

Autores | Authors

Thiago Luis Silva Oliveira*
thiagolsoliveira@gmail.com

Ana Luiza Cerqueira Neves**
neves.alc@gmail.com

Marcelo Pereira***
mpereira@ffclrp.usp.br

**ANÁLISE DOS CÓDIGOS DE GÊNERO EM
UM EPISÓDIO DO DESENHO ANIMADO
O LABORATÓRIO DE DEXTER****ANALYSIS OF GENDER CODES IN A CARTOON
EPISODE OF DEXTER'S LABORATORY**

Resumo: O presente trabalho analisou os códigos linguísticos e não verbais de gênero dos personagens do desenho *O Laboratório de Dexter*. Com base em Attebery (2002), que discute o papel de gênero presente em obras de ficção científica, analisamos os personagens Dexter e Dee Dee com os códigos de gênero. No episódio analisado, o personagem masculino expressou genialidade e elevado grau de racionalidade, enquanto a personagem feminina expressou ingenuidade e intuição. Essas expressões reforçam a polarização já marcada na sociedade, com a submissão do gênero feminino em relação ao gênero masculino.

Palavras-chave: gênero, mídia, códigos de gênero.

Abstract: *This research analyzed linguistic and non-verbal codes of gender in the Dexter's Laboratory's characters. Based on Attebery (2002), who discusses the gender role present in science fiction works, the characters Dexter and Dee Dee were analyzed in relation to gender codes. In the analyzed episode, the male character expressed brilliance (genius) and high degree of rationality, and the female character expressed naivety and intuition. These expressions reinforce the already marked polarization in society, with the submission of the female gender in comparison with the male gender.*

Keywords: *gender, media, gender codes.*

INTRODUÇÃO

Estudos sobre papéis de gênero¹ em desenhos animados têm sido discutidos no campo das ciências sociais (ROSA *et al.*, 2003; MESQUITA; SOARES, 2005, 2008). Como as crianças e os jovens são os principais telespectadores de desenhos animados, esses sujeitos podem acabar sendo influenciados na construção de conhecimentos e valores durante o acompanhamento dessas mídias (ARAÚJO ESPERANÇA; DIAS, 2010). Os valores que são transmitidos às crianças e jovens – seja o que é ser homem e/ou mulher, seja a forma como

¹ Gênero é relativo à construção social do sexo. Significa a distinção entre atributos culturais alocados a cada um dos sexos e à dimensão biológica entre eles. O uso do termo gênero expressa todo um sistema de relações que inclui sexo, mas que transcende a diferença biológica. O termo sexo designa somente a caracterização genética e anatomofisiológica dos seres humanos (OLINTO, 1998, p. 162).

a sociedade define esses papéis – são fatores importantes na formação de gênero (SERPA, 1998).

Os desenhos animados, quando abordam temas relacionados à ciência, podem ser classificados em dois grupos: os que usam os conceitos relativos à ciência para ensinar o público telespectador e os que não tem o objetivo de educar, ou seja, apenas usam conceitos para dinamizar o texto audiovisual (MESQUISA; SOARES, 2008).

A atribuição de papéis de gênero para os personagens masculinos e femininos é justamente um dos problemas que ocorrem nos desenhos animados. Alguns exemplos foram descritos por Vargas, Fumagalli e Petermann (2017, p. 2):

As Meninas Superpoderosas é uma animação na qual o pai, professor Utônio, é o cientista responsável por “inventar” as meninas em seu laboratório e também se torna o responsável por elas, apesar de não ser o personagem principal, o professor teve a grande contribuição de criar as meninas que salvam o mundo diariamente.

O Laboratório de Dexter, em seu laboratório, Dexter, um menino, é o cientista que com frequência é atrapalhado por Dee Dee, sua irmã.

