA”

Daniela Ripoll - ULBRA  
Maria Lúcia Castagna Wortmann -

**Resumo:** Diversos autores vinculados ao campo da Educação (FISCHER, 2001; 2002; DUARTE, 2008) têm destacado ser a TV um dos mais importantes veículos de produção/reprodução e transformação de valores contemporâneos, bem como têm reafirmado o seu caráter eminentemente pedagógico. O grupo *Discovery Networks* apresenta 28 canais de entretenimento e opera mais de 100 canais em 180 países para uma população de quase 1.5 bilhão de pessoas em todo o mundo. Um de seus múltiplos canais é o *Discovery Kids* – “palco” da presente investigação. Neste artigo pretendemos analisar, desde a perspectiva dos Estudos Culturais, dos Estudos Culturais de Ciência e Tecnologia e dos Estudos de Mídia, a animação “Sid, o Cientista”. Nosso objetivo é problematizar o modo como a Ciência tem sido “didatizada” para as crianças pequenas, nessa animação, de modo a estimular o “amor à Ciência”, vinculando-o ao consumo, ao entretenimento e à diversão. Além disso, focalizamos algumas das inúmeras representações de escola e de professora produzidas e colocadas em circulação na referida animação. O corpus de análise consiste em vinte episódios que prometem “10 horas de diversão” e “música e muito humor para incentivar a curiosidade natural das crianças”.

**Palavras-chave:** Estudos Culturais; mídia para crianças; Ciência e Tecnologia; Sid, o Cientista TV;

### Introdução

Autores como Rosa Maria Bueno Fischer (2001; 2002), Luisa Schmidt (2003), Arlindo Machado (2009), bem como Rosália Duarte (2008) têm destacado ser a TV um dos mais importantes veículos de produção/reprodução e transformação de valores contemporâneos em função da visibilidade social que esse artefato tecnológico alcançou em todo o mundo. Aliás, Jesús Martín Barbero (2002), ao destacar o papel convocatório que a televisão assumiu na América Latina, indicou advir tal capacidade de interpelação, menos do desenvolvimento tecnológico, inegavelmente alcançado por esse meio de comunicação nas últimas décadas, ou da constante modernização dos formatos de suas produções, do que daquilo que as pessoas dela esperam e até lhe solicitam. É, então, na direção de apontar como a TV ganhou importantes espaços na vida dos sujeitos contemporâneos, ao exercer sobre essas ações mobilizadoras, mas, também, constitutivas/inventivas, que organizamos este estudo cujo foco central é um dos

programas veiculados pelo canal por assinatura *Discovery Kids* – Sid, o Cientista. Argumentamos, na esteira das considerações feitas pelos autores acima citados, que, para além do entretenimento e da informação, dimensões que tal veículo midiático efetivamente contempla, a televisão granjeou um estatuto produtivo/educativo, extremamente importante, que implica a criação de necessidades, interesses, sensibilidades, no que se refere à produção dos telespectadores enquanto sujeitos, bem com na invenção/constituição dos chamados saberes públicos, que passam a ser (com)partilhados por tais sujeitos e a instrumentá-los relativamente às decisões que tomam em suas vidas diárias, e que envolvem seus afetos, interesses, aspirações, desejos etc.

Assumimos, a partir dos Estudos Culturais, que o canal *Discovery Kids*<sup>1</sup> atua nas subjetividades infantis, assemelhando-se a uma maleável e sedutora rede que enlaça as crianças em seus múltiplos e variados enovelamentos – há séries<sup>2</sup> de desenhos animados e animações que informam valorizar uma boa alimentação e a prática de exercícios físicos, outras que se dispõem a apresentar às crianças um mundo de diversidade racial (*3,2,1, Vamos!, Milly e Molly*) e outras, ainda, que ensinam sobre a natureza e as problemáticas ambientais (*Peixonauta, O Pequeno Príncipe*). Mas há também aquelas animações que se propõem a destacar valores tais como honestidade, persistência, responsabilidade, amizade, bem como as capacidades de perdoar e superar temores e, ainda, de celebrar a aceitação das diferenças (*Milly e Molly, Wow! Wow! Wubbzy!, Meu Amigãozão, My Little Pony, Jelly Jam, Franklin e seus amigos e Princesinha*, por exemplo). Além disso, em outras séries se afirma o desejo de promover o gosto pela leitura (*Pinky Dinky Doo*), ou o amor às viagens e ao conhecimento de diferentes ambientes, bem como a seres de outros planetas e animais extintos (*Toot & Puddle, Aventuras com os Krats, Jelly Jam, Dinotrem*), e aquelas que destacam promover o amor à dança (*Angelina Ballerina*), o culto à

---

1

Cabe lembrar que este canal televisivo integra uma corporação – o grupo *Discovery Communications* – que inclui uma rede de canais televisivos ([Discovery Channel](#), *Animal Planet*, [Travel & Living Channel](#), [Discovery Home & Health](#), dentre outros). O grupo *Discovery* apresenta 28 marcas de canais de entretenimento e opera mais de 100 canais em 180 países e em 39 línguas para uma população de quase 1.5 bilhão de pessoas em todo o mundo, estando ainda a ela integrados, atualmente, canais digitais e operadoras de TV a cabo e via satélite. Fonte: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Discovery\\_Communications](http://pt.wikipedia.org/wiki/Discovery_Communications) (acesso em 12 de março de 2012).

2

Informações sobre todas estas séries podem ser obtidas em <http://discoverykidsbrasil.uol.com.br/?cc=US> (acesso em 5/01/2012).

Ciência e à Tecnologia (*Sid, o Cientista, Rob, o Robô, Thomas e seus amigos*), além de propiciar a aprendizagem da língua inglesa (*WORD WORLD*).

Mas a emissora não apenas coloca em circulação desenhos animados, mas, também, programas aproximados aos musicais, que envolvem jovens artistas “reais”, tais como *Hi-5*, focado na dança e no canto, ou programas do gênero “aprenda a fazer”, cujo foco são as habilidades de construir e transformar objetos, ações as quais as crianças são convidadas a se integrar por apresentadores estereotipados, tal como sucede em *Mister Maker* e *Artzooka*. Cabe ainda salientar que, ao final do ano de 2011, passou a ser veiculado neste canal um incrível programa de competição entre crianças, cujo propósito manifesto é o de desafiar a concentração e a memória. Conduzido por um animado apresentador argentino, o programa se intitula *Veloz mente*, cabendo salientar que o trocadilho com a rapidez do pensamento não se faz gratuitamente, pois o programa consiste numa espécie de gincana de perguntas e respostas que fornece pontuações às crianças estimulando-as a participar com promessas de prêmios. O inusitado fica por conta de uma engenhoca que o apresentador jocosamente afirma ser a sua criação principal – a *lavadora de ideias*. Essa está montada no cenário do programa e é uma espécie de lavadora expressa de carros, que deve ser atravessada pelas crianças que obtiveram percentagens baixas de pontos na competição, as quais passam, através dela, sentadas em uma espécie de banco móvel. O propósito é que a mistura de flocos que as atinge intensamente “limpe/higienize” as suas cabeças perdedoras. É interessante indicar que as crianças se submetem a esse ritual com um misto de satisfação e vergonha, pois não deixam de ganhar algum prêmio. Aliás, é espantoso que nesses tempos, em que tanta atenção vem sendo dada aos efeitos negativos de mecanismos de coerção e constrangimento, tal prática, configurada no programa como recreativa, mas extremamente coercitiva e desmoralizante, seja aceita com tanta naturalidade e sem críticas e, especialmente, seja tão destacada em um programa endereçado ao público infantil.

Mas, voltando a comentar as direções em que tal canal televisivo se organiza, cabe ainda indicar que a emissora usa e abusa da reprise de desenhos e animações antigas! E assim, nela são apresentadas animações tais como: *Thomas e seus amigos* (exibida pela primeira vez no Reino Unido em 1984 e que, a partir de 2002, integra a programação do *Discovery Kids*); *Bananas de Pijamas* (datada de 1992, sucesso no Brasil entre 1997-2000, veiculada pelo canal aberto SBT e pela TV por assinatura *Nickelodeon*); e *3,2,1 Vamos!*, cujos bonecos/personagens apresentam “novas” aventuras de uma bem sucedida versão brasileira do programa infantil norte-

americano [Sesame Street](#), que no Brasil recebeu o nome de Vila Sésamo, a partir do ano de 1973<sup>3</sup>.

Assim, iniciamos este texto ressaltando a ampla variedade de séries que integra a programação do *Discovery Kids* – séries essas cujos personagens são extremamente variados, passando por materiais de construção, trens e carrinhos antropomorfizados (*Thomas e seus amigos*), bonecos de pano (*3,2,1 Vamos!*, *Bananas de Pijama*), marionetes com formatos humanóides (a animação *Sid, o cientista*, focalizada neste estudo), animais marinhos (lulas, polvos, tubarões transformados em princesas e príncipes, com faces humanóides, no desenho *Princesas do mar*, por exemplo), até séries que mesclam, nas histórias, personagens humanos e bonecos (*Dino Dan*), além de animais tecnologizados (*Octonautas*, *Peixonauta*, *Mecanimais*, entre muitas outras séries). Enfim, em meio a tal variedade de temas, personagens, focos, ações e estratégias sempre mobilizadas pela emissora, indicamos estar em ação uma complexa e ampla gama de endereçamentos que opera na captura dos públicos, na medida em que estão contemplados, na programação da emissora, diferenciados interesses, bem como faixas etárias, além de peculiaridades regionais, pois nela são veiculados programas australianos, espanhóis, portugueses, brasileiros, canadenses e ingleses. Mas é preciso indicar mais dois aspectos que nos parecem importantes para a compreensão da dinâmica que a emissora tem imprimido, nos últimos tempos, à sua programação: a substituição frequente de séries que vinham perdendo audiência, o que gerou reclamações de pais na Internet; e a inclusão maciça de anúncios publicitários com a participação de personagens das séries, tais como Doki, o mascote da emissora, para mostrar novos jogos, brinquedos, enfim, artefatos variados, notadamente nos meses que antecedem as festas natalinas, o dia das crianças, a Páscoa, entre outras festividades marcadas por apelos comerciais. Além disso, os apelos de compra e venda se estendem às possibilidades de aquisição, a partir do site da emissora, de adereços e objetos de decoração que reproduzem os personagens e os ambientes das animações para a organização de festas e aniversários infantis.

No presente artigo analisamos, desde a perspectiva dos Estudos Culturais, dos Estudos Culturais de Ciência e Tecnologia e dos Estudos de Mídia, a animação “Sid, o Cientista” (*Sid, The Science Kid*), transmitido pelo canal *Discovery Kids Brasil* desde meados de 2009. Nosso

objetivo é problematizar o modo como a Ciência tem sido “didatizada” para as crianças pequenas, nessa animação, sob o argumento de que a série volta-se a estimular o amor à Ciência através do consumo, do entretenimento e da diversão. Além disso, focalizamos algumas das inúmeras representações de escola e de professora produzidas e colocadas em circulação na referida animação. O corpus de análise consiste em vinte episódios da 1ª e 2ª temporadas da referida animação (lançadas no Brasil em 2010, sob a forma de uma maleta contendo quatro DVDs e que promete “10 horas de diversão” e “música e muito humor para incentivar a curiosidade natural das crianças”)<sup>4</sup>.

### **Apresentando “Sid, o Cientista” e algumas de suas lições**

Passamos, agora, à apresentação da animação “Sid, o Cientista” (seus personagens, seus temas de interesse, seus públicos etc.). Tal apresentação levará em consideração dados obtidos através do site *Discovery Kids Brasil*<sup>5</sup>, de blogs e de outros sites disponíveis na internet, bem como do material disponibilizado junto ao box dos DVDs vendidos no Brasil (Temporadas 1 e 2).

De acordo com a Wikipédia, “Sid, o Cientista” ou, ainda, “Sid Ciência” (em Portugal) é uma série de animação que estreou no canal fechado *Discovery Kids Brasil* em 4 de maio de 2009. No site do referido canal constam informações oficiais sobre os personagens, bem como uma resumida sinopse sobre o que é a série e sobre quem é a personagem principal: “Sid é um menino cientista que adora descobrir coisas novas e fazer perguntas. Todo dia a série traz uma pergunta científica diferente feita por Sid que é selecionada na sua escola”. Além disso, “como astro do programa, Sid faz duas coisas dignas de um cientista perfeito: observa atentamente o mundo ao seu redor e faz um monte de perguntas”.

---

4

O DVD 1, intitulado “Que saúde”, contém os seguintes episódios: “Cuidando dos dentes”; “Quero bolo!”; “Saúde!”; “Eu quero ver TV” e “Um dia saudável”. O DVD 2, intitulado “O que é isso?”, compreende outros cinco episódios: “A ficha”; “A lupa”; “Quantas coisas tem aí?”; “As medidas das coisas” e “Ferramentas científicas”. O DVD 3 tem o título, em português, de “Olha! Mudou!”, e compreende os seguintes episódios: “Que podre!”; “Estou crescendo!”; “Quente e frio”; “A panqueca perfeita” e “Tudo muda”. O DVD 4, “Meus sentidos”, traz “Isso pinical!”; “Cheiro de cocô”; “Os óculos da vovó”; “Que barulhão!” e “Meus sentidos”.

5

<http://www.discoverykidsbrasil.com/personagens/sid-o-cientista/personagens/sid/>

A professora de Sid é “Tia” Susie, “que faz com que a ciência seja muito mais divertida”, conforme o site do *Discovery Kids*<sup>6</sup>. Sua descrição refere ser ela “afetuosa, brincalhona, paciente e muito inteligente”, bem como uma “grande fonte de conhecimentos e de definições científicas”, ajudando seus alunos a “realizar experimentos de verdade”.

A família de Sid é formada pelo pai, Mort (descrito como “muito afetuoso” e “sempre disposto a se sujar para procurar minhocas para Sid”, sendo “quem demonstra o uso prático da ciência nos lares e na vida diária”), pela mãe, Alicia (que, segundo o referido site, é muito “engenhosa”, dirigindo sua própria empresa e que, “como toda mãe, é especialista em trabalhar duro, preparar o almoço, limpar o suco derramado e escutar as perguntas de seu filho, tudo ao mesmo tempo”), pelo irmão caçula de Sid, Zeke, e pela avó, “que conta histórias ao neto sobre o que ele aprendeu na escola”. Sid tem mais três amigos: Gabriela, uma garota esperta, atlética e de personalidade forte, que usa roupinhas delicadas de cor rosa e “chuquinhas” no cabelo; Geraldo, um garoto que sempre questiona, quando não sabe uma resposta. É o brincalhão do grupo e parece possuir uma curiosidade sem limites. Destaca-se dos demais personagens pela coloração rosada da sua pele e, tal como Gabriela, tem cabelos ruivos; May é representada como tendo grande capacidade para solucionar problemas. Usa óculos, tem cabelos azuis e usa uma saia pregueada e um casaquinho azul. Mas, o que os aproxima é serem todos muito interessados na elucidação de temas científicos.

