

Gender issues deconstructed into animation fragments

Questões de género desconstruídas a partir de fragmentos de animação

Sílvia R. B. Pinto

Laboratório de Investigação em Design e Artes (LIDA), Portugal

Bruna Banon

Escola Superior de Artes e Design (ESAD CR), Portugal

Abstract

This article reflects on the territory of Media Theory, as a platform for reflection on gender issues. Thus, we face the possibility of opening the discursive space entitled "Cinema and its contribution to the perception of the current world", to the universe of animation. Our observations were directed towards the construction and deconstruction of stereotypes related to the female figure, in social and cultural contexts, in the east and in the west.. In this scenario, female Disney characters were analyzed, observing the transition from the princess imaginary, beautiful but with little autonomy to the heroine character, endowed with beauty, strength and autonomy and the heroines present in Anime.

Keywords: Gender, Disney, Anime, Media Theory, Queer.

Os espaços discursivos e a construção do olhar crítico

O espaço discursivo intitulado "O cinema e o seu contributo para a perceção do mundo atual", ao universo da animação permitiu impulsionar o espaço escolar na sua vertente pedagógica e fazer valer o território da comunicação, como área de fundamental pertinência para encarar, analisar, descodificar e desconstruir formas de ser e de estar, que se encontram enraizadas na comunidade. Esta dinâmica contemplou o envolvimento dos agentes do processo educativo, em particular estudantes e professor, em ações construídas a partir do trabalho conjunto, tendo daí resultado o total compromisso e envolvimento das partes incluídas (Baroutsis et al. 2016). Esta abordagem inclusiva, participativa e de diálogo emerge da necessidade de desconstruir os modelos herdados de uma tradição moderna (Freire 2000; Ramos do Ó 2005) potenciando, assim, alternativas que permitem um olhar atento sobre a sociedade atual. Uma sociedade, que enfrenta inúmeros desafios, designadamente, ao nível da saúde, na esfera social, no plano político e nos tecidos económico e cultural. Neste cenário, é possível observar, que os modelos de segregação, além da sua natureza irrazoável, se constituem como força magnética na construção de sociedades pautadas pelo desequilíbrio, pelo desassossego, pelo medo e pela discriminação. O espaço pedagógico permite abordar, discutir e englobar as problemáticas associadas a olhares divergentes, a partir da ação participativa dos/as estudantes, no processo de ensino e aprendizagem (Menezes e Ferreira 2012; Mokler e Groundwater-Smith 2015).

Este posicionamento de abertura ao olhar do outro, admite perceber as motivações e inquietações de quem no seu quotidiano se debruça sobre as problemáticas associadas a grupos considerados marginais. Uma marginalidade, que é imposta como sentença, pelo simples facto de se ser e pensar de uma outra forma, que não é comum à maioria (Hart 2006). As formas de violência emergem, muitas vezes, por falta de debate, de diálogo e de inclusão de políticas voltadas para a inclusão e para a cidadania (Meyer 2015). Neste universo de questionamento e de desconstrução da realidade procura-se desenvolver um discurso ao nível do território da educação artística, que procura refletir e promover estratégias inovadoras, com o intuito de construir pontes entre as temáticas a refletir. Assim, áreas como o design, cinema e videojogos são também incluídas na esfera da cultura visual e constituem-se como plataformas fundamentais ao nível da partilha das perspetivas investigadas (Gretman 2017).

Transferência e assimilação de códigos vinculados pelo cinema

O cinema de animação conheceu com a produção da Walt Disney um incremento notável ao nível da produção e distribuição de filmes, cujo o imaginário se encontrava fortemente marcado pela presença de princesas, príncipes, fadas e personagens com atributos, que se alinhavam com os padrões da época (England, Descartes e Collier-Meek 2011). Além do género (Oka e Laurenti 2018), este meio de construção social espelhava ainda questões como, a orientação sexual, a raça (Lévi-Strauss 1980), questões laborais e relações de poder (Towbin et al. 2003). Associado a este imaginário, que do cinema passou para as televisões, emerge um processo de socialização, que moldou brincadeiras, contos e histórias, assentes num olhar sobre o feminino, que depende da figura masculina para a construção de sentido e significado na sua vida. Aqui, residia a construção de um estereótipo feminino, sustentado em padrões particulares de beleza, associados a atributos sociais e culturais, que se encontravam marcados pela generosidade, serventia e ingenuidade (Coyne, Linder, Rasmussen e Birkbeck 2016). Por seu turno, à figura masculina estava reservado o lugar de bravura, força, vitalidade e poder. Pertencia ao homem a escolha da mulher com quem casar, a si também, competiam o traçado do destino a seguir. Um destino marcado por opções conjugadas no masculino, que por arrasto, levavam a mulher. Ritos de sedução e acasalamento, vinculados por serenatas e arranjos entre pai da noiva

e futuro noivo. O sentido de pertença da jovem, não como membro de uma família, com vontades e desejos, mas sim como elemento/objeto de troca. Troca essa, que tanto bebia no reconhecimento pelas ações desenvolvidas pelo candidato, como simplesmente, como um arranjo entre famílias. Para Pierre Bourdieu “Como estamos incluídos, como homem ou mulher, no próprio objeto que nos esforçamos por apreender, incorporamos, sob a forma de esquemas inconscientes de percepção e de apreciação, as estruturas históricas da ordem masculina” (Bourdieu 2011, 13). Este imaginário trabalhado através do cinema de animação, rapidamente, povoa as narrativas, que acompanham gerações, onde as crianças, através da interpretação de papéis, vestiram os códigos de príncipes e princesas (Golden e Jacoby 2018). Por conseguinte, os modelos heterossexuais predominaram nos discursos e nas tradições, através de leituras, cinema e interpretações. Sucede que, desde tenra idade, as crianças conhecem e convivem com esses modelos, naturalizados através do discurso e da imagem, que chegam até si através dos vários *media*, sobretudo através da programação televisiva (Witt 2000). Nas suas atividades, as crianças começam a desempenhar papéis de género, como consequência da sociedade onde estão enquadradas. É nas dinâmicas, entre adultos e crianças, que vai sendo estabelecido o que é certo e o que é errado relativamente ao papel, que ao seu género é determinado. Modelos e padrões vão, assim, formatando as formas de ser e de estar, no sentido de aculturar o sujeito, retirando-lhe a sua individualidade e singularidade. Este paradigma conheceu, entretanto, um revés, ou seja, nos últimos anos a Disney tem vindo a fazer alterações nos seus personagens. Assim, é possível observar uma transição das figuras femininas, que durante décadas se encontraram associadas a uma longa tradição de construção de imagem estereotipada, onde à beleza e atributos físicos, se conjugavam os papéis tradicionais, tal como, o papel de esposa, de dona de casa e de cuidadora. Descrição como esta, poderá ser observada em clássicos, designadamente, na *Bela Adormecida*, na *Branca de Neve*, na *Cinderela*, filmes onde, a par da beleza se conjugam outros fatores, nomeadamente, o abandono, a fragilidade, a dependência e a servidão. Estes códigos, marcaram as gerações dos anos trinta aos anos sessenta, do século XX. Mais tarde, no final dos anos oitenta e durante a década de noventa, surgem produções como, a *Pequena Sereia* (1989), a *Bela e o Monstro* (1991), *Aladino* (1992), *Pocahontas* (1995) e *Mulan* (1998). Neste novo registo de princesas, pode ser observado, que *Pequena Sereia* explora o fascínio de uma figura híbrida, numa narrativa, que inicialmente coloca o público perante a personagem da jovem Ariel, que procura independência. Associada a uma vontade de emancipação a sereia manifesta ainda o desejo de transformação. As questões de poder envolvem esta figura, que no desenrolar da narrativa conhece um príncipe, por quem desenvolve uma relação amorosa. Aqui, regressam os velhos padrões de uma figura feminina, que abdica dos seus sonhos, para dar

configuração ao normalizado papel de esposa. Neste mesmo filme, observa-se a presença de Úrsula, que no papel de vilã assume todo um conjunto de atributos, que se afastam dos padrões de beleza dominantes. Também, o papel de vilã encerra, nas produções da Disney até esta altura, todo um imaginário de associações ligadas a poderes ocultos, ao serviço de causas intriguistas e com figuras marcadamente transfiguradas. A transfiguração espelha-se em características como, o peso, as rugas, as verrugas e a idade avançada. Estando os padrões de beleza e personalidade dócil reservado às princesas ingénuas. Já na *Bela e o Monstro* é apresentada uma princesa, que mostra uma faceta corajosa, ao tomar para si o destino do seu próprio pai, que havia sido feito prisioneiro, por invasão do espaço privado do Monstro. Nesta personagem encontramos uma figura feminina, que corta com o paradigma da mulher submissa mas que conserva as dimensões de doçura associadas à figura de uma mulher jovem e bela, que deseja como final feliz, o casamento com o personagem masculino que ocupa o lugar cimeiro no desenrolar da narrativa.