As Aventuras de Jimmy Neutron, o Menino Gênio, um menino de 10 anos que é considerado gênio e tem grande habilidade para desenvolver máquinas. *Johnny Test*, o personagem principal, Johnny, não é gênio, mas suas irmãs mais velhas são. Esse é um desenho que chama a atenção, porque apesar de ter mulheres no papel de cientistas, elas, diferentes dos outros personagens cientistas dos outros desenhos, quase sempre voltam sua atenção para desenvolver questões que podem ser consideradas fúteis ou de um “universo feminino”, definido com base no senso comum, como uma máquina para remover espinhas.

Já a animação *Phineas e Ferb* conta a história de dois meninos que apesar de não se declararem nem serem declarados cientistas criam diversas máquinas para se divertir e explorar sua curiosidade e criatividade. Esse desenho ainda conta com outro cientista, Dr. Heinz Doofenshmirtz, uma espécie de vilão que cria diversas máquinas para o mal. É interessante notar que Phineas e Ferb tem uma irmã e uma mãe que aparecem com alguma frequência mas que jamais participam ou são capazes de compreender as invenções dos garotos.

Os exemplos acima indicam diferentes papéis de gênero atribuídos ao gênero masculino e ao gênero feminino. É evidente uma supervalorização dos papéis do gênero masculino e uma subvalorização do gênero feminino. Uma das explicações trazidas por Guacira Lopes Louro (1997, p. 17) é de que

A segregação social e política a que as mulheres foram historicamente conduzidas tivera como consequência a sua ampla invisibilidade como sujeito — inclusive como sujeito da Ciência.

Como as descrições trazidas por Vargas, Fumagalli e Petermann (2017) nos representam um significado social, fez-se uso dos estudos de Attebery (2002), em especial, do livro *Decoding Gender in Science Fiction*. Nesta obra, Brian Attebery (2002) decodifica os papéis dos gêneros masculino e feminino utilizando como objeto de estudo os filmes de ficção científica, com foco especial nos personagens Super-homem e Mulher Maravilha. O autor apontou a ficção como um objeto interessante para investigação de hábitos e comportamentos, incluindo concepções de gênero.

Attebery (2002) conceitua gênero como uma forma de atribuir um significado psicológico e social à diferença sexual, na medida em que essa diferença é percebida na forma, função sexual e expressão de comportamento.

Attebery (2002) parte da hipótese de que o gênero é um código, como a ficção científica e, portanto, ambos são vistos como sistemas culturais que nos permitem gerar formas de expressão e atribuir significados a eles, ambos dependendo da própria linguagem, código principal através do qual todos os outros sistemas culturais são transmitidos, verificados e analisados.

A representação de gênero, de acordo com Attebery (2002), é composta por códigos que permeiam a estrutura da consciência humana, uma vez que está presente nos modos de se vestir, falar, e também nos comportamentos sociais.

Dentro da maioria das culturas, homens e mulheres fazem diferentes escolhas estilísticas quando falam. Mesmo que homens e mulheres profiram a mesma sequência de palavras, os ouvintes podem interpretar seu significado de forma diferente. Conforme Borba (2007, p. 259),

[...] as mulheres têm um estilo conversacional que privilegia a cooperação, a afiliação e a deferência entre as/os interagentes, o que as desempodera em interações com homens que primam pela competitividade e poder em sua forma de falar.

O código de gênero também pode ser observado na linguagem não verbal, que inclui vestuário, postura, gestos, impostação vocal, entre outros. Desse modo, os papéis de gênero são um conjunto de sinais que formam códigos, que podem ou não ser percebidos e interpretados. Em síntese, o personagem pode se tornar um sinal, de acordo com sua apresentação e contexto.

Para o presente estudo, foi utilizado como objeto o desenho animado, acreditando no papel que desempenham como *produtores de cultura* (GIROUX, 2004).

Segundo Ignácio (2008), os desenhos animados possuem certa responsabilidade na circulação de discursos que formam e subjetivam os sujeitos, já que são permeados de sugestões, orientações, prescrições e fórmulas de como ser, pensar, comportar-se, vestir-se, relacionar-se, entre outros aspectos. Rael (2002) afirma que os desenhos veiculam uma verdadeira pedagogia de gênero, ensinando às crianças o que é ser homem e mulher e o que cada um dos gêneros pode fazer.