Na televisão aberta, no Brasil, esta animação teve início na *TV Cultura* em abril de 2011. Produzida pela *The Jim Henson Company*<sup>7</sup>, cada episódio da série tem duração aproximada de 30 minutos e, a cada cinco episódios, um funciona como uma revisão dos temas abordados nos outros quatro.

“Sid, o Cientista” apresenta uma estrutura básica, que se repete em todos os episódios: há uma abertura musicada, na qual Sid entoa a seguinte canção:

---

6

<http://www.discoverykidsbrasil.com/personagens/sid-o-cientista/personagens/tia-susie/>

7

Trata-se de uma empresa de animação conhecida nos Estados Unidos por ter produzido alguns personagens de séries como “Vila Sésamo”, “Os Muppets”, “A Família Dinossauro”. Além disso, a empresa é a responsável pela produção de séries inteiras, tais como “George, o Rei da Floresta”, “101 Dálmatas” e, mais recentemente, “Sid, o Cientista”. Fonte: <http://henson.com/>

**(Sid dá tapinhas no microfone e ri):** *Ei, esse treco [um microfone] está ligado?*

**(Amigos de Sid):** *Ei, Sid, cadê você? Hoje é dia de aprender!*

*Eu quero é saber como e por que;*

*Quero aprender tudo junto a você;*

*Oh, yeah!*

*Como a luz acende?*

*Como tudo muda?*

*Como as coisas são como são?*

*O que tem lá no espaço?*

*Eu posso voar?*

*O mundo gira (e porque será?)...*

*Muitas perguntas para tudo o que exista!*

*Eu sou Sid, o Cientista!*

Como se pode ver, a letra dessa música define Sid como um cientista, que, além da sua intensa e inesgotável curiosidade, é também muito “bem humorado”. Aliás, bom-humor e alegria são características encontradas em todos os personagens desta animação, não qual nunca são focalizadas situações de conflito. Depois da abertura, Sid aparece, invariavelmente, em seu quarto, pela manhã, e, como sempre, ele está questionando “lá com seus botões”, alguma prática corriqueira (escovar os dentes, lavar as mãos, exercitar-se etc.), algum objeto, processo ou acontecimento quaisquer (o funcionamento dos cinco sentidos, a utilização de uma lupa, o crescimento humano, o surgimento de uma gripe etc.), ou, ainda, alguma proibição (ver bastante TV, comer apenas bolo durante todo o dia etc.). Depois, ele vai para a cozinha encontrar seus pais e seu irmão menor e, então, durante o café da manhã, ele faz a eles perguntas relativas ao assunto principal de cada episódio. Nesse momento, lhe são dadas explicações superficiais, o que o leva sempre a afirmar que investigará esse assunto na escola. Seus pais sempre dizem ser essa “uma ótima ideia”.

A mãe de Sid o leva para a escola de carro – e Sid canta para ela durante todo o caminho, reafirmando seu amor por ela. Na escola, Sid é recebido pela professora, “Tia Susie” e, em seguida, ele e seus amigos (esta apresentação dos personagens é feita em todos os episódios, ao som de uma música bailável) cantam suas características principais, ensaiando passos de dança. Logo em seguida, Sid começa a fazer uma espécie de “pesquisa de opinião” junto aos seus amigos acerca do que está a questionar naquele momento. O final desse segmento se dá quando Sid, novamente representado como um repórter – sempre segurando um microfone de brinquedo e acompanhado de uma música muito semelhante a dos telejornais –, sintetiza os resultados

(sempre três, já que há apenas mais três crianças na escola além de Sid) em uma espécie de gráfico.

O próximo segmento tem início quando a professora chama os alunos no pátio, também cantando, para a atividade na “roda”, a ser desenvolvida em sala de aula. Os alunos, ao ouvirem a canção da professora, entram e vão se sentando em semicírculo, no chão, sobre pequenas almofadas. Então, a professora pergunta “qual é o assunto de hoje” para as crianças, que contam a ela sobre o assunto que estavam conversando no recreio. A professora é sempre muito receptiva aos assuntos trazidos pelos alunos, encorajando-os a falar e elogiando suas respostas – e Sid tem um papel decisivo nisso, já que ele acaba “puxando” a conversa para a elucidação das dúvidas que traz para a escola. A partir do que os alunos falam, Tia Susie se levanta do semicírculo e vai para a frente da classe (ora para fazer alguma demonstração, ora para explicar mais detalhadamente determinado assunto). Essa parte da animação é chamada de “Super Laboratório” – na verdade, um cantinho da sala de aula demarcado por uma grande bancada, para onde os alunos correm com seus cadernos em punho –, e surge uma vinheta na tela (“*Super Laboratório: Investigue! Explore! Descubra!*”). Podem ser vistos, ao fundo, um computador, quatro microscópios, vários livros, potes com tampa, uma pia, um rolo de papel toalha, animais de plástico (dinossauros, por exemplo), tintas, um telescópio e um quadro branco para as demonstrações da professora.