Com *Brave* (2012) e *Moana* (2017), produções da primeira década do século XXI, a Disney inaugura uma nova abordagem à figura feminina, dando-lhe o lugar de protagonista sem, isso implicar, que para o seu sucesso e felicidade estas personagens precisem de um vínculo de dependência com a figura masculina. A par destas características reside a questão de abordagens descontraídas, cabelos soltos e despenteados, com roupas informais, longe da configuração dos vestidos de baile. As figuras principais destes filmes também são marcadas por uma energia contagiante, inteligência emocional, sentido de aventureira, liberdade e determinação. Os conflitos nestes filmes ajudam a perceber um crescimento ao nível emocional, ao invés de servirem de plataforma para terminar nos braços de um príncipe. Estas, pelo contrário, assumem o papel de heroínas. Embora as alterações ao nível dos atributos também se estendam à figura masculina, que de personagens corpulentas, líderes passam a figuras andrógenas, o nosso olhar é fixado, aqui, sobre a figura feminina e as suas características (Hine et al. 2018).

Um olhar sobre a expressão no ocidente e no oriente

No seguimento da influência, que as obras criadas pela Disney tiveram e continuam a ter numa audiência jovem é de notar o contraste existente com a indústria de filmes oriental, nomeadamente da autoria do realizador Hayao Miyazaki e do seu estúdio Ghibli, mas também de destacar outros autores, especialmente dentro do género *Mahou Shoujo*, traduzido livremente para português como *Rapariga Mágica*. Todos estes criadores demonstram uma diferença de paradigmas no que toca à educação e normas sociais que mudam entre estas diversas culturas. Começando pela forma como as histórias retratam o género feminino, dando-lhes a autoria, ambições e a sua própria aventura, que não está dependente de outro

possível protagonista rapaz. Assim, surgem histórias que se podem caracterizar por serem tradicionalmente femininas, dando ênfase à *Mahou Shoujo*, mas não lhes tirando o protagonismo da sua própria força. O tema das “Raparigas Mágicas” surgiu pela década de 60-70 e teve um claro impacto nas obras que lhe sucederam. Neste sentido, surgem diversos *mangas* e *animes*, expressões japonesas para banda desenhada e desenhos animados oriundos do país, que vão narrar histórias de protagonistas entre os 10 e 16 anos que abordam os mais diversos temas, desde romance, autoimagem, amizade, entre outros. Todo este movimento veio mais tarde influenciar a cultura ocidental de onde surgem obras como *Winx* (2004) e mais recentemente *Miraculous Ladybug* (2017), mas focando-se, somente, na estética e não abordando os mesmos temas com tanta profundidade como os seus precursores. Uma das temáticas que este *media* aborda de maneira diferente é a sexualidade e representação de género. Tendo em conta que certos traços culturais são espelhados através da arte que é produzida, dentro de *Hollywood* existe uma tendência referente à heteronormalidade. Este conceito prende-se em assumir relações entre géneros opostos como o padrão, deixando qualquer variação dentro do espectro amplo da sexualidade como algo fora do comum. Por oposição, a heteronormalidade nem sempre é a norma noutras culturas, como a japonesa, onde a sexualidade é expressada num registo mais livre. Assim, obras como *Sailor Moon* (1992) exploraram livremente a relação de um casal do mesmo sexo, não gerando qualquer polémica (Ristola 2020). Porém, quando foi exibido noutros países foi recebido com censura, passando de parceiras a primas. Toda esta omissão ou ridicularização de outras formas de sexualidade e expressão de género é alimentada aos jovens desde cedo. Tal acontecimento pode alienar sentimentos que vêm com naturalidade a tal crianças, que sem o apoio e guia necessários pode levar a confusão e vários problemas na autoestima e vida, quando exposto a longo prazo. Como já referido, na *media* japonesa, as protagonistas femininas têm um sentido de individualidade, outra característica contrastante com os seus competidores, onde muitas vezes são apresentadas com o simples objetivo de ter diversidade, quer performativa, quer bastante vazia e bidimensional, apenas servindo o propósito de realçar ainda mais as personagens principais, tipicamente masculinas. Com estas histórias de raparigas mágicas e fortes veio todo um novo mundo mostrando diferentes maneiras de ser uma rapariga e validando todas elas, ao contrário de mostrar apenas uma maneira de ser feminina, tipicamente feminina, mas não demasiado, calada e submissa. Com o passar dos anos, ideias e paradigmas foram-se misturando dando origem a uma nova era de animação com cartoons como *Adventure Time* (2010), *Steven Universe* (2013) e *She-Ra and the Princesses of Power* (2018). A destacar *Adventure Time*, de onde muitos criadores envolvidos na produção vão, mais tarde, criar os seus próprios desenhos animados com as suas inspirações claras. Esta nova geração procura contar histórias perceptíveis