Sendo assim, identificar os códigos de gênero expressos nos desenhos animados é importante, já que são atrativos para as crianças e jovens, influenciando o comportamento desses indivíduos (REZENDE, 1993).

Um dos desenhos animados que trazem uma visão caricata da ciência e do cientista é *O Laboratório de Dexter*. Esse desenho apresenta como personagem principal Dexter, um menino cientista que usa suas invenções e criatividade para resolver situações que vão desde encrencas da escola até salvar o mundo de uma invasão alienígena. Esse desenho não é educativo pois, na maioria das vezes, não detalha ou discute os conceitos, mas apenas os utiliza com a intenção de divertir o público-alvo (MESQUISA; SOARES, 2005, 2008).

O presente trabalho teve como objetivo analisar as diferentes representações de gênero dos principais personagens do desenho animado *O Laboratório de Dexter*. A questão que orientou a investigação foi: **quais são os códigos de gênero associados aos personagens presentes em um episódio do desenho animado *O Laboratório de Dexter*?**

METODOLOGIA

A pesquisa é classificada como uma investigação qualitativa. O desenho animado é classificado como um dado visual (FLICK, 2009). Descrevemos o enredo de um episódio do desenho animado *O Laboratório de Dexter* e caracterizamos os personagens principais. A descrição do enredo favorece a

análise do problema relacionado às questões de sexo e gênero e de que forma a sociedade lida com esses problemas.

As imagens fornecem dados descritivos, permitindo também fornecer uma visão histórica do meio e dos seus participantes (BOGDAN; BIKLEN, 1994). As representações de gênero presentes no vídeo são consideradas relevantes para o presente trabalho, porque as representações constituem identidades ao fazer alusões ao que as pessoas devem ser, concebendo um padrão masculino e feminino de sujeito. Vale salientar que as representações de gênero são tão cotidianas que por vezes passam despercebidas, já que são naturalizadas, pois representam ações e comportamentos considerados próprios aos gêneros (CAMÕES, 2010). Assim, foram utilizados os códigos linguísticos e não verbais de gênero baseados nas ideias de Attebery (2002).

Os códigos linguísticos de gênero referem-se às falas dos sujeitos. Os códigos não verbais de gênero foram descritos no quadro 01.

Quadro 01 - Códigos não verbais de gênero baseados em Attebery (2002).

CÓDIGOS NÃO VERBAIS DE GÊNEROS	
Vestuário	Refere-se às roupas que o personagem utiliza no episódio
Gestualidade	Refere-se aos gestos e aos significados associados a esses gestos durante o episódio
Postura	Refere-se à classificação do comportamento do personagem
Representação social	Indica o <i>status</i> social do personagem

RESULTADOS

Caracterização do objeto de estudo: *O Laboratório de Dexter*

Criado pelo cartunista Genndy Tartakovsky, *O Laboratório de Dexter* (*Dexter's Laboratory*) foi produzido de 1996 a 2003 para o canal *Cartoon Network*. A série conta as aventuras de Dexter, uma criança superdotada que possui um laboratório secreto em seu quarto. Ao mesmo tempo em que realiza suas experiências, Dexter tenta evitar que sua irmã Dee Dee invada o local e cause alguma confusão. Dexter ainda precisa enfrentar seu arqui-inimigo, Mandark, outra criança superdotada.

CARACTERIZAÇÃO DOS PERSONAGENS PRINCIPAIS DO EPISÓDIO

A) DEXTER

O personagem protagonista, um garoto de dez anos, apresenta um temperamento um tanto rabugento para uma criança e sempre se mostra nervoso. Com seu jaleco branco, luvas roxas, botas e óculos grandes, passa a maior parte do tempo em seu laboratório e dando broncas em sua irmã Dee Dee. Em sua voz original, apresenta um sotaque alemão, que pode ser uma referência ao cientista alemão Albert Einstein.