Sempre há um momento em que as crianças “de verdade” (isto é, os telespectadores) são convocadas por Sid que, dirigindo-se diretamente à câmera, diz: “*Ei, você é cientista! Pode fazer isso também! Vamos lá!*”. Somos, então, transportados para outro lugar: na tela do computador do Super Laboratório aparece uma sala de aula “real”, com crianças sendo ensinadas por uma professora – “todos reais”. Em um dos episódios, por exemplo, as crianças são instadas a separar os seus lanches em quatro grandes grupos alimentares (derivados de leite, frutas e verduras, carnes e pães). A mesma lição que a professora passou para Sid e seus amigos (depois de separar o conteúdo das suas lancheiras em quatro grupos e de desenhar o que seria uma “refeição ideal”) é feita pelos alunos e alunas “reais”. Noutra lição, eles descobrem, por exemplo, que as frutas apodrecem e, em outra, que “as coisas” se modificam sob os efeitos do calor e do frio, mas o esquema da animação segue sempre sendo o mesmo. Aliás, até a voz da professora de Sid é a mesma que narra e ensina às crianças “reais”.

Na animação, às vezes, a aula é transferida para o parquinho – e todos se sentam em torno de uma mesa redonda, com seus cadernos e lápis coloridos. No episódio “Saúde”, por exemplo, isso acontece – como também acontece uma espécie de recapitulação do que foi visto/feito no episódio sobre os germes e no episódio sobre a alimentação, quando Sid pergunta como fazer para ficar saudável. Os “cientistas” (isto é, os alunos...) acabam recapitulando todas as lições anteriores – inclusive, revisitando os desenhos feitos em cada aula (como se fossem anotações).

Em uma parte da animação, a professora canta para as crianças – sempre, claro, sobre algo relacionado à lição do dia. Mas o que se destaca é que circula, no ambiente familiar e escolar, tanto uma vontade de aprender, quanto uma vontade de ensinar, ao mesmo tempo em que o ato de aprender vai sendo configurado como um grande espetáculo, no qual as crianças não apenas participam (fazendo as atividades, questionando etc.), mas, também, assistem ao “show” da professora, dançando. Há sempre, depois disso, uma espécie de recapitulação da “investigação” (isto é, da aula...).

No final do dia, quem busca Sid na escola, de carro, é a sua também muito animada avó – que traz, geralmente, as suas impressões sobre como eram as coisas (o mundo, a sociedade, a tecnologia, os costumes etc.) “antigamente”. No episódio em que Sid está de aniversário, por exemplo, ele quer comer apenas bolo durante todo o dia. O pai e a mãe dele não gostam nada da ideia – e o pai de Sid diz que “*bolo tem muito açúcar, e açúcar não faz muito bem pra gente*”. Ele resolve investigar o “caso” na escola e, no “Super Laboratório”, Sid aprende sobre os nutrientes e sobre os chamados “alimentos nutritivos” – e descobre que o bolo de aniversário não se encaixa nessa categoria. Ele diz para a sua avó, na volta da escola, que quer comer, no jantar, algo “nutritivo” (e que ele espera que seus pais tenham ido ao supermercado para fazer compras “nutritivas” e “saudáveis”). A avó, então, começa a explicar a Sid que nem sempre os supermercados existiram (e ela o informa como eram, e ainda são, os alimentos considerados nutritivos e saudáveis – obtidos diretamente da natureza).

Sid recapitula o que aprendeu quando chega em casa, de pijama, em seu quarto. Nesses momentos, ele sempre tem uma “mega ideia” (uma máquina automática de alimentos nutritivos, uma televisão que só funciona se o sujeito fizer exercícios físicos na sua frente, um grande escorredor feito de cascas de banana e recoberto de bananas amassadas etc.) e acaba, com seu microfone, “batendo palmas para si mesmo”. Aliás, ele sempre aciona o botão das palmas ao chegar em casa, depois da escola (o refrão é: “*Cientista em casa!*” e, em seguida, aciona as

palmas). Outra recorrência observada é o fato de Sid e seus amigos sempre parecerem *realmente* aprender as lições – ou seja, sempre ao final de cada episódio, eles mostram pensar ou comportam-se de modo diferente do início. A escola, nesse sentido, é representada como uma instância que funciona de modo positivo (e assertivo) no que diz respeito à modificação de comportamentos, “impressões” e “conceitos”. Além disso, há sempre um clima de consenso que perpassa as propostas da professora e as ações dos quatro alunos.

### **Alguns apontamentos sobre o cinema de animação no Ocidente<sup>8</sup>**

De acordo com Vieira e Castanho (2007), a linguagem cinematográfica possui diversos gêneros – dentre eles, o cinema de animação. As autoras apontam que a maioria das pessoas confunde esse termo com “desenho animado” (animação de imagens sucessivas em duas dimensões, desenhadas no papel ou no próprio computador), que é uma das técnicas da animação. O gênero cinema de animação é amplo e não diz respeito apenas ao trabalho com desenhos, mas com: a) computação gráfica (isto é, com a geração digital de imagens na tela do computador para animação); b) animação com massinha ou objetos (técnica chamada de *stop-motion*, na qual massinhas de modelar ou objetos são fotografados quadro a quadro, criando a ilusão do movimento); c) animação de recortes (quando figuras de papel são recortadas e animadas para serem fotografadas quadro a quadro); d) animação de *pixilation* (técnica que consiste na filmagem, quadro a quadro, das poses e interpretações de atores e atrizes – como em uma representação teatral), entre outras. As referidas autoras (op. cit.) comentam, ainda, que todas as técnicas de animação se utilizam, em sua fase final, da dublagem/colocação de legendas, dos efeitos sonoros e da música. Além disso, referem que o estudo do cenário (e das várias imagens que o compõem) é importantíssimo ao cinema de animação.

