
Gênero nas telinhas: diferentes formas de representar dissidências de gênero e sexualidade em desenhos animados infantis¹

Ícaro Matos KROPIDLOSKI²

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS, Porto Alegre, RS

RESUMO:

Este artigo pretende, a partir de uma breve historicidade dos desenhos animados e análise de alguns personagens, explicitar maneiras distintas de representar dissidências de gênero e sexualidade em obras audiovisuais infantis. Usaremos como aporte teórico para as discussões Butler (2018) e outros autores que pesquisam de forma interseccional sobre gênero e obras audiovisuais infantis, tais como Nascimento (2018) e Santos (2015).

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; Gênero; Desenhos Animados;

Introdução

Acreditamos que as dissidências de gênero e sexualidade podem ser representadas de diferentes maneiras em produções audiovisuais infantis. Entendemos aqui que tais dissidências referem-se às formas de ser e estar no mundo que subvertem a lógica da “ordem compulsória do sexo/gênero/desejo” e da “heterossexualidade compulsória” (BUTLER, 2018). A investigação sobre as representações dessas dissidências em obras audiovisuais infantis faz parte da delimitação de campo para a pesquisa de mestrado do autor e, para isso, usamos como aporte teórico para as discussões Butler (2018) e outros autores que pesquisam de forma interseccional sobre gênero e obras audiovisuais infantis, tais como Nascimento (2018) e Santos (2015).

A partir dessa linha de pesquisa entendemos que a "Teoria Queer", preconizada por Judith Butler a partir da década de 1990 e da obra "Problemas de Gênero", trouxe a perspectiva de que o destino é a cultura e não a natureza. Nesse sentido, Butler (2018) nos traz que o gênero e a experiência se constroem e se condicionam a partir do discurso culturalmente delimitado. A autora tensiona as ideias da filósofa búlgaro-francesa Julia

¹Trabalho apresentado no GP Estudos de Televisão e Televisualidades, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Curso de Comunicação Social da Escola de Comunicação, Arte e Design Famecos - PUCRS, e-mail: icaro.matos@edu.pucrs.br. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001

Kristeva sobre a disputa entre simbólico e semiótico, entendidos enquanto duas modalidades da linguagem. Ou seja, o semiótico posto enquanto aquilo que desafia e é reprimido pelo simbólico, que é representante do ser e estar hegemônico.

Nessa perspectiva, entendemos que obras audiovisuais infantis, enquanto tecnologias do imaginário, reproduzem os valores médios aglutinados pelo simbólico. Tais produções não são pensadas e construídas de forma ingênua e apartadas dos debates que constituem as sociedades que as consomem. Nascimento (2018, p.56) lembra que a animação infantil “longe de estar apenas relacionada a um imaginário infantil, como assume o preconceito popular, ela carrega consigo temáticas de urgência e grandes dramas disfarçados, muitas vezes, de ironia e tom de brincadeira”.

Ou seja, as animações infantis podem possuir, do ponto de vista do público, o objetivo de entreter. Mas essa é apenas a primeira camada de uma série de finalidades possíveis para os estúdios de animação. Entendemos que um filme, uma vez inserido numa lógica de “Indústria Cultural” (ADORNO, 2002) que produz e distribui em larga escala, para um público médio e massivo, pode também ser instrumentalizado para fins de “educação moral não formal” (SABAT, 2003), ou seja: os enredos dessas animações investem sobretudo nos comportamentos que não devemos repetir.

Esse entendimento é reforçado a partir dos estudos do fenômeno *queer coding*, em tradução livre codificação *queer*, geralmente analisado a partir da replicação de estereótipos *queers* implícitos e negativos através dos vilões de filmes infantis longa metragem das décadas de 1980 e 1990. Tal codificação trata-se, portanto, de um subtexto *queer* que faz com que determinados personagens sejam associados de forma pejorativa à comunidade LGBTI+ (lésbicas, gays, bissexuais, travestis e transgêneros). No entanto, ao analisarmos as obras audiovisuais infantis, em perspectiva histórica, identificamos também representações *queer* explícitas e positivas nas últimas décadas. Logo, partimos da premissa que atualmente ambas as realidades coexistem, seja dentro de uma mesma produção ou a partir de obras de diferentes épocas que dividem a grade de programação da televisão ou catálogos de streaming.

Codificação queer

O fenômeno *queer coding* geralmente é analisado a partir das figuras dos vilões *Disney* das décadas de 1980 e 1990. Trata-se de uma encenação exagerada do gênero ou

atribuição de características dissidentes do padrão heteronormativo à personagens. Tais características ficam geralmente subentendidas e, nesse sentido, o *queer coding* atua de forma implícita e negativa, reforçando estereótipos.

Podemos entender tal processo enquanto o que Butler (2018) chama de “mimetização de gênero” ou ainda “paródia de gênero e subversão”. Pensemos que, durante as suas primeiras décadas de existência, de 1930 a 1980, a *Disney* tinha como principais representações de vilania e antagonistas das princesas as madrastas. Isso muda a partir da década de 1980, época em que a epidemia do HIV/Aids estigmatizava LGBTs, especialmente homens gays e pessoas trans e travestis (TREVISAN, 2018).

Nesse contexto de epidemia, os vilões passam a ser codificados e construídos a partir de estereótipos LGBTs, na imagem de criaturas andróginas que vivem à margem, como por exemplo a personagem Úrsula de *A Pequena Sereia* ou os afeminados Gaston de *A Bela e a Fera* e Jafar de *Aladdin*. Santos (2015) demonstra que as características físicas de Jafar, por exemplo, eram constituídas de traços finos e alongados em oposição aos outros personagens masculinos. É mais fácil traçar paralelos e convergências entre Jafar e as personagens femininas do filme. O vilão possui, por exemplo, coloração nas pálpebras e sobrancelhas delineadas. O autor ainda traça referências entre a *drag queen* Divine, famosa na década de 1980, e a bruxa do mar Úrsula de *A Pequena Sereia*:

Além da incontestável semelhança visual entre Divine e Úrsula, é possível afirmar que a *persona* da antagonista animada como um todo foi baseada em grande medida na *drag queen* criada por Glenn Milstead, em especial seus trejeitos e maneirismos (SANTOS 2015, p.105, grifo do autor).

A mimetização exagerada dos seus traços femininos a aproxima da figura *drag queen*. Santos (2015) traz que: “portanto, podemos afirmar sinteticamente que Úrsula se coloca além das fronteiras de binarismos rígidos” (SANTOS, 2015, p. 107). Nesse sentido, a obra de Butler traz diferentes reflexões: “seria a *drag* uma imitação de gênero, ou dramatizaria os gestos significantes mediante os quais o gênero se estabelece?” (BUTLER, 2018, p.9). Ela usa inclusive a figura de Divine e do filme *Hairspray* para trazer que ali vemos o gênero enquanto uma imitação persistente que passa como real, ou seja: gênero é performance, podemos até dizer que é expectativa! Úrsula se tornou, dentro da bibliografia sobre codificação *queer* em obras audiovisuais, um exemplo corriqueiro do processo apresentado. Sua semelhança com Divine é notória.

Figura 1: Úrsula e Divine lado a lado



Fonte: criação do autor.

Butler (2018, p.9) coloca as *drags* enquanto essa paródia de gênero, figuras que desestabilizam “as próprias distinções entre natural e artificial, profundidade e superfície, interno e externo (...)”. Nascimento (2018, p.56) chama atenção de que “a encenação exagerada do gênero, por exemplo, pode ser considerada uma paródia, uma subversão. Mas nem toda paródia é subversiva, e pode acabar servindo como uma forma de reforçar as estruturas de poder existentes.” É o caso do fenômeno identificado e estudado neste texto.