B) DEE DEE

A personagem é irmã de Dexter. Possui cabelos loiros, olhos azuis e corpo desproporcional: tronco pequeno e pernas compridas. Apesar de ser mais velha que Dexter, a menina apresenta um comportamento extremamente infantil e procura atormentar o irmão a todo o momento. É a única da família que sabe os segredos de Dexter.

C) MÃE

Uma mulher de quadris largos e cabelos ruivos que possui uma obsessão por limpeza e organização. Por isso quase sempre usa luvas de borracha. Ela obedece ao estereótipo de dona-de-casa dos seriados americanos. Alguns episódios mostram que alguns aspectos da personalidade de Dexter foram herdados dela, tal como o perfeccionismo.

D) PAI

Faz o estereótipo do marido e pai de família dos seriados americanos, apesar do fato de sua mulher sempre ficar com a última palavra nas decisões da casa. Adora boliche, golfe e pescaria.

DECODIFICANDO GÊNEROS EM UM EPISÓDIO DE *O LABORATÓRIO DE DEXTER*: O ENREDO DA ESTÓRIA

Buscando compreender quais representações de gênero estão presentes no desenho animado *O Laboratório de Dexter*, utilizamos os códigos linguísticos e não verbais de gênero apontados por Attebery (2002). A análise foi realizada a partir

do episódio *Patas de Formiga*, a fim de decodificar a representação de gêneros dos personagens Dexter e Dee Dee.

No episódio selecionado, Dee Dee encontra uma formiga no biscoito que está comendo. Depois de gritar assustada, a menina tenta matar os insetos que se acumularam nos farelos. Dexter impede sua irmã de matar os animais e tenta ensiná-la a importância das formigas.

Para isso, Dexter e Dee Dee se disfarçam de formigas e por meio do “raio de diminuição” eles encolhem de tamanho e entram na “Formitópia”.

Dentro do formigueiro, uma formiga policial questiona por que Dexter e Dee Dee não estão trabalhando. Dexter logo é obrigado a carregar pedras, enquanto Dee Dee encontra-se com outras formigas e as ensina adançar.

Dexter começa a ficar cansado de carregar pedras. A formiga policial logo o classifica como preguiçoso e o encaminha para a formiga rainha. Como punição, Dexter é obrigado a lutar com uma formiga gigante, o Vermelhão. Dexter tenta, então, reverter o raio de diminuição, mas Vermelhão afasta o controle dele e o segura com suas garras.

Dee Dee percebe a gravidade da situação na qual seu irmão se encontra e coloca uma música para dançar a coreografia com Vermelhão. A formiga gigante é distraída por Dee Dee e Dexter consegue apertar o botão de controle do “raio de diminuição” para que os irmãos retornem ao tamanho normal.

De volta ao laboratório, Dee Dee fica maravilhada em saber como as formigas são incríveis. Dexter, no entanto, não compartilha mais essa ideia e passa a pisotear as formigas.

ANÁLISE DO PERSONAGEM DEXTER

Como na maioria dos episódios, Dexter aparece, neste episódio, com seu habitual jaleco branco. Essa vestimenta está vinculada à imagem de cientista que o desenho deseja transmitir. Essa imagem pode ser identificada como pertencente ao senso comum.

Em pesquisa sobre o sincretismo em desenhos animados, Pillar (2005), analisando o mesmo episódio, afirma que o jaleco branco figura a limpeza e, sobretudo, confere ao personagem o *status* de homem da ciência, já que o pensamento científico está geralmente associado à masculinidade.

Em relação à postura, Dexter apresenta não apenas a gestualidade de um adulto, mas também um discurso que lhe confere superioridade em relação à irmã. O repertório gestual (Figura 01) denota agressividade e liderança, atribuições que geralmente são associadas aos homens (KINDEL, 2003).

Figura 01 - Fragmentos do episódio que ilustram o repertório gestual de Dexter



Os fragmentos do episódio demonstram que Dexter utiliza gestos que denotam imperatividade (quando ordena a irmã que pare de tentar matar as formigas), repressão e imposição. Esses gestos são utilizados sempre de forma brusca, em consonância com o discurso verbal e a impositação vocal do personagem. A seguir, apresentamos trecho de falas de Dexter durante sua gesticulação.