para os mais novos enquanto continua pertinente para uma audiência mais velha, com valores novos e questões educativas fomentando o pensamento individual. Desta maneira, somos apresentados a uma diversidade pouco vista no *mainstream* da animação com personagens que divergem do que normalmente é apresentado, onde rapazes podem chorar e raparigas tomam as rédeas das próprias histórias, subindo no patamar de personagens secundários para primários, sem recontar as mesmas histórias à qual fomos embalados em crianças. Outras ideias importantes a serem abordadas passam pelos conceitos de amizade, *found family* - traduzindo-se, livremente, *para família encontrada* em que procura explorar um sentido de família não unida por sangue mas por um forte laço de amizade (Criss et al. 2020). Outro aspeto que tem sido explorado é a validação de ambos rapazes mais ou menos masculinos, bem como raparigas pouco ou mais femininas, onde não é o objetivo colocar um acima do outro, mas mostrar que todas estas facetas existem e são normais, emulando de uma certa maneira o mundo real. Todo este movimento tem também uma forte ligação à terceira onda de feminismo, onde é procurado festejar a diversidade dentro do género feminino, desde a fragilidade, aos valores tradicionais femininos, mas também ambições, desde que seja natural à pessoa e não impingido/imposto (Gillis, Howie e Munford 2005). Numa fase inicial, a emissão e criação de desenhos animados teve como um dos principais objetivos a venda de brinquedos alusivos à série à qual pertenciam. Assim, para cortarem em despesas de fabrico, as personagens tinham de manter um design semelhante com o mínimo de diferenças possível, perpetuando a ideia de corpo ideal. Com o passar dos anos, a criação desta *media* mudou de objetivo, dando mais liberdade aos criadores para desenharem personagens mais diversificados entre si. Um forte exemplo destas práticas é *She-Ra and the Princesses of Power* (1985) e o seu *remake* em 2018, onde o *cast* foi redesenhado de maneira a ser inclusivo com diferentes tipos de corpos, desde maiores a menores, bem como em diferentes etnias, de forma a alcançar um resultado mais realista e reflexivo do mundo real (Maia 2020). Outra característica que foi repensada foi o público-alvo que sendo mais novo, foi decidido também alterar as idades destes personagens para criar um laço mais forte para com as crianças.

A dimensão discursiva na abertura do espaço académico à partilha e à exploração criativa

Em contexto da Unidade Curricular ‘Teoria dos Media’ e do briefing ‘O cinema e o seu contributo para a perceção do mundo atual’ foi criado um *animatic* alusivo ao tema de como a *media* afeta a perceção de uma criança, referente a temas *Queer* (Figuras 1 e 2). Neste projeto, é exposto o crescimento de uma pessoa que vive e convive com a negação da existência de sexualidades fora do espectro da heterossexualidade, evidenciando, por isso, um impacto que se revela

mais destrutivo do que positivo. Para transmitir esta ideia é apresentada a sequência do percurso biológico/social e cultural de um sujeito, que desde tenra idade sente interesse romântico por pessoas enquadradas dentro do mesmo género. Neste cenário, a manifestação sentida é sempre percebida através de um prisma de luz negativo transmitido pela *media*. Desta *media* experiência decorre um impacto emocional, que desperta sensações e emoções. A falta de diversidade e/ou alienação de tal, perpetua a ideia de que o “correto” é ditado pela sociedade, onde qualquer pessoa com uma identidade fora do padrão, está errada e consequentemente precisa de ser mudada. Neste sentido, a partir do momento em que a diversidade é inserida no *mainstream* abre todo um espaço e conversação. O nosso projeto, reflete o impacto de como aquilo, que é ensinado desde cedo a uma criança pode acompanhar-lhe para a vida e delimitando algo tão subjetivo, como são os sentimentos e as emoções. Desta alienação e negação forçada, sobre si e sobre a sua subjetividade, decorrem danos, que poderão afetar toda sua trajetória infantojuvenil e percurso até à vida adulta. Estas adversidades marcam a forma como o sujeito se desenvolve em vários níveis. Outro assunto aqui abordado é relativo à questão da normalização de diferentes tipos de afetos, que em vez de serem limitados, deveriam ser amplos de modo a serem mais abrangentes. Através da normalização também se abriria o debate para outras pessoas, por forma a que promover espaços de desconstrução em torno das formas de ódio, verificadas sem fundamento, e consequentemente promover formas de respeito pela difereça. Sendo aqui necessário criar mecanismos e estratégias de partilha de conhecimento em torno de formas de ser/sentir/estar negadas durante várias gerações.