No caso de “Sid, o Cientista”, ora em exame, é importante mencionar que se trata de um processo de animação que utiliza a filmagem de marionetes e fantoches em tamanho grande. Trata-se, assim, de uma forma híbrida de animação conhecida como HDPS (*the Henson Digital Puppeteering System*), e Strike (2008) afirma que, em “Sid”, dois titeriteiros (ou, simplesmente, “bonequeiros”) precisam agir/atuar como um – um é responsável apenas pelos controles de voz e rosto, e o outro é responsável pelos movimentos de corpo. Assim, “o que temos em Sid são cinco

fantoches (em plataformas) e cinco artistas de corpo trabalhando simultaneamente em um ambiente de CG (computação gráfica). Quatro câmeras em diferentes ângulos gravam em tempo real, como em uma comédia de ação ao vivo (live-action sitcom)” (STRIKE, 2008), o que permite à empresa produzir 20 horas de animação em um ano (quando, geralmente, com outras técnicas, leva 18 meses para a produção de apenas 90 minutos de animação). Outro detalhe de “Sid” é o fato de haver apenas onze diferentes cenários/ambientes, bem como apenas nove personagens – fatos que o tornam uma animação barata e de rápida produção.

Gomes e Santos (2007), que analisam a animação *Shrek*, afirmam que os desenhos animados contemporâneos possuem “uma estrutura narrativa mais densa e multifacetada, marcada por deixas intertextuais, paródias, sátiras e por um novo panorama social que coloca a criança e o adulto dentro de uma mesma obra” (p. 75). Tal colocação é importante na medida em que Sid é posicionado ora como uma pequena criança (principalmente, quando o vemos dependente dos adultos, indo e voltando da escola acompanhado; quando ele aparece em meio aos seus brinquedos, fazendo mil e um sons com a boca; quando dá um chute – quase diário – em seu João-bobo; quando, na escola, vemos os seus desenhos etc.), ora como um indivíduo analítico, engraçado, calculista e sabido demais para a idade que aparenta. Além disso, às vezes, Sid é mostrado como um mini adulto um pouco ranzinza por ser forçado a fazer coisas que não entende serem necessárias (escovar os dentes, comer frutas e verduras, exercitar-se) ou, ainda, frustrado e angustiado em função do seu desconhecimento do funcionamento do mundo – isso é especialmente visível quando Sid interpela diretamente o telespectador, olhando para a câmera (“*você tem dentes, não tem? Então você sabe o que eu estou passando...*”) e, com isso, buscando estabelecer uma conexão ou, ainda, a simpatia da assistência. Assim, mais do que a colocação de crianças e adultos dentro de uma mesma obra, talvez estejamos assistindo, contemporaneamente, à dissolução mesma das fronteiras entre crianças e adultos – e isso parece ser verdadeiro quando comparamos as ações de Sid (inquiridor, focado na busca por respostas) e as de seu pai, Mort (de fala mansa, avoado, confuso e, por muitas vezes, desconsiderado em suas colocações).

## **Mídia para crianças e Estudos Culturais**

A reportagem “36 personagens infantis e o que eles podem ensinar para o seu filho – os personagens favoritos do seu filho podem ser aliados na hora de aprender. Saiba mais sobre eles”, escrito pela jornalista Helena Dias e publicado no portal feminino “M de Mulher”, da Editora Abril<sup>9</sup>, apresenta Sid como “um menino questionador. No desenho da [Discovery Kids](#), o tempo todo, ele questiona o porquê das coisas mais simples, como a queda das folhas das árvores. Com ele, as crianças vão desenvolver a curiosidade natural, preparando-se para o aprendizado na escola. Elas vão ficar interessadas em saber o porquê de tudo que as cercam”.

Sid é mostrado, nessa reportagem, como uma personagem “positivamente educativa” – isto é, como um modelo do que seria considerado um “bom” programa educativo para crianças. Mas Magalhães (2007), em um interessante estudo que analisa algumas produções televisivas brasileiras feitas para crianças – por exemplo, o *Castelo Rá-Tim-Bum*, *Cocoricó* e os extintos *Angel Mix* e *TV Xuxa*, dentre outras, pergunta: o que esses programas, alegadamente educativos, desejam? Uma resposta óbvia, dada pelo autor, é “a audiência abrangente das crianças” (MAGALHÃES, 2007, p. 116-117). Assim, para ele, entretenimento e educação se confundem e se mesclam na busca pela atenção das crianças (e, em alguma medida, também de seus pais).