Se o *queer coding* é usualmente identificado nos filmes longa metragem da *Disney* distribuídos via cinema, entendemos que tal forma de representação de dissidências e mimetização de gênero é replicada em outros formatos situados até mesmo, algumas vezes, em contextos históricos anteriores. Essa observação se faz necessária visto que nossa pesquisa se delimita a partir das produções de desenhos animados distribuídos via televisão, isto é: são diferentes parâmetros de produção, análise, distribuição e recepção. No entanto, antes de entrarmos na análise dos desenhos se fez necessário situarmos o fenômeno, entendendo como e a partir da análise de qual contexto histórico os estudos sobre ele surgem.

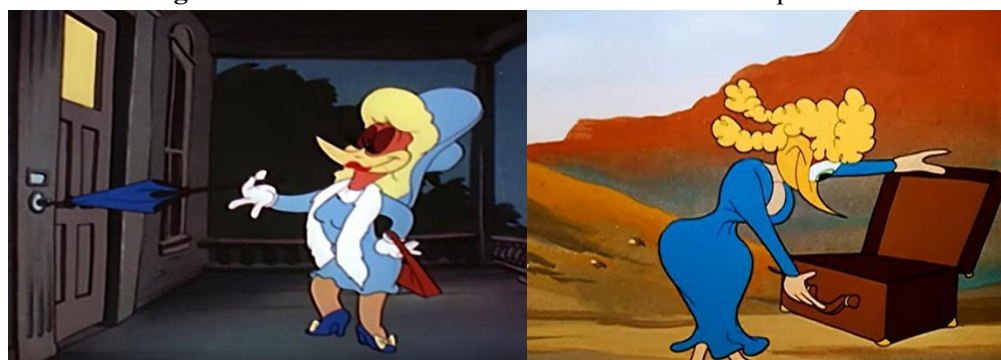
A codificação *queer* transpassa, além dos diversos formatos e épocas, diferentes estúdios de animação. Ao analisarmos personagens clássicos como Pernalonga e Pica-Pau, respectiva e originalmente vinculados à *Warner Bros Animation* e *Walter*

Lantz Productions, identificamos o fenômeno. Ambos tratam-se de personagens antropomorfizados, um coelho e um pica-pau, que mimetizam a cultura e os papéis sexuais hegemônicos, construindo discursivamente seus gêneros. Vizachri (2014, p. 7107) explica que:

As mídias sempre antropomorfizaram animais, isto é um recurso necessário quando se deseja contar histórias. Mas antropomorfizar não é um modo uniforme de transferir características humanas aos animais, mas sim é um recurso que pode ser utilizado de diversas maneiras em maior ou menor grau.

Nestes casos os personagens usualmente performam feminilidade e transgridem os papéis tradicionais do gênero masculino, culturalmente vinculado a eles, num tom de brincadeira e enganação perante seus adversários. Estes, por sua vez, geralmente revidam com revolta quando a “farsa” do gênero é descoberta. No episódio *Chew Chew Baby*³, produzido e veiculado originalmente em 1943, o Pica Pau se disfarça de Clementine, figura feminina, com objetivo de seduzir Leôncio e garantir estadia em sua casa. Quando Leôncio tenta beijar a mão de Clementine o braço estica-se infinitamente e a investida amorosa não é consumada. No episódio *Stage Hoax*⁴, produzido e veiculado originalmente em 1951, o Pica Pau abre uma mala e veste-se de mulher com próteses de pernas humanas e femininas, vestido e peruca. A cena lembra nitidamente o processo de preparação de *drag queens*.

Figura 2: Pica Pau vestido de mulher em diferentes episódios



Fonte: episódios *Chew Chew Baby* e *Stage Hoax*.