Dee Dee, **pare** com este comportamento selvagem. Você tem alguma ideia do que iria fazer? **Calada**. Eu estou falando retoricamente. **É claro que não sabe**. Permita-me explicar a ironia da situação: você ia destruir a mais organizada e trabalhadora sociedade, **sua subintelectual piloto de vassouras**.

Dexter inferioriza a irmã, dando-lhe ordens e a julga como incapaz de compreender seu raciocínio. Além disso, a expres-

são “subintelectual piloto de vassouras” parece relacionar a inferioridade intelectual ao sexo feminino.

Pode-se observar em Dexter a representação de uma imagem que revela a relação entre racionalidade, liderança, agressividade e masculinidade. De acordo com o levantamento sobre as mudanças na imagem de masculinidade observada nas mídias de ficção científica realizada por Attebery (2002), a superioridade do homem é um elemento sempre presente, mesmo que a representação do masculino tenha se deslocado da força e da agressividade para a inteligência e a racionalidade. O quadro 02 sintetiza os códigos não verbais de gênero presentes no personagem Dexter.

Quadro 02 - Síntese dos códigos não verbais de gênero apresentados pelo personagem Dexter durante o episódio analisado

Códigos não verbais de gêneros - Dexter	
Vestuário	“Roupas de cientista” - calças e botas pretas, jaleco branco, luvas roxas
Gestualidade	Gestos que denotam ordem, repressão e imposição
Postura	Superioridade intelectual, liderança, racionalidade
Representação social	Racional, líder, superior

ANÁLISE DA PERSONAGEM DEE DEE

A personagem Dee Dee utiliza sempre roupa de *ballet* cor-de-rosa e cabelos penteados em duas “marias-chiquinhas”. A própria vestimenta é uma denotação do que se convencionou como a representação do sexo feminino, como afirma Pillar (2005, p. 133):

A ênfase está em seu corpo pequeno, braços e pernas longilíneos, com uma cabeça grande, e na cor rosa, associada na cultura ocidental, ao feminino, à doçura.

A voz aguda e o modo como Dee Dee anda demonstram formas de comportamento de como uma menina deveria ser. No episódio em análise, Dee demonstra seu gosto por cantar e dançar (Figura 02), quando ensina uma coreografia às formigas, elemento que reforça a ideia de que a mulher, em oposição ao homem da ciência, só poderia dedicar-se à arte.

Figura 02 - Fragmentos do episódio que ilustram o repertório gestual de Dee Dee



Em relação ao repertório linguístico, Dee Dee utiliza inúmeras vezes expressões repetidas, interjeições e frases bem menos complexas que as do irmão. A postura de Dee Dee evidencia inferioridade em relação a Dexter, já que a personagem geralmente expressa imaturidade e ingenuidade.

Nesse episódio, podem-se observar características que reafirmam o estereótipo do gênero feminino: sensibilidade, ingenuidade e inferioridade em relação ao gênero masculino. Desse modo, o episódio estabelece polos opostos em relação aos gêneros, e não uma relação de igualdade ou neutralidade. O quadro 03 sumariza os códigos não verbais de gênero da personagem Dee Dee.

Quadro 02 - Síntese dos códigos não verbais de gênero apresentados pelo personagem Dee Dee durante o episódio analisado	
Códigos não verbais de gêneros - Dee Dee	
Vestuário	“Roupas de bailarina” - <i>collant</i> e saia de cor rosa, meia-calça branca e sapatilhas de cor rosa
Gestualidade	Gestos de dúvida, imaturidade
Postura	Inferioridade intelectual, intuição, sensibilidade, espontaneidade
Representação social	Intuitiva, ingênua, inferior

DISCUSSÃO

As representações de gênero presentes no referido episódio do desenho *O Laboratório de Dexter* expressam verdadeiras oposições. De um lado, temos a genialidade e a racionalidade do gênero masculino, representadas por Dexter e, de outro, a ingenuidade e a intuição do gênero feminino, representadas por Dee Dee.

A relação que se estabelece no episódio é referente ao saber principalmente. Dexter detém mais conhecimento que Dee Dee e, por isso, é ele quem ensina e manda fazer, enquanto ela é quem deve aprender e executar. Pillar (2005) destaca que um dos fatos que empodera o personagem masculino (Dexter) é a capacidade de manipular a irmã (Dee Dee), que é classificada como um sujeito de “dever-fazer”, expressando assim um juízo negativo.

Pillar (2005) descreveu uma série de informações que dão a entender que o desenho *O Laboratório de Dexter* apresenta ações machistas, tais como:

[...] no título do desenho, o artigo definido “o” qualifica este espaço do laboratório como algo preciso, único; não se trata de um laboratório qualquer, mas de um laboratório específico, o de Dexter. Laboratório remete a um local diferenciado, de experimentação, invenção e criação. Pode estar relacionado tanto à arte como à ciência.

[...] Na ciência, esse lugar está associado a um aparato tecnológico; no caso do desenho, esse aparato é idealizado, imaginado por Dexter. A trilha sonora utilizada na abertura do desenho remete a uma ópera – o que reforça a ideia de algo grandioso, elaborado, sofisticado. A etimologia da palavra grega *dexter* é destro, lado direito, pessoa destra, dotada de destreza, direita, ágil, desembaraçada, rápida, sagaz. É um adjetivo que se opõe a canhoto, lado esquerdo, inábil, desajeitado, desastrado, ameaçador, temível, sinistro.

A escolha desta terminologia para denominar o personagem principal – que está em oposição a sua irmã Dee Dee – a coloca como sinistra, em dois sentidos: canhota e desastrosa. Uma pessoa desastrosa é aquela desajeitada, ameaçadora, que provoca acidentes. O desenho é narrado do ponto de vista de Dexter. As qualificações que ele confere à sua irmã, depreciando-a, reiteram a ideia de considerá-la um desastre e indicam a posição de manipulador que Dexter estabelece com Dee Dee, a manipulada. (PILLAR, 2005, p. 131-132).

Outros resultados encontrados por Pillar (2005) também se alinham com os códigos de gênero encontrados na presente

investigação. O vestuário, a gestualidade, a postura, o repertório linguístico e a representação social atuam como códigos de gênero e reforçam as descrições trazidas pela autora.

Quanto ao vestuário, o jaleco branco de Dexter figura limpeza, pureza, e lhe confere o *status* de homem da ciência. Já com relação à Dee Dee, a roupa de cor rosa está associada, na cultura ocidental, ao feminino, à doçura (PILLAR, 2005).

Quanto à gestualidade, Dexter denota ordem, repressão e imposição. Esse comportamento é singular ao de um adulto, no qual seus interesses estão centrados em resolver todos os tipos de problema (PILLAR, 2005). Já Dee Dee tem gestos de dúvida, imaturidade, atitudes inconsequentes com a intenção de provocar/desafiar o irmão.

Ainda segundo Pillar (2005), as posturas também se diferenciam entre Dee Dee e Dexter. Enquanto a postura masculina é de superioridade intelectual, liderança e racionalidade, a postura feminina é intuitiva, sensível, espontânea.

O tema recorrente que se apresenta na sequência narrativa do desenho é o embate entre racionalidade e sensibilidade associado à construção cultural de gêneros, onde o racional/masculino, figurativizado por Dexter, tem uma qualificação eufórica e um valor positivo; e o sensível/feminino, figurativizado por Dee Dee, uma qualificação disfórica e um valor negativo (PILLAR, 2005, p.133).