A animação “Sid, o Cientista”, como apontamos anteriormente, é bastante hábil no que se refere à convocação de sua audiência: o protagonista faz muitas intervenções características de programas de auditório, dirigindo-se diretamente à câmera, “em um ato claro de conversar com o telespectador” (MAGALHÃES, 2007, p. 120-121). Além disso, a profusão de planos fechados e closes em que Sid fala e pergunta também se constitui em uma estratégia comum aos programas midiáticos para crianças.

Ainda acerca das estratégias midiáticas postas em ação nos programas infantis, Magalhães (2007) indica, ainda, a “pretensão moral” ou, ainda, moralizadora de produções como *Angel Mix* e *TV Xuxa*. Para ele, tais programas não trabalham com uma lista longa de valores – resumindo-os a “tudo que traga alegria e descontração”:

Do ponto de vista do *TV Xuxa*, isso é feito pelo ritmo rápido com que o programa é editado, músicas *dance* e da moda, brincadeiras despreziosas como a dos horários de recreios, gincanas para testar a memória e demais

habilidades das crianças, desenhos animados enlatados e situações cômicas. Como em um circo, paga-se por um espetáculo (no caso do telespectador, o preço pago é o seu próprio tempo), em que o que importa é o espírito leve, o afastamento das preocupações, a valorização da distração sem pretensões (p. 132, grifos do autor).

Em “Sid, o Cientista”, pode-se também assumir – em alguma medida – que a alegria, a descontração e a manutenção de um “espírito leve” em todas as ocasiões são características importantes e distintivas dessa animação, já que todos os personagens aparecem sorrindo muito, contentes, dançantes e cantantes. As ações diárias são musicalizadas, e Sid, seus pais, seu irmão, sua avó, seus amigos e sua professora estão sempre em alto astral. Isso nos remete às afirmações de Giroux (2003) acerca da *Disney* (seu alvo preferido de análise) e sua “política da inocência” – isto é, quando tensões culturais diversas são apagadas, em suas animações, em prol da manutenção de uma suposta pureza das crianças –, bem como às análises acerca da ditadura do “viver positivamente” praticada pelos meios de comunicação<sup>10</sup>.

Como já foi mencionado anteriormente, Sid é construído como um mini adulto – como alguém que questiona muito as coisas (as práticas cotidianas, o mundo); ele reclama, por exemplo, sobre as práticas rotineiras de saúde e alimentares, sobre o fato de não poder comer o cereal que mais gosta todos os dias etc. Mas lhe são igualmente atribuídas características que constam de listagens e descrições bastante usuais acerca do cientista moderno, entre as quais estão a curiosidade, a perspicácia e a inventividade (um tanto esdrúxula no caso das mega idéias de Sid), na busca da solução de problemas. Nesse sentido, argumentamos, então, que esta animação ensina, ao mesmo tempo, sobre uma ciência que exige de seus praticantes atributos especiais, que os encaixem em uma convencional racionalidade, e uma ciência divertida, que se faz com alegria e descontração e ao nível da escola. Na verdade, o foco mais destacado da animação são informações configuradas como testadas, comprovadas, portanto científicas, acerca da nossa vida cotidiana – uma ciência útil, portanto! Como indicamos, anteriormente, valemo-nos dos chamados Estudos Culturais da Ciência, um multifacetado campo de investigações que Rouse (1993) descreve ocupar-se em apresentar, discutir e, especialmente, em problematizar o modo como alguns saberes e práticas alcançam a qualificação de científicos em diferenciadas instâncias culturais, entre as quais se incluem, inclusive, as produções midiáticas, literárias, entre outras,

para indicarmos que se ensina esse particular modo de focalizar a Ciência nesta animação. Ou seja, argumentamos que nessa série há representações sobre o que é científico sendo endereçadas às crianças que estariam “aprendendo” por meio dessas a posicionarem-se mais familiarmente com o “modo cientificamente correto” de agir sobre as “coisas” do mundo. Afinal, Sid é um menino cientista que vive muito feliz e bem ajustado à sua família e ao seu grupo na escola. Como ele é curioso e questionador, não se contenta com “respostas prontas” e sempre busca explorar e confirmar com algumas testagens as respostas que recebe. Aliás, tal comportamento é incentivado por seus familiares, professora e amigos, sendo esse acompanhado por muita cantoria e dança! E é em função disso que nos parece ser importante problematizar as representações naturalizadas de Ciência presentes nessa animação.

### **Considerações Finais**

Para além do objetivo manifesto pelos produtores de “Sid”, de ensinar as crianças a amar a Ciência, a série igualmente ensina e naturaliza algumas práticas escolares, tais como a “rodinha”, as aulas pouco convencionais no pátio da escola e as atividades de observação e de experimentação realizadas nas bancadas do “mini” Super laboratório escolar. Poder-se-ia dizer que, na escola de Sid, o ensino é, num primeiro momento, muito informal e quase “natural” – os quatro alunos, sentados em roda, conversam animadamente sobre algum tópico trazido por eles mesmos. A professora, de pernas cruzadas no centro da “roda”, explica, mostra fotos, dá exemplos e escuta tudo o que os “poucos” alunos dizem e pensam sobre o assunto em questão. Parece não haver qualquer planejamento prévio das ações docentes – isto é, toda a ação docente se dá a partir das ações dos alunos. Esse é um ponto importante e que, sem dúvida, aproxima a referida animação de uma determinada representação (relativamente comum no campo da Educação e, também, em muitas outras áreas) de ensino pautado no aluno, tão propalado nas práticas do escolanovismo e do construcionismo piagetiano. Cabe ainda indicar que o ambiente escolar representado é amplo, aberto, colorido e cheio de elementos (uma grande janela, tubos de ensaio, gavetas, prateleiras, livros empilhados etc.), ou seja, há inúmeros materiais com os quais os alunos podem interagir, embora nele circulem, apenas, as principais personagens da animação. Além disso, a escola é referida (pela mãe e pelo pai de Sid) como o local no qual ele poderia esclarecer suas dúvidas (como, por exemplo, por que ele precisa escovar os dentes tantas vezes ao dia). Aliás, os pais encorajam Sid a investigar essas questões na escola, com seus amigos e com a