Em vídeo que compila diferentes momentos do personagem Pernalonga travestido de mulher em 26 episódios produzidos e veiculados entre 1942 e 1956, vemos o mesmo

³ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=HoxGJSbi0DI> . Acesso em 26 de junho de 2021

⁴ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=kfkMYQOm Js> . Acesso em 26 de junho de 2021

padrão: as investidas amorosas nunca são consumadas, elas resultam na descoberta da “farsa” e em violência. Além disso, os personagens, quando disfarçados do gênero oposto, seduzem os adversários ou os constroem a partir de estereótipos do que se considera o comportamento ideal feminino. Os adversários de Pernalonga constroem-se, por exemplo, quando o flagram em roupas íntimas femininas. O Pica Pau, quando vestido de mulher, consegue estadia e não precisa pagar a conta do restaurante a partir do interesse amoroso que aquela figura feminina desperta nos personagens masculinos.

Figura 3: Pernalonga constrange seu adversário



Fonte: episódio The Wabbit Who Came to Supper de 1942. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=NmrBmzt0kvE>. Acesso em 14 de julho de 2021

Temos aqui, alegoricamente posto nos enredos dos desenhos infantis, a “mimetização de gênero” e a “heterossexualidade compulsória”, conceitos explorados por Butler (2018). Tais casos são nítidos exemplos da sexualidade hegemônica construída e difundida a partir do discurso e da cultura. Devemos lembrar que o gênero “também é o meio discursivo/cultural pelo qual ‘a natureza sexuada’ ou ‘um sexo natural’ é produzido e estabelecido como ‘pré-discursivo’, anterior à cultura, uma superfície politicamente neutra sobre a qual age a cultura” (BUTLER, 2018, p. 25).

No desenho *Meninas Super Poderosas*, produzido e distribuído pelo *Cartoon Network*, temos o exemplo do vilão Ele. Na versão original do desenho o vilão chama-se *HIM*, uma referência ao pronome possessivo masculino inglês e abreviatura

para *His Infernal Majesty*. Na tradução para o português a referência para a sigla de *His Infernal Majesty* foi sublimada e o personagem passou a se chamar Ele. O vilão é um demônio andrógino, referido e lido culturalmente no masculino e que performa características femininas como a voz aguda e o uso de saia e salto alto.

Figura 4 - Vilão Ele de As Meninas Super Poderosas



Fonte: reprodução Internet

Vemos aqui, mais uma vez, um processo de codificação onde características dissidentes são personificadas nos vilões. A partir do demônio Ele podemos refletir que:

A marca do gênero parece qualificar os corpos como corpos humanos; o bebê se humaniza no momento em que a pergunta ‘menino ou menina?’ é respondida. As imagens corporais que não se encaixam em nenhum desses gêneros ficam fora do humano, constituem a rigor o domínio do desumanizado e do abjeto, em contrapartida ao qual o próprio humano se estabelece (BUTLER 2018 p. 193-194).

Ou seja, a desumanização dos vilões se dá, nesse caso, a partir da negação do simbólico hegemônico e da construção da imagem do “monstro” explicada por Sabat (2003). Acerca dessas subversões, Butler (2018) questiona como devemos problematizar essa matriz heterossexual, pensar gênero e sexualidade para além dessa binaridade, desse “falocentrismo” e da “heterossexualidade compulsória”. Ela traz o quanto Julia Kristeva considera a heterossexualidade claramente como pré-requisito do parentesco e da cultura. Tudo que foge desse simbólico hegemônico é psicótico, é a perda de si mesmo. Estariam aqui as *drags*, os vilões e as dissidências em si apartadas

da cultura? Ou podemos pensar que estariam inseridas nela, mas no campo do psicótico e abjeto por não cumprirem os requisitos básicos para serem humanizados.

O desenho das Meninas Superpoderosas, apesar de codificar implícita e negativamente características *queer* na figura de um vilão, parece também questionar normas de gênero e sexualidade. É um exemplo de produção onde ambas as possibilidades de representação parecem coexistir e conseguem ser tensionadas.

Exposições positivas sobre gênero

No quinto episódio da quarta temporada⁵, as Meninas Super Poderosas tentam ingressar na Associação Mundial dos Super Heróis, formada apenas por homens. As meninas passam por todos os testes, mas sua participação na Associação é negada. O Major Glória, líder dos heróis, explica:

“Essa é a Associação Mundial dos Super Heróis, vocês são meninhas e nós somos homens. Protetores, caçadores, lutadores, exibicionistas e barulhentos. Vocês são meninhas, deviam estar em casa com a mamãe aprendendo a cozinhar, limpar e coisas de mulheres (...)” (15:37)

Em seguida ele questiona os papéis de gênero dizendo:

– Existem algumas funções desempenhadas só por homens ou por mulheres. Peguem a sua família como exemplo, quem trabalha fora e sustenta a casa? – Nosso pai! – Exato! E quem cozinha? – O pai. – Quem lava as roupas? Quem lava a louça? Quem faz bolo? – O pai. – Então quem corta a grama e lava o carro? – A Lindinha! (16:09)

Vale dizermos que Lindinha, dentre as três Meninas Super Poderosas da época⁶, era considerada a mais feminina de todas, mas a que desempenhava os serviços braçais que espera-se dos homens. Lembremos também que a configuração familiar das meninas não é a usual: elas foram criadas em laboratório e não possuem mãe, seu tutor é o Professor Utônio. Podemos entender que tais escolhas não foram aleatórias, mas sim uma forma da animação questionar os papéis de gênero pré-estabelecidos na nossa sociedade.

⁵ Disponível em <https://maxseries.me/episodio/as-meninas-superpoderosas-4x5/>. Acesso em 26 de junho de 2021.

⁶ A partir de 2017 a Cartoon Network inseriu na história Estrelinha, uma Menina Super Poderosa mais velha que Lindinha, Docinho e Florzinha e com cabelo colorido e pele negra.
<https://f5.folha.uol.com.br/fofices/2017/09/conheca-estrelinha-a-nova-integrante-das-meninas-superpoderosas.shtml>. Acesso em 27 de junho de 2021

Exemplos como o desse episódio são boas respostas para a pergunta trazida por Butler (2018), que nos questiona sobre qual é a melhor maneira de problematizar as categorias de gênero e a “heterossexualidade compulsória”. Um movimento que expõe de forma positiva personagens infantis que podem ser lidos enquanto membros da comunidade LGBTI+ ou que questionam papéis de gênero parece ser uma boa resposta e caminho. Nessa linha, produções mais recentes do *Cartoon Network* questionam de forma menos implícita e mais assertiva as questões compulsórias e as normas vigentes de gênero.

O desenho *Steven Universe* é um exemplo disso. A série foi criada em 2019 por Rebecca Sugar que reconhece-se enquanto pessoa não binária e leva de forma explícita questões de gênero para as telas. Na história, o personagem principal Steven

“(...) é um garoto que foge muito dos padrões de masculinidade presentes nos personagens masculinos (ou masculinizados) de outros desenhos infantis (principalmente os personagens que desempenham papéis de heróis), como também as figuras que representam poder e segurança são as outras Crystal Gems, muito feminilizadas em suas formas e discursos” (DEBONE, 2019, p.43).

As *Gems* citadas são alienígenas inorgânicas cujas existências se dão a partir de pedras preciosas. Elas podem se metamorfosear e se fundir, inicialmente, para funções militares e de batalha. Debone (2019, p. 39) traz que tais fatos “excluem a necessidade de se identificarem com características generificadas terrestres, que são fixas e imutáveis, possibilitando, portanto, o livre trânsito entre corporalidades e formas físicas (...)”.

Ao analisarmos tal desconstrução podemos evocar Butler (2018, p. 26), ela apresenta que “a hipótese de um sistema binário dos gêneros encerra implicitamente a crença numa relação mimética entre gênero e sexo, na qual o gênero reflete o sexo ou é por ele restrito”. Butler afirma também que precisamos designar o aparato de produção mediante o qual os próprios sexos são estabelecidos. O modo como a forma de ser e estar no mundo das *Gems* se estabelece parece convergir com essa ideia de desconstrução e reformulação de identidades trazido pela autora.

Podemos destacar Rubi e Safira, duas *gems* que nutrem um amor recíproco tão grande que elas não conseguem ficar separadas, estando sempre fundidas na forma de

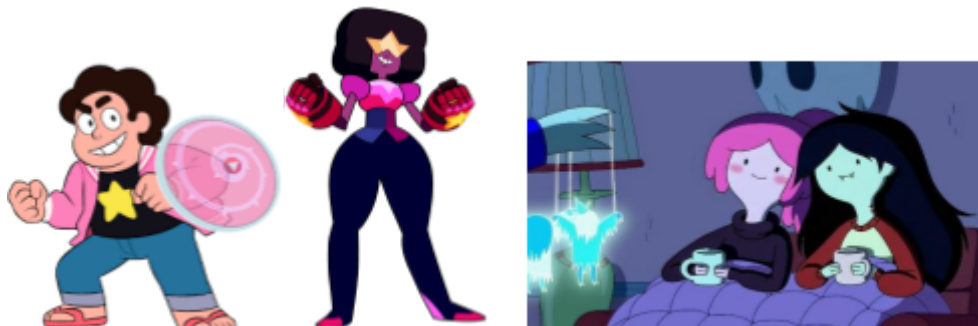
Garnet. Na quinta temporada da série, as duas, inclusive, casam-se e o relacionamento é posto de forma explícita e positiva na história. Sabino e França (2019, p.3) trazem que:

Por exemplo, a personagem Garnet é um dos recursos utilizados pela série para apresentar ao público a diversidade de gênero e sexualidade, devido a personagem ser o resultado da fusão (junção de duas ou mais Gems para a criação de um ser maior e mais forte) de duas outras Gems, Ruby e Sapphire, seres com cristais de núcleos diferentes, fazendo com que sua fusão seja considerada um grande tabu na sociedade das Gems.

As *gems*, assim como outros personagens atuais da *Cartoon Network*, rompem com o que Butler (2018) coloca enquanto significado cultural assumido pelo corpo sexuado. Nessa lógica, converge com o que a autora defende, de que não se pode dizer que o gênero decorra de um sexo desta ou daquela maneira. Para ela, quando o status construído do gênero é teorizado como radicalmente independente do sexo, o próprio gênero se torna um artifício flutuante, como a consequência de que um homem e masculino podem, com facilidade, significar tanto um corpo feminino como um masculino. E uma mulher e feminino, por sua vez, podem significar tanto um corpo masculino como feminino.

É o caso das personagens Princesa Jujuba e Marceline, a Rainha dos Vampiros, que aparecem na série *Hora de Aventura*. Debone (2019) aponta que a canção *I'm Just Your Problem* e o décimo episódio da terceira temporada, nomeado como *What Was Missing*, contêm referências a um relacionamento homoafetivo. Debone (2019) ressalta que a canção foi escrita por Rebecca Sugar que posteriormente viria a roteirizar *Steven Universe*. Rebecca parece seguir a ideia de Butler (2018, p.244) que diz: "os gêneros não podem ser verdadeiros nem falsos, reais nem aparentes, originais nem derivados. Como portadores críveis desses atributos, contudo, eles também podem se tornar completa e radicalmente incríveis". A exposição positiva das dissidências se dá a partir dessa capacidade criativa de tornar o diferente radicalmente incrível. Não se trata de erradicar o gênero, mas torná-lo palco para expressões diversas, positivas e dissidentes.

Figura 5 - Steven Universe, Garnet, Princesa Jujuba e Marceline



Fonte: criação do autor.

Considerações finais

Entendemos, portanto, que a indústria audiovisual ressignifica as mensagens em diferentes contextos históricos e isso gera formas diversas de representar os comportamentos sexuais e de gênero dissidentes da norma. Guedes e Tonin (2016, p.3) explicam que “as narrativas carregam, principalmente, características de seu período histórico”. Nesse sentido, os estúdios passam a se preocupar com produções diversas e positivas e revisar seus conteúdos clássicos nas últimas décadas. Em junho deste ano o Cartoon Network chegou a lançar uma linha de produtos com temática LGBTI+, ⁷que, segundo a apresentação que consta no site oficial, busca “apresentar personagens LGBTQIA+ ou que foram abraçados pela comunidade” (grifo nosso). Ele, *Steven Universe*, Garnet, Marceline e Princesa Jujuba; personagens citados neste estudo, compõem o elenco que ilustra diferentes produtos anunciados pelo estúdio. O *Disney+* e a *Warner Brothers*, por sua vez, inseriram avisos em seus filmes e desenhos animados clássicos que hoje estão disponíveis em serviços de streaming. Parte do aviso do *Disney+*, por exemplo, diz: “Este programa inclui representações negativas e/ou maus-tratos de pessoas ou culturas. Esses estereótipos estavam errados na época e estão errados agora.” O fenômeno, posto e entendido aqui, como uma perspectiva histórica, está portanto, sendo reconhecido e revisitado pelos estúdios. Isso reforça a importância desse tipo de investigação.

⁷ Disponível em <https://www.cnsshop.com.br/pride>. Acesso em 28 de junho de 2021.

Butler (2018), traz que o ser humano é sexuado ao nascer, mas o gênero não pode ser entendido como expressão ou reflexo do sexo. Se o sexo não limita o gênero, diferentes gêneros e expressões de gênero são possíveis. E essa possibilidade, vista por uma ótica positiva, vem delimitando uma forma nova de representar essas dissidências em desenhos animados. Notamos, no entanto, que estas diferentes maneiras de representação coexistem às vezes numa mesma produção audiovisual, como é o caso do desenho Meninas Super Poderosas citado neste texto. Nos cabe, portanto, entender tais movimentos em perspectiva histórica e tensionar tais representações, visto que a cultura, por meio de diferentes tecnologias do imaginário, possui caráter pedagógico e instrutivo.

Referências bibliográficas

ADORNO, Theodor W. Indústria cultural e sociedade. 4. São Paulo: Paz e Terra, 2002. ISBN: 8521904533 ampliada. São Paulo: Objetiva, 2018.

BUTLER, Judith. Problemas de Gênero: feminismo e subversão da identidade. 16.ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018. 288 p.

DEBONE, Gabriel. “NÓS SOMOS AS CRYSTAL GEM” Um Estudo sobre Sexualidade e Gênero no desenho animado Steven Universo. Florestan, n. 8, p. 36-60, 2019.

GUEDES, Gustavo Nery DUTRA; TONIN, Juliana. Dos Grimm à Disney: O imaginário e as transformações de texto no filme “A Princesa e o Sapo”. In: XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2016, São Paulo (SP). Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-2301-1.pdf>

NASCIMENTO, Fagner Deport Ferreira do. Entre aparências e contrastes: imaginário do masculino nas animações Disney. 2018.

SABAT, Ruth. Filmes infantis e a produção performativa da heterossexualidade. 2003. 183 p. Tese (doutorado) - Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

SABINO, Vanessa Bocardi; FRANÇA, Fabiane Freire. A problematização das questões de gênero e sexualidade no desenho Steven Universe. In: VI Simpósio Internacional em Educação Sexual, 2019, Maringá. Anais [...]. Maringá: Universidade Estadual de Maringá, 2019. Disponível em: http://www.ppe.uem.br/sies/anais/gt_06.htm

SANTOS, Caynã de Camargo. O vilão desviante: Ideologia e Heteronormatividade em filmes de animação longa-metragem dos estúdios Disney. 2015. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

TREVISAN, João Silvério. Devassos no paraíso. 4. ed. revista, atualizada e ampliada. Rio de Janeiro: Objetiva, 2018.

VIZACHRI, Tânia Regina. De Mickey a Ratatouille: a antropomorfização dos animais nas animações de longa-metragem. Revista da SBEnBIO. São Paulo, n. 7, 2014.