Mesmo que os códigos de gênero apresentados no presente trabalho pareçam óbvios, nem sempre eles serão interpretados da mesma forma. Como a representação de gênero é construída socialmente, o que é interpretado não depende apenas do conjunto de sinais expostos, mas também do repertório de quem interpreta. Os códigos de gênero demarcam limites entre aqueles que sabem o código e os que não sabem (ATTEBERY, 2002). Quando Dexter, por exemplo, chama Dee Dee de “subintelectual piloto de vassouras”, para alguns pode ficar clara uma referência ao estereótipo de mulher doméstica, dona de casa ou de pessoa incapaz de pensar, mas dificilmente todas as crianças, público do desenho, notarão ou interpretarão a fala dessa forma. Pillar (2005), por exemplo, selecionou dois grupos de crianças, um com idades entre 5 e 6 anos e outro com idades entre 10 e 11 anos, para assistir o episódio *Patas de Formigas*. Segundo a autora, somente o grupo de crianças mais velhas verificou a oposição gênio/racional/masculino *versus* ignorante/sensível/feminino. Outro aspecto interessante a ser discutido é que, apesar da dicotomia *racional x intuitivo* apresentada no episódio, não observamos o estereótipo clássico *sexo forte x sexo frágil* no dese-

no. Quando recorremos ao trabalho de Attebery (2002), um dos dados encontrados é de que na ficção científica foi criada a imagem de uma masculinidade ideal. No entanto, pode-se dizer que, no episódio analisado, não houve uma obediência a essa ideia de normatização de poderes maiores para o gênero masculino em detrimento do gênero feminino. Dexter não é forte e não representa o “protetor”. No episódio em questão, é Dee Dee quem salva o irmão das mandíbulas de “Vermelhão”. Dexter utiliza a inteligência para superar suas limitações físicas. Dee Dee, mesmo sendo distraída e ingênua, utiliza sua intuição, sensibilidade e espontaneidade para resolver os problemas. Embora a irmã de Dexter não seja cientista, a ausência desse atributo não a impediu de solucionar o problema vivido por ele. Ao final desse episódio, portanto, é à Dee Dee que é atribuído o papel de heroína.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho objetivou analisar um episódio do desenho “O laboratório de Dexter”. A análise foi baseada nos estudos de Attebery (2002) sobre os códigos de gênero e nos estudos de Pillar (2005), que ajudou a corroborar exatamente quais sinais de gênero foram identificados nos personagens principais.

No episódio analisado, o personagem masculino expressou genialidade e elevado grau de racionalidade, e a personagem feminina expressou ingenuidade e intuição. Essas expressões reforçam a polarização já marcada na sociedade com a submissão do gênero feminino em relação ao gênero masculino.

Vale considerar que o desenho animado *O laboratório de Dexter* vem sendo utilizado como objeto de pesquisa em diversos trabalhos sobre o estereótipo de cientista (PILLAR, 2005; ROSA *et al.*, 2003; MESQUITA; SOARES, 2005, 2008). Através da análise sobre os códigos de gênero, foram encontrados também elementos favoráveis para fomentar discussões em sala de aula.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à agência CAPES, pelo auxílio financeiro; à pesquisadora Adriana Aparecida Andrade Chagas, pelas contribuições na realização da pesquisa; e ao professor Dr. Luís Paulo de Carvalho Piassi, pela disponibilização do livro de Attebery (2002).

REFERÊNCIAS

- ATTEBERY, B. **Decoding gender in science fiction**. New York: Routledge, 2002.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação Qualitativa em Educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 1994.
- BORBA, R. Linguagem e Gênero: a construção discursiva de identidades sociais. **Revista Estudos Feministas**, v. 15, n. 1, 2007.
- CAMÕES, L. S. O mundo cor de rosa: as representações de gênero nas propagandas da Hello Kitty. **Margens (UFPA)**, v. 5, p. 351-366, 2010.
- FLICK, U. Coleta de dados: abordagens quantitativa e qualitativa. In: FLICK, U. **Introdução à Metodologia de Pesquisa: um guia para iniciantes**. Porto Alegre: Penso, 2013. p.107-132.
- GIROUX, H. A. Os filmes da Disney são bons para seus filhos? In: STEINBERG, S. R.; KINCHELOE, J. L. (Org.). **Cultura infantil: a construção corporativa da infância**. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004. p. 87-108.
- IGNÁCIO, P. Três Espiãs Demais ensinando um jeito de ser jovem menina. In: Anais de Fazendo Gênero, n. 8, 2008. Florianópolis. Resumos... Florianópolis, 2008. p. 1-7.
- KINDEL, E. A. I. **A natureza no desenho animado ensinando sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais...** Tese de Doutorado (Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul). Porto Alegre, 2003.
- LOURO, G. L. **Gênero, sexualidade e educação**. Uma perspectiva pós-estruturalista. Petrópolis: Vozes, 1997.
- MESQUITA, N. A. S.; SOARES, M. H. F. B. Apresentação da ciência em desenhos animados: um estudo qualitativo. In: Congresso de pesquisa, ensino e extensão da UFG – CONPEEX, n. 2, 2005. Goiânia. Anais eletrônicos do II Seminário Pesquisa e Pós Graduação, Goiânia: UFG, 2005.
- MESQUITA, N. A. S.; SOARES, M. H. F. B. Visões de ciência em desenhos animados: uma alternativa para o debate sobre a construção do conhecimento científico em sala de aula. **Revista Ciência e Educação**, v. 14, n. 3, p. 417-429, 2008.
- OLINTO, M. T. A. Reflexões sobre o uso do conceito de gênero e/ou sexo na epidemiologia: um exemplo nos modelos hierarquizados de análise. **Revista Brasileira de Epidemiologia**, v. 1, n. 2, p. 161-169, 1998.
- PILLAR, A. D. Sincretismo em desenhos animados da TV: O Laboratório de Dexter. **Revista Educação e Realidade**, v. 30, n. 2, p. 123-142, 2005.
- RAEL, C. C. A mocinha mudou para melhor? Gênero e Sexualidade nos desenhos da Disney. Dissertação de Mestrado (Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul). Porto Alegre, 2002.
- REZENDE, A. L. M. **A tevê e a criança que te vê**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1993.
- ROSA, M. I. P.; LUDWIG, B. E.; WIRTH, I. G.; FRANCO, P. C.; DUARTE, T. F. Os cientistas nos desenhos animados e os olhares das crianças. In: IV Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências. Bauru. Resumos... Bauru, 2003, p. 1-13.
- SERPA, M. G. Perspectivas sobre papéis de gênero masculino e feminino: um relato de experiência com mães de meninas vitimizadas. **Psicologia & Sociedade**, v. 22, n. 1, p. 14-22, 2010.
- VARGAS, E. M.; FUMAGALLI, D. R.; PETERMANN, J. Ciência, gênero e infância: reflexões teóricas a partir da série animada “O show da Luna”. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Caxias do Sul, 2017, p. 1-13.

CURRÍCULOS

* Possui graduação em Licenciatura Plena em Ciências Biológicas (2009) e Especialização em Ensino de Ciências e Matemática (2011) pela Universidade Estadual de Santa Cruz (2009). Mestre em Ensino de Ciências (Modalidade Biologia) pela Universidade de São Paulo (2016). Tem interesses nas pesquisas em formação de professores, ensino por investigação, argumentação e alfabetização científica, educação ambiental e educação em gênero e diversidade. Atualmente é docente colaborador da Pós-Graduação *Lato Sensu* em Ensino de Ciências Naturais e Matemática do Instituto Federal Baiano, *Campus* Itapetinga.

** Possui licenciatura em Ciências Biológicas pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (2011). Cursa mestrado no Programa de Pós Graduação Interunidades em Ensino de Ciências - Modalidade Ensino de

Biologia na Universidade de São Paulo - USP atuando na linha educação não-formal.

*** Possui graduação em Licenciatura e Bacharelado em Ciências Biológicas pela Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Ribeirão Preto - USP (1993), mestrado em Genética pela Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto - USP/RP (1997) e doutorado em Genética pela Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto - USP/RP (2001). Atualmente é docente do Departamento de Biologia da Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Ribeirão Preto - USP. Tem experiência na área de Biologia Geral, com ênfase em Educação, atuando principalmente nos seguintes temas: ensino de Biologia e Ciências