Tia Susie, havendo entre todos eles uma perfeita sintonia de propósitos e ações. É peculiar as crianças serem chamadas, pela professora, de “cientistas” e que a professora considere suas aulas como situações de investigação! Aliás, percebe-se uma aproximação entre o que nelas sucede e as atividades recomendadas em antigos manuais norte-americanos sobre o ensino de Ciências que circularam nos anos 1960 e 1970, tal como o livro *La Enseñanza Elemental de las Ciencias*, de Glenn Blough e Julius Schwartz (1966), que enfatizava a importância da ciência conduzir à compreensão das ações da vida cotidiana.

Enfim, gostaríamos de encerrar este artigo inspiradas nas palavras de Hilty (2004):

Os programas infantis se tornaram um convidado de presença constante nos nossos lares – um convidado cujas intenções podem não ser totalmente honradas. O papel da televisão, particularmente dos programas infantis, é raramente submetido ao exame minucioso e à análise crítica (...); os produtores de programas infantis frequentemente sustentam que os programas são educativos e lidam de modo apropriado com questões delicadas, tais como divórcio, multiculturalismo, deficientes físicos e assim por diante. Antes de pretender que os programas infantis de televisão sejam benéficos e de fazer uma avaliação crítica, eu argumentaria de qualquer modo que eles merecem a mesma consideração crítica que a literatura infantil, livros didáticos, brinquedos etc. (p. 125).

Ainda que “Sid” seja considerado, em muitas instâncias, um “bom” programa educativo para crianças, parece-nos importante problematizar as inúmeras outras lições por ele ensinadas, e que vão muito além do amor à Ciência.

### **Referências Bibliográficas**

DUARTE, R. **Cinema & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

FISCHER, R. M. B. **Televisão & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

\_\_\_\_\_. O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 28, n. 1, jan./jul. 2002.

GIROUX, H. Ensinando o cultural com a Disney. In: \_\_\_\_\_. **Atos impuros: a prática política dos Estudos Culturais**. Porto Alegre: Artmed, 2003 (p. 127-147).

GOMES, L.A; SANTOS, L.T. S. dos. O *Double Coding* na animação: a construção do desenho animado contemporâneo para adultos e crianças. **Inovcom - Revista Brasileira de Inovação Científica em Comunicação**, Vol. 2, Nº 2, p. 74-81, 2007.

HILTY, E. B. De Vila Sésamo a Barney e seus amigos: a televisão como professora. In: STEINBERG, S. e KINCHELOE, J. **Cultura Infantil. A construção corporativa da infância**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.

MACHADO, A. **A televisão levada a sério**. 5ª Edição. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2009.

MAGALHÃES, C. M.. **Os programas infantis da TV**. Teoria e prática para entender a televisão feita para as crianças. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

RIPOLL, D.; OLIVEIRA, A; PAIM, E. G. Ensina-me a "viver positivamente": uma análise cultural das peças publicitárias da Coca-Cola Company. In: **Anais do V Seminário Corpo, Gênero e Sexualidade: instâncias e práticas de produção nas políticas da própria vida**, 2011, Rio Grande, RS: FURG, 2011. v. 5. p. 186-196.

ROUSE, J. **What are cultural studies of scientific knowledge?** John Hopkins University Press, 1993.

SCHMIDT, L. **Ambiente no ecrã. Emissões e demissões no serviço público televisivo**. Lisboa: Instituto de Ciências Sociais, 2003.

STRIKE, J. Sid The Science Kid: Henson uses Mocap smartly. **Animation World Network**, 2008. Disponível em: <http://www.awn.com/articles/production/isid-science-kidi-henson-uses-mocap-smartly>. Acesso em 10/02/2012.

VIEIRA, T. C.; CASTANHO, M. E. Na sala de aula: o potencial educacional do cinema de animação. In: **Anais do VIII Encontro Internacional Virtual Educa Brasil (2007)**. São Paulo: UNIVAP, 2007. Disponível em: [http://aveb.univap.br/opencms/opencms/sites/ve2007neo/pt-BR/imagens/27-06-07/Cognitivas/trabalho\\_116\\_alzino\\_anais.pdf](http://aveb.univap.br/opencms/opencms/sites/ve2007neo/pt-BR/imagens/27-06-07/Cognitivas/trabalho_116_alzino_anais.pdf)