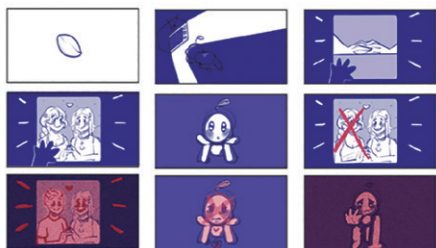


Figura 1 – Storyboard1 do projeto de Bruna Banon (2021).

O *animatic* procura, em termos formais, constituir-se como um registo simples, com a utilização de formas livres e monocoloridas, por forma a passar a sua mensagem de maneira mais clara. Assim, pode ser observado, que o ciclo tem início com a presença de uma semente, que serve de metáfora para o nascimento. Neste cenário configura-se o crescimento de uma pessoa, que apresenta uma folha na cabeça, transmitindo o que a personagem está a sentir. Estes sentimentos vão desde situações em que esta se

encontra num estado saudável na medida em que é exposta a emoções positivas, por seu turno, perante emoções negativas ou quando é reprimida, denota-se que murcha rapidamente. As imagens, que passam na televisão reproduzem o que é mostrado na *media*, como forma de regulação de género (Butler 2010), espelhando e perpetuando todas as formas de censura e discriminação existentes no mundo. Todo este peso circundante faz com que a personagem se feche perante um mundo, que não a abraça, que não a acolhe. A experiência do crescimento chega, entretanto, à atualidade, momento em que começam a surgir novas abordagens. Estas abordagens surgem em obras, que abordam estes temas numa perspetiva mais positiva, referenciando, aqui, as duas personagens de *Adventure Time*, Marceline e a Princesa Bubblegum, que foi um dos primeiros desenhos animados destinados a crianças a mostrar claramente um casal do mesmo género (Jane 2015).

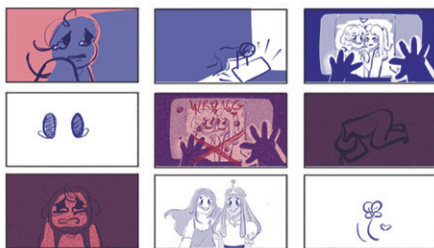


Figura 2 – Storyboard2 do projeto de Bruna Banon (2021).

Considerações finais

Com este trabalho, pretendemos expor parte de um percurso compreendido no âmbito da criação de espaços de reflexão, no contexto da unidade curricular de Teoria dos Media, particularmente o espaço intitulado “O cinema e o seu contributo para a percepção do mundo atual”. O intuito da existência destes espaços, teve por objetivo desconstruir “formas de submissão paradoxal resultante daquilo que eu chamo de violência simbólica, violência suave, insensível, invisível” (Bourdieu 2002, 7). Toda a manifestação aqui exposta foi resultante de processos de investigação, partilha e debate sobre as narrativas dominantes. Procurámos, assim, auscultar o posicionamento dos estudantes do ensino superior, como comunidade ativa e participativa, em matérias pertencentes ao domínio do sensível (Ranciére 2010), através do exercício teórico e prático. Interessa na configuração deste ensaio, perceber a importância na abertura das unidades curriculares teóricas, ao exercício prático, como plataforma, que potencia o olhar sobre a atividade criativa, no domínio de construção de novas configurações, leituras e abordagens, sobre as questões de género e outros temas contemporâneos, bem como, sobre seus atores, vivências e experiências.

Agradecimentos

Este trabalho é financiado por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto (UIDB/05468/2020).

Referências Bibliográficas

- Baroutsis, Aspa, Mills, Martin, McGregor, Glenda, te Riele, Kitty e Hayes, Debra. 2016. "Student voice and the community forum: Finding ways of 'being heard' at an alternative school for disenfranchised young people" in *British Educational Research Journal*, 42(3), 438–453.
- Bourdieu, Pierre. 2002. *A dominação masculina*. Trad.: Maria Helena Kühner. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- Butler, Judith. 2010. *Gender Trouble: Feminism and the subversion of identity*. New York, NY: Routledge.
- Coyne, Sarah, Jennifer Ruh Linder, Eric Rasmussen, David Nelson, e Victoria Birkbeck. 2016. "Pretty as a princess: Longitudinal effects of engagement with Disney princesses on gender stereotypes, body esteem, and prosocial behavior in children" in *Child Development*, nº87, 1909–1925.
- Criss, Michael, Gregory Pettit, John Bates, Kenneth Dodge e Amie Lapp. 2002. Family Adversity, Positive Peer Relationships, and Children's Externalizing Behavior: A Longitudinal Perspective on Risk and Resilience. In *Child Development*, nº4, 1220-1237.
- England, Dawn Elizabeth, Descartes, Lara, e Collier-Meek, Melissa. 2011. "Gender role portrayal and the Disney Princesses" in *Sex Roles: A Journal of Research* 64(7-8), 555–567.
- Freire, P. 2000. *Pedagogy of the oppressed*. Penguin: New York.
- Gillis, Stacy, Gillian Howie, e Rebecca Munford. 2005. *Third Wave Feminism: A Critical Exploration*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Greteman, Adam. 2017. "Helping Kids Turn Out Queer: Queer Theory in Art Education" in *Studies in Art Education: A Journal of Issues and Research*, 58(3), 195-205.
- Golden, Julia, e Jacoby, Jennifer. 2018. "Playing princess: Preschool girls' interpretations of gender stereotypes in Disney Princess media" in *Sex Roles* 79, 299-313.
- Hart, Steven. 2006. "Breaking literacy boundaries through critical service-learning: education for the silenced and marginalized" in *Mentoring & Tutoring*, 14:1, 17–32.
- Hine, Benjamin, Ivanovic, Katarina, e England, Dawn. 2018. "From the sleeping princess to the world-saving daughter of the chief: Examining young children's perceptions of 'old' versus 'new' Disney princess characters" in *Social Sciences*, 7(9).
- Jane, Emma. 2015. "Gunter's a Woman?!" – Doing ad undoing gender in Cartoon Network's Adventure Time. In *Journal of Children and Media*, nº2, 231-247.
- Lévi-Strauss, Claude (1980 [1952]), *Raça e História*, Lisboa, Editorial Presença.
- Maia, João. 2020. "He-man and the Masters of the Universe": a tecnocultura dos anos 80 e uma das primeiras recriações do pós-humano" in 2i: *Revista de Estudos de Identidade e Intermedialidade* 2 2 (2020): 67-82.
- Meyer, Doug. 2015. *Violence against queer people: Race, class, gender and the persistence of anti-LGBT discrimination*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Menezes, Isabel e Ferreira, Pedro 2012. *Educação Para a Cidadania Participatória em Sociedades de Transição: Uma visão europeia, ibérica e nacional das políticas e práticas da educação para a cidadania em contexto escolar*. Porto: CIIIE – Centro de Investigação e Intervenção Educativas.
- Mockler, Nicole e Groundwater-Smith, Susan. 2015. *Engaging with Student Voice in Research, Education and Community: Beyond Legitimation and Guardianship*. Dordrecht: Springer.
- Oka, Mateus e Laurenti, Carolina. 2018. "Entre sexo e gênero: um estudo bibliográfico exploratório das ciências da saúde" in *Saúde Sociedade* v.27, nº1, 238-251.
- Ranciére, Jacques. 2010. *Estética e Política. A Partilha do Sensível*. Porto: Dafne Editora.
- Ramos do Ó, Jorge. 2005. "Government of the soul and genesis of the modern educational discourse (1879–1911)" in *Paedagogica Historica*, nº41, 243-257.
- Ristola, Jacqueline. 2020. "Globalizing Fandoms: Envisioning Queer Futures From Kunihiko Ikura to Rebecca Sugar". In Zielgler, John e Richards, Leah (eds) *Representation in Steven Universe*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Towbin, Mia Adessa, Haddock, Shelley, Zimmerman, Tony Schindler, Lund, Lori e Tanner, Litsa Renee. 2003. "Images of gender, race, age, and sexual orientation in Disney feature-length animated films" in *Journal of Feminist Family Therapy*, nº15, 19–44.
- Witt, Susan. 2000. "The influence of television on children's gender role socialization" in *Childhood Education*, nº76, 322–324.