



CATALOGACIÓN DE LOS PERSONAJES LGTBIQ+ EN LA ANIMACIÓN INFANTIL DE DISNEY

M^a LUISA CÁRDENAS-RICA ¹

¹ Centro Universitario San Isidoro (Universidad Pablo de Olavide), España

PALABRAS CLAVE

*LGTBIQ+
Identidad de género
Disney
Infantil
Cultura visual
Cine de animación
Diversidad de género*

RESUMEN

*La diversidad de género comienza a tener un espacio en la cinematografía de animación infantil. Disney contribuye a su divulgación, sus protagonistas forman parte de la cultura visual y son un referente. En el estudio se han catalogado los personajes LGTBIQ+ vinculados con la centenaria compañía. Con esta intención se han analizado sus características y el protagonismo otorgado, lo que permitirá conocer la cercanía y la posible identificación de los pequeños receptores con los personajes no heteronormativos.
La investigación desvela que su visibilidad es aún reducida, que todavía queda camino por recorrer para que ninguna identidad pase desapercibida.*

Recibido: 26/ 07 / 2024
Aceptado: 03/ 09 / 2024

1. Introducción

Walt Disney Company nace en 1923, y está considerada una de las industrias más significativas del cine de animación (Asebey Morales, 2011; Monleón-Oliva, 2022), esta contribuye al «imaginario colectivo mundial del hombre y la mujer» (Gandarilla de Andrés, 2016, p. 28). Tras cien años de producción audiovisual, hasta la última década no ha incluido e identificado abiertamente en sus contenidos infantiles de animación a personajes de identidad LGTBIQ+. Se observa en el conglomerado mediático estadounidense más grande del mundo una lenta evolución que puede contrastarse en sus películas y series, abriéndose de forma discreta a la diversidad de género, con ello favorece a que la condición sexual de sus protagonistas sea vivida con naturalidad. Albergar estos valores en sus producciones de ficción familiar propicia referentes en los más pequeños, no solo por introducirlo en los personajes, pese a que se realice especialmente en los papeles secundarios y poco relevantes, y tímidamente en los protagonistas, también por llevarlo a las tramas que viven. Todo ello, a medida que se prodigue con naturalidad, beneficiará la tolerancia, el respeto y la normalidad entre los más pequeños y jóvenes. La cultura visual a la que se exponga el colectivo infantil durante sus primeros años es decisiva para configurar su personalidad, autoconcepto e identidad (Mesías-Lema y Sánchez Paz, 2018).

Estos avances van a permitir una visión inclusiva y fluida del género, reconociendo la existencia de una amplia gama de identidades, más allá de las tradicionales (Martín-Ramallal, *et al.*, 2023). American Psychological Association, APA (2015) recoge una revisión profunda de la identidad de género y una disposición fundamentada en los derechos humanos, promoviendo la diversidad.

En España se explicita las referencias al colectivo LGTBIQ+ en la Ley 8/2016, y el propio Ministerio de Igualdad, desde la Dirección General de Diversidad Sexual y Derechos LGTBI+ (2022), reseña al «no binarismo de género y persona no binaria» (p. 65), abarcando una realidad poliédrica de compleja acotación que traduce un nuevo paradigma multigénero. Mientras que, en el ámbito internacional, la Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) plantea un plan de acción que, además de poner fin a todas las formas de pobreza y hacer frente al cambio climático, combatirá las desigualdades sin dejar a nadie atrás (AECID, 2020; REDS, 2022). Con la Agenda 2030 se proporciona un marco para abordar estos grandes desafíos del desarrollo sostenible, a través de 17 Objetivos Globales, conocidos como Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), y 169 metas.

2. Metodología

Esta investigación de naturaleza longitudinal analiza las películas producidas y difundidas por las factorías Disney con objeto de catalogar el uso que hace de los personajes LGTBIQ+, describiendo sus perfiles y el protagonismo que presentan, lo que permitirá conocer el papel que juega la compañía en la divulgación y normalización de este colectivo. El cuerpo de estudio está constituido por series, películas y cortometrajes de animación destinados a todos los públicos. Se analizará de 1997, año en el que se detecta el primer filme, hasta 2023. Para su localización, se ha hecho uso de la revisión de publicaciones cinematográficas vinculadas con esta temática y del visionado de los filmes de la compañía norteamericana. Se parte de los siguientes objetivos específicos que permiten profundizar en estos personajes y en el papel que juegan en los contenidos audiovisuales analizados:

- O1. Analizar la representación de modelos de identidad LGTBIQ+ en las series, películas y cortometrajes de animación infantil, producidas y difundidas por Disney.
- O2. Estudiar las características de los personajes LGTBIQ+ y la cercanía con los receptores infantiles.
- O3. Examinar el protagonismo de los personajes LGTBIQ+ para determinar su repercusión en el público infantil.

Teniendo en cuenta los objetivos citados, se plantean las siguientes hipótesis que serán verificadas en el estudio:

- H1. Los personajes de identidad LGTBIQ+ se han incorporado recientemente en las series, películas y cortometrajes de animación infantil, producidas y difundidas por Disney, lo que

ha retrasado la inclusión de este colectivo y consecuentemente la identificación de los niños/as.

- H2. Las acciones y perfiles atribuidos a los personajes de animación LGTBQ+ de Disney aún están por potenciar, lo que no favorece la identificación del receptor infantil.
- H3. Los personajes de animación LGTBQ+ de Disney no han adquirido el protagonismo requerido para la integración y promoción del colectivo entre el público infantil.

En el estudio se ha utilizado un enfoque mixto (Sánchez Flores, 2019), