

Representação feminina no cinema de animação *mainstream* dos últimos 25 anos

Gabriela Sá
 IPCA, Portugal
 Paula Tavares
 ID+ IPCA, Portugal

Abstract

Social concepts represented on mainstream films are usually a reflection of the societal views at the time of production. Therefore, by analyzing female representation on mainstream animation we can better understand the social expectations regarding the female gender.

Is character design for mainstream animation an important tool for changing the way we perceive the female gender? Can mainstream animation help break stereotypes and promote equality?

To understand what's happening now and how it affects the society of today and of the future, we looked back at the past 25 years of mainstream animation, analyzing data from a list of 196 animated features. We found there's a lack of female representation on mainstream animated movies, both on screen and on the production team's leading roles, and the representation we do find on screen is often stereotyped and redundant.

Since mainstream animated movies reach audiences worldwide, they're partly responsible for the making of a collective set of acceptable representations of the female gender. Studios should acknowledge the impact of their creative work and make inclusive, innovative and forward-thinking gender representations.

We propose an intervention to female character design that will force it to break and expand beauty concepts. We aim to amplify the visual code that audiences worldwide associate with the female sex – as well as broadening the meaning of female gender and understanding it as a wide spectrum of different identity manifestations.

Keywords: Animation, Mainstream Cinema, Gender, Character Development, Female Representation.

Introdução

Esta investigação surgiu no âmbito do projeto do Mestrado em Ilustração e Animação, no IPCA, após reflexão sobre o atual estado da animação *mainstream* e as mudanças que têm ocorrido neste meio nos últimos anos.

Uma breve reflexão sobre o que é vulgarmente designado como cinema de animação *mainstream* (ou comercial) sugeriu que haveria uma falta de representação do género feminino tanto no ecrã, como presencialmente, nas equipas de produção dos filmes.

Partindo deste pressuposto, decidimos investigar e comprovar se realmente existia falta de representação feminina e, se sim, quais seriam as razões para tal acontecer.

Assim, a investigação começou pela definição e entendimento dos conceitos de género e de cinema de animação *mainstream*, para que se entendesse o ponto de vista escolhido e a área sobre qual iria incidir o nosso estudo. Depois de definir um intervalo temporal na história do cinema de animação que fosse relevante para os objetivos desta investigação, iniciámos a recolha de dados. Listámos todos os filmes de animação que obedeciam a certas condições que garantiam a sua possível inserção no grupo do cinema de animação *mainstream* e a partir dessa amostra recolhemos dados relativamente aos créditos de realização, ao género das personagens principais e à forma física desses mesmos protagonistas. Os números recolhidos comprovaram a suspeita inicial de que existe falta de representação do género feminino no cinema de animação *mainstream*. Depois da confirmação, foi importante perceber as razões para esta falta de representação do género feminino assim como para a redundância e perpetuação de estereótipos a este associados.

Este artigo reflete somente a investigação inicial que serviu de base ao projeto de mestrado.

Desenvolvimento

O género como questão sociológica

Como notou Mota-Ribeiro, “usar sexo e género como conceitos diferentes é enfrentar a questão do feminino/masculino numa perspetiva sociológica” (2005). Se optarmos pela diferenciação dos dois conceitos, teremos de entender sexo como sendo a identidade biológica/fisiológica e género como sendo a identidade social e as suas manifestações.

Segundo a Organização Mundial de Saúde:

Sex refers to the biological and physiological characteristics that define men and women. Gender refers to the socially constructed roles, behaviors, activities, and attributes that a given society considers appropriate for men and women (World Health Organization, s.d.).

O sexo biológico é normalmente identificado através da simples observação dos órgãos sexuais, mas pode ser comprovado através do cariótipo, que consiste no mapeamento genético através de uma análise ao sangue. Através do cariótipo são identificados os dois cromossomas sexuais: XX para as fêmeas, XY para os machos. Contudo, esta identidade biológica sexual não tem uma correspondência direta com o que será a identidade sexual nem a identidade de género de um determinado indivíduo.

Ainda assim, na sociedade ocidental atual, existe a expectativa de correspondência entre sexo

masculino/género masculino e sexo feminino/género feminino, ou seja, é esperado que um ser humano do sexo masculino apresente características socialmente percebidas como masculinas - associadas à masculinidade - e o mesmo acontece com seres humanos do sexo feminino - de quem se espera características associadas à feminilidade (Afonso, 2014). Esta expectativa, no entanto, é uma construção social, uma vez que “o facto de se nascer homem ou mulher (do ponto de vista biológico) não significa que se seja tipicamente feminino ou masculino” (Mota-Ribeiro, 2005).

Estes conceitos de feminilidade e masculinidade são culturais, e variam, portanto, com a passagem do tempo, com a localização geográfica e com outros fatores sociais. Assim, vemos que os significados destes conceitos são abrangentes e mutáveis, mas nem sempre são percebidos desta forma. Uma vez que estes conceitos estão enraizados nas culturas e são transmitidos e reforçados pelas instituições sociais dessa mesma cultura - como o Estado, a Igreja, a escola e a família - é fácil cair na tentação de os aceitar como verdadeiros, imutáveis ou únicos. São também estas mesmas instituições sociais que transmitem, ensinam e reforçam o género, ou seja, os papéis sociais adequados para cada um dos sexos. Mota-Ribeiro associa o género ao conceito de “papel sexual”, que, segundo a autora, traduz-se num “conjunto de comportamentos ou atividades que determinada sociedade considera mais apropriados para os membros de um sexo do que para os de outro” (2005).

Isto significa que o género se torna um conjunto de crenças generalizadas, que definem o que é apropriado e típico para cada sexo e criam padrões de comportamento socialmente reconhecidos. Mota-Ribeiro explica: “são essencialmente estruturas cognitivas organizadas que facilitam a categorização e simplificação do ambiente social” (2005).

Este binómio de correspondência sexo/género limita as manifestações individualizadas de identidade, condenando as manifestações que não encaixam nos dois grandes grupos: género feminino e género masculino. Mas sendo o género uma construção de identidade formada através de interações sociais e desenvolvida ao longo da vida, pode ser antes encarado como um espectro que representa modelos de género humano com muitas nuances (Gender Spectrum, s.d.). A noção de um espectro de géneros facilita a aceitação de troca e ampliação dos papéis sociais vulgarmente associados a cada sexo.

Uma vez clarificado o que entendemos por género, podemos perceber que estas expectativas sociais estão à nossa volta e são perpetuadas pelos objetos culturais produzidos para as massas, que são consumidos diariamente. Pretendemos então desenvolver uma reflexão sobre a influência que as representações de género apresentadas pelo cinema de animação *mainstream* em particular têm sobre os seus pequenos espectadores.

O cinema de animação *mainstream*

Definição do termo *mainstream*

*Mainstream*¹ é um termo anglo-saxónico comumente utilizado para caracterizar algo que é principal, dominante e aceite pela maioria da sociedade. Para esta investigação, entendemos, portanto, o cinema de animação *mainstream* como sendo o conjunto de filmes de animação que percorrem o circuito comercial das salas de cinema a nível mundial e que alcançam uma audiência vasta e diversificada, sendo por esta aceites e apreciados.

Para esta investigação considerámos que seria importante analisar os últimos 25 anos de produção de cinema de animação *mainstream*, encarando este período como o suporte necessário para compreender o estado atual deste meio. Inicialmente, foi feita uma listagem de todos os filmes de animação, lançados entre 1992 e 2016 (deixando em aberto o ano de 2017, para que também pudesse ser considerado numa fase mais avançada da investigação), que tinham um mínimo de 15 000 avaliações feitas pelos utilizadores do IMDb² e que eram compostos exclusivamente por animação, ou seja, sem *live-action*³. Estes parâmetros refletem, assim, as características que tornam um filme *mainstream* ou não, aos olhos desta investigação, uma vez que refletem a receção positiva do público massivo, representado pelos números dos utilizadores do IMDb.

Por oposição, o chamado cinema de animação de autor tende a ser visto em circuitos mais restritos, reunindo, assim, uma audiência mais pequena e específica. Isto deve-se também ao facto de o cinema de animação de autor privilegiar, maioritariamente, “um estilo absolutamente singular”, que advém de “um esforço de diferenciação ou de rutura com convenções e expectativas” (Nogueira, 2010). Assim, o cinema de animação de autor “privilegia a perspetiva pessoal”, enquanto que o cinema de animação *mainstream* tende para a “padronização ou estabilização de formas como garantias de êxito e, consequentemente, como premissas criativas” (Nogueira, 2010). Esta padronização leva a que seja mais fácil alcançar um público massivo e diversificado, uma vez que a relação do espectador com o filme observado é mais imediata e de entendimento mais rápido. Grande parte do sucesso de filmes de animação *mainstream* deve-se ao facto do público já estar familiarizado com as fórmulas visuais e narrativas que o filme apresenta.

O papel pedagógico do cinema de animação *mainstream*

Uma vez que o cinema de animação *mainstream* tem uma vasta projeção geográfica e apela ao público em massa, é importante refletir sobre o seu potencial papel pedagógico. Estes filmes podem ser considerados objetos culturais com poder de influência sobre a sociedade mundial, uma vez que reforçam valores e ideais já aceites pela comunidade global. Se estes filmes propusessem rutura de valores globalmente aceites, não teriam o alcance e o sucesso desejado.

Para melhor esclarecer a vasta difusão geográfica e

popularidade que um filme de animação pode alcançar, e a sua conseqüente influência a nível mundial, expomos aqui o caso de *Frozen* (Buck & Lee, 2013). O filme realizado por Chris Buck e Jennifer Lee bateu o recorde de venda nas bilheteiras mundiais, tornando-se o filme de animação mais lucrativo de sempre, com uma receita bruta de 1,072 bilhões de euros (Stedman, 2014). O filme, que se tornou um fenômeno mundial, foi traduzido em 41 línguas diferentes (Glasgoweb Ltd., 2014) e alcançou o segundo lugar na lista de filmes mais pirateados durante o ano 2014, com aproximadamente 30 milhões de downloads (Spangler, 2014).

Comprovada a possibilidade de uma divulgação massiva como esta, é importante questionarmos sobre o impacto que objetos como este terão no mundo, uma vez que poderão servir de ferramenta de socialização e construção de identidade social para os seus observadores - sobretudo os mais novos.

Reforçamos assim que o papel pedagógico da produção cultural com divulgação massiva é indquestionavelmente relevante para a formação e crescimento pessoal das crianças, porque estas são o resultado do que observam, imitando os modelos sociais que consideram relevantes à sua volta. Por exemplo, é comum que as crianças vejam repetidamente os mesmos filmes de animação em casa - aqueles que possuem fisicamente e estão sempre à sua disposição -, aumentando assim a probabilidade de certas ações, comportamentos e imagens desses filmes, vistos até à exaustão, influenciarem a formação da criança (Albert & Porter 1988, 186).

Jean Piaget, que estudou amplamente a psicologia da criança e as ciências da cognição, identificou que o fim desejado do desenvolvimento cognitivo é a adaptação do indivíduo ao seu ambiente (Marcelli, 2005). Para desenvolver essa capacidade de adaptação, Piaget defende que, para além da maturação neurológica, são necessários dois tipos de experiências: "por um lado, o papel do exercício e da experiência adquirida na ação efetuada sobre os objetos; por outro, as interações e transmissões sociais" (Marcelli, 2005). As experiências culturais, como a visualização de cinema de animação *mainstream*, integram-se nas transmissões sociais - assim ocorre o fenómeno de transmissão, ensinamento e reforço de certos conceitos, ideais e valores dentro de uma dada sociedade; tal como referia Mota-Ribeiro, relativamente ao conceito de género.

Baseadas nas pesquisas epistemológicas de Piaget, a teoria construtivista⁴ e a teoria do cultivo⁵ sugerem também que as representações de género (assim como outros valores e conceitos) apresentadas pelo cinema e pela televisão moldam as expectativas sociais aos olhos das crianças (England, Descartes & Collier-Meek, 2011). Por vezes, estas representações são simplistas e estereotipadas, o que leva a que a criança interiorize conceitos limitativos relativos ao seu papel social.

Sabemos que, por exemplo, no cinema, o recurso a estereótipos facilita a criação de personagens, uma vez que já existem modelos a seguir, que serão interpretados claramente pela maior parte do

público. Mas enquanto os adultos têm geralmente a capacidade para distinguir estas personagens como sendo caricaturas ou representações simplistas da realidade, as crianças ainda não desenvolveram capacidade de pensamento crítico perante o que veem nos filmes (Daalmans & Kessel, 2014). Isto, por sua vez, poderá limitar a expressão individual da criança, forçando-a a adotar representações estereotipadas como modelo: a criança do género feminino poderá, por exemplo, interiorizar os valores transmitidos por algumas princesas da Disney, que nos mostram que as meninas têm de ser belas, delicadas, bondosas e passivas, e cuja felicidade depende do aparecimento repentino de um príncipe. Mas quando é possível observar diferentes abordagens à representação de género na televisão ou no cinema, é possível oferecer alternativas à criança, que assim poderá explorar diferentes opções e encontrar a sua identidade.

A idealização do género como um espectro é raramente explorada pela produção cultural massificada, que facilmente se acomoda nas representações de género simplistas, binárias e estereotipadas. Isto acontece porque as representações divulgadas pelos objetos culturais que alcançam um público massivo e têm sucesso na sua reprodução e difusão são refletores dos ideais do mundo real, permitindo que o público em massa se relacione diretamente com essas representações. Estas produções culturais não têm como objetivo revolucionar conceitos sociais, uma vez que a sua aceitação por parte de um público massivo depende da sua capacidade de refletir e reforçar conceitos já aceites pela sociedade em geral.

Assim, o entendimento e a empatia criados entre o público e o objeto validam as representações expostas pelo cinema, e por outros objetos culturais semelhantes. Mas Hess e Grant (1983, 371) afirmaram que "television may not only reflect contemporary standards in gender roles, but may also generate such standards". Portanto, estas representações são tanto um reflexo da sociedade, aquando da sua produção, quanto são uma influência na construção de ideais sociais. Daí acharmos que é crucial que as grandes produtoras de cinema de animação *mainstream* se responsabilizem pelo seu trabalho e que deem o exemplo, mostrando representações de género mais abrangentes e, portanto, mais adequadas à atualidade.

Construção e análise do corpus de trabalho

Como foi referido anteriormente, decidimos listar todos os filmes de animação lançados entre 1992 e 2016 que não misturam imagem real com animação e têm um mínimo de 15 000 avaliações feitas no IMDb - indicador de que, pelo menos, 15 000 pessoas avaliaram o filme. Voltamos a referir que, desta listagem, foram excluídos todos os filmes de animação que continham cenas *live-action*.

O processo de recolha dos filmes baseou-se na pesquisa de listas de filmes de animação lançados no intervalo de tempo considerado (entre 1992 e 2016) e na análise da página de IMDb correspondente a cada

um, para efetuar a recolha de dados relativamente aos seguintes fatores de avaliação: os créditos de realização/co-realização; o género e a forma física dos protagonistas.

A lista final ficou composta por 196 longas-metragens de animação que obedeciam aos nossos critérios de escolha e que poderiam, portanto, ser classificadas como cinema de animação *mainstream*.

De seguida, analisámos os créditos de realização de cada filme. Os resultados são os seguintes: encontrámos 283 créditos de realização atribuídos a homens e apenas 11 créditos de realização atribuídos a mulheres. Estes números mostram uma enorme discrepância na representação de homens e mulheres em posições de poder dentro das equipas de produção dos filmes analisados. Distinguimos ainda o que seriam créditos partilhados de realização, ou seja, créditos de co-realização, do que seriam créditos de realização a solo. Dos 283 créditos atribuídos a homens, 186 eram de co-realizadores e 97 de realizadores a solo. Analisando os créditos atribuídos a mulheres, vimos que dos 11 encontrados, 10 eram de co-realizadoras e apenas 1 era de realizadora a solo.

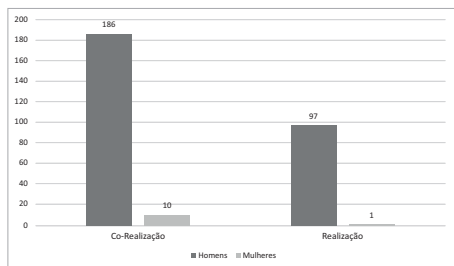


Figura 1 - Gráfico representativo da atribuição de créditos de realização nas 196 longas-metragens de animação analisadas.

Jennifer Yuh-Nelson foi a única mulher encontrada com um crédito de realização a solo nos últimos 25 anos do cinema de animação *mainstream*, o intervalo de tempo considerado para esta investigação. Mas, olhando para a história do cinema de animação para lá destes últimos 25 anos, não se encontram mais realizadoras. Na verdade, passaram-se mais de 60 anos desde o lançamento da primeira longa-metragem de animação, *Snow White and the Seven Dwarfs*, em 1937, até Brenda Chapman se estreiar como primeira mulher realizadora de um filme de animação, em 1998, com *The Prince of Egypt*, com crédito de co-realização junto dos nomes de Steve Hickner e Simon Wells. Foram ainda precisos mais 13 anos para que Jennifer Yuh Nelson, em 2011, se tornasse a primeira mulher a realizar a solo um filme de animação - *Kung Fu Panda 2* (Gardam, 2015). Até 2017, nenhuma outra mulher realizou a solo um filme de animação *mainstream*.

A sub-representação do género feminino em posições de poder dentro de equipas de produção de animação *mainstream* fica, assim, clara.

A segunda característica que analisámos em

cada filme foi o género da sua personagem principal. Começámos por destacar os protagonistas de cada filme e indicar se seriam do género feminino ou masculino. Procurámos também separar os protagonistas que são humanos (ou têm uma figura extremamente aproximada à de um humano) dos que são objetos, animais ou outro tipo de criatura. E assim chegámos aos seguintes resultados: de um total de 250 personagens consideradas protagonistas, 204 foram identificadas como sendo do género masculino e apenas 46 como sendo do género feminino (onde incluímos também uma personagem transexual). Das 204 personagens consideradas do género masculino, 88 são protagonistas humanos, enquanto que das 46 personagens consideradas do género feminino, 39 são protagonistas humanas.

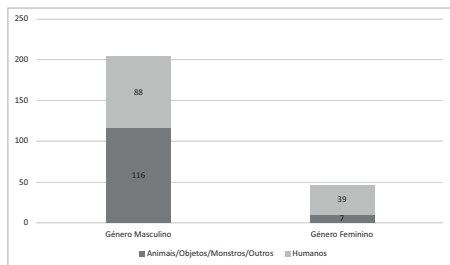


Figura 2 - Gráfico representativo do género e forma das personagens principais das 196 longas-metragens de animação analisadas.

A interpretação destes dados recolhidos levamos à conclusão que o género masculino domina, mais uma vez, quantitativamente em termos de representação no cinema de animação *mainstream*. Mas não é só isso. Os 204 protagonistas do género masculino analisados têm a liberdade para serem humanos, objetos, animais ou outro tipo de criaturas, uma vez que mais de metade não encaixam na categoria de humano. O mesmo não se verifica com as personagens de género feminino: das 46 protagonistas consideradas apenas 7 não encaixam na categoria de humano. Estas são protagonistas como, por exemplo, Joy (*Inside Out*, 2016), Judy Hopps (*Zootopia*, 2016) e Dory (*Finding Dory*, 2017). Dory torna-se uma exceção à regra, pois quando se trata de personagens do género feminino, podemos sempre encontrar um indicador visual do seu género; como, por exemplo, pestanas longas, risco negro notório que contorna os olhos, lábios de cor mais vibrante ou silhuetas curvilíneas em forma de ampulheta. Este é o caso de Joy e Judy Hopps, que, apesar de a primeira ser uma manifestação física de uma emoção e a segunda ser uma coelha, apresentam características visuais que codificam o seu género: o contorno exageradamente negro dos olhos (que sugere maquilhagem), o corpo em forma de ampulheta (com cinturas finas e ancas mais largas) ou o próprio vestuário (Joy usa um vestido – uma peça de roupa intrinsecamente associada ao género feminino). O desenho da personagem de

Dory não cai nestas tentações ou facilismos e antes encara o peixe fêmea com mais naturalidade, sem tentativas de sexualização da personagem.

Este é um problema recorrente na animação *mainstream*: a sexualização e o exagero na humanização de personagens femininas, para que não restem dúvidas da sua beleza e, portanto, da sua condição de gênero. Gardam (2015) levanta esta mesma questão quando fala da curta de animação *Lava* (2014), que estreou nos cinemas juntamente com a longa-metragem *Inside Out*. A curta-metragem apresenta a relação amorosa entre dois vulcões através de uma canção interpretada pelo vulcão macho. O vulcão de gênero masculino é simplesmente um vulcão, natural, com uma indicação visual pouco intrusiva de uns olhos e uma boca, enquanto que o vulcão fêmea é mais antropomorfizado: apresenta cabelos longos, adornos florais, uma cabeça distinta e, podíamos ainda dizer, roupa.

Why the female volcano must look distinctly human and conventionally attractive, while her counterpart is definitely a volcano, hits at the heart of one of the biggest issues in current film animation – women existing as a separate, codified entity, with a limited, often sexualized design and relatively narrow narrative role (Gardam, 2015)



Figura 3 - Lele (à esquerda) e Uku (à direita) – os dois protagonistas da curta-metragem *Lava* (2014).

No seu artigo, *Looking from the outside in – gender representation in animation*, 2015, Gardam defende ainda que quem desenha terá uma inclinação natural para começar por desenhar e representar o seu próprio sexo - feminino ou masculino -, desleixando a aprendizagem que requiere desenhar o sexo oposto.

Recentemente, encontramos um testemunho real desta condição. O artista e animador coreano Jin Kim, especializado em *concept art*⁶ e expressões faciais, publicou no seu blog pessoal, a propósito do seu trabalho para o mais recente filme da Disney, *Moana* (2016):

Moana facial expressions. It was very challenging to make her every expressions and attitudes look like a 14-year-old girl. Drawing a girl is always much harder than drawing a male character at least for me (Kim, 2016).

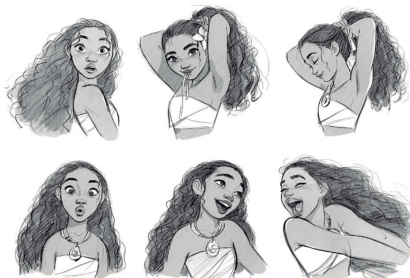


Figura 4 - “Moana facial expressions” (Kim, 2016).

O processo de descobrir como desenhar o sexo oposto de forma verosímil é árduo, e, por isso, é compreensível, mas não desculpável, que, no caso dos artistas masculinos, estes recorram a um modelo padrão de representação do gênero feminino, já testado e facilmente reconhecível, perpetuando o estereótipo e não correndo riscos gráficos de inovação nestas representações.

Uma vez que as equipas de produção de filmes de animação *mainstream* são raramente lideradas por mulheres, torna-se mais difícil mudar o status quo.

Brenda Chapman falou abertamente sobre os obstáculos encontrados durante a produção do filme *Brave* em diversas entrevistas e uma delas foi que, apesar de ter um crédito de realização no filme, ela foi retirada da posição de liderança, aproximadamente um ano antes da estreia mundial do filme, para ser substituída por Mark Andrews (Rich, 2013).

Outra situação em que o ponto de vista feminino se confrontou com o masculino foi durante a criação e desenvolvimento da personagem Elinor, mãe de Merida, protagonista de *Brave*:

In the end, I felt we had a compromise that leaned in the men's favor. I wanted to give her the middle age spread and more signs of age – they vetoed that. They felt she looked too “haggard” if I gave her any kind of age lines around her mouth or eyes or if I made her nose a little bigger... or tried to age her neck (Chapman citada por Gardam, 2015).

A redundância do desenho e representação geral da figura feminina nos filmes dos grandes estúdios de animação poderia ser refutada e inovada se mais mulheres estivessem em posições de poder nas equipas de produção.

Mas Chapman não denuncia só o domínio masculino no cinema de animação *mainstream*; denuncia ainda o domínio das equipas de marketing sobre as equipas criativas. A realizadora explica que, na atualidade, são as equipas de marketing que tomam as decisões finais, baseando-se em sucessos anteriores, prevenindo o que será ou não lucrativo para os estúdios (Chapman citada por Gardam, 2015). O departamento de marketing, portanto, não suporta riscos criativos, mas antes incentiva à reprodução de fórmulas das quais já se conhecem os resultados. Esta cadeia de poder dentro dos estúdios contribui para a

limitada representação do género feminino no cinema de animação *mainstream*, uma vez que o desenho das personagens femininas tende para o que é o estereotipicamente belo.

Conclusão

Esta investigação serviu para identificar os seguintes problemas: a falta de mulheres em posições de poder dentro das equipas de produção de cinema de animação *mainstream*; a falta de protagonistas do género feminino no cinema de animação *mainstream*; a falta de diversidade na representação do género feminino. A sub-representação do género feminino e a sua constante estereotipagem no cinema de animação *mainstream* contribuem para a desigualdade de géneros, porque, como vimos anteriormente, o público massivo destes filmes é influenciável (sobretudo, se considerarmos a grande percentagem de crianças que constituem este público). Se o cinema de animação *mainstream* reforçar conceitos sociais estereotipados ou simplistas sobre o género feminino, a audiência vai interiorizar esse reforço, dificultando assim a mudança positiva que seria necessária para alcançar (ou, pelo menos, aproximarmo-nos) da igualdade social entre géneros.

Em conclusão, o domínio observável da masculinidade no cinema de animação *mainstream* revelou-se, então, um fator inegável na justificação da perpetuação de estereótipos e representações limitadas do género feminino.

Depois da análise feita, pensamos que as possíveis soluções para os problemas encontrados passariam por incentivar a colocação de mais mulheres em posições de poder dentro das equipas de produção, que, por sua vez, poderiam incentivar a quebra de convenções na criação e desenvolvimento de personagens femininas. Esta mudança poderia alargar a definição de beleza e até contribuir afirmativamente para as questões de igualdade de género, neste caso no que se refere a conceitos ou preconceitos de beleza feminina.

Notas finais

¹ *Mainstream* definition as an adjective: “belonging to or characteristic of a principal, dominant or widely accepted group, movement, style, etc” (consultado em <http://www.dicionary.com/browse/mainstream>).

² “IMDb is now the world’s most popular and authoritative source for movie, TV and celebrity content” (consultado em http://www.imdb.com/help/show_leaf?about).

³ Live-action definition as an adjective: “of or relating to movies, videos, and the like, that feature real performers, as distinguished from animation” (consultado em <http://www.dicionary.com/browse/live-action?s=t>).

⁴ “Constructivism as a paradigm or worldview posits that learning is an active, constructive process. The learner is an information constructor. People actively construct or create their own subjective representations of objective reality. New information is linked to prior knowledge, thus mental representations are subjective.” (consultado em <https://www.learning-theories.com/constructivism.html>).

⁵ “Cultivation theory states that high frequency viewers of television are more susceptible to media messages and the

belief that they are real and valid.” (consultado em <https://masscommtheory.com/2010/03/12/cultivation-theory-how-violence-might-affect-us/>).

⁶ Concept art is “an artistic rendering of an element or elements in a film, TV show, or video game, created as part of the development and visualization of characters, costumes, environments, etc.” (consultado em <http://www.dicionary.com/browse/concept-art>).

Bibliografia

Albert, A. A. & Porter, J. R. 1988. Children’s gender-role stereotypes: A sociological investigation of psychological models in *Sociological Forum* 3 (2), 184-210.

Afonso, Marta Jerónimo Miranda. 2014. O corpo feminino na ilustração científica: uma reflexão visual em torno de convenções e padrões de representação. Dissertação de Mestrado, IPCA.

Daalmans, S. & Kessel, L. V. 2014. The everlasting damsel in distress? Analyzing the evolution of the female Disney character over time.

England, D. E., Descartes, L. & Collier-Meek, M. A. 2011. Gender role portrayal and the Disney princesses.

Hess, D. J. & Grant, G. W. 1983. “Prime-time television and gender-role behaviour” in *Teaching Sociology*, 10 (3), 371-388.

Marcelli, Daniel. 2005. Infância e psicopatologia. CLIMEPSI Editores.

Mota-Ribeiro, Silvana. 2005. Retratos de mulher: Construções sociais e representações visuais do feminino.

Nogueira, Luis 2010. Manuais de cinema II: géneros cinematográficos. LabCom Books.

Filmografia

Finding Dory. 2016. Andrew Stanton & Angus MacLane. EUA: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Frozen. 2013. Chris Buck & Jennifer Lee. EUA: Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Inside Out. 2015. Pete Docter & Ronnie Del Carmen. EUA: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Kung Fu Panda 2. 2011. De Jennifer Yuh Nelson. EUA: DreamWorks Animation, Oriental DreamWorks, China Film Co.

Lava. 2014. De James Ford Murphy. EUA: Pixar Animation Studios.

Moana. 2016. De Ron Clements & John Musker & Don Hall & Chris Williams. EUA: Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Snow White and the Seven Dwarfs. 1937. Hand, D. & Cottrell, W. & Jackson, W. & Morey, L. & Pearce, P. & Sharpsteen, B. EUA: Walt Disney Productions.

The Prince of Egypt. 1998. De Brenda Chapman & Steve Hickner & Simon Wells. EUA: DreamWorks Animation, DreamWorks SKG.

Zootopia. 2016.

Webgrafia

Gardam, Tansy. 2015. Looking from the outside in: Gender representation in animation. <http://fourthreefilm.com/2015/09/looking-from-the-outside-in-gender-representation-in-animation/>

Gender Spectrum. Understanding gender. <http://genderspectrum.org/quick-links/understanding-gender/> Acedido em 13 de Novembro de 2016.

Glasgoweb Ltd. 2014 The 41 languages of Frozen.

<http://www.globallanguageservices.co.uk/languages-of-frozen/>

Kim, Jin. 2016 Moana facial expressions. <http://cosmoanimato.tumblr.com/post/153604097722/moana-facial-expressions> Acedido em 24 de Novembro de 2016.

Rich, Katey. 2013. *Brave* co-director Brenda Chapman speaks out about devastating loss of the film. <http://www.cinemablend.com/new/Brave-Co-Director-Brenda-Chapman-Speaks-Out-About-Devastating-Loss-Film-32491.html>. Acedido em 12 de Abril de 2017.

Spangler, T. 2014. Top 20 most pirated movies of 2014 led by 'Wolf of Wall Street', 'Frozen', 'Gravity'. <http://variety.com/2014/digital/news/top-20-most-pirated-movies-of-2014-led-by-wolf-of-wall-streetfrozen-gravity-1201388403/>

Stedman, A. 2014. 'Frozen' becomes the highest-grossing animated film ever. <http://variety.com/2014/film/news/frozen-becomes-the-highest-grossing-animated-film-ever-1201150128/>

World Health Organization. Gender, women and health: What do we mean by "sex" and "gender"? <http://apps.who.int/gender/whatisgender/en/> Acedido em 11 de Novembro de 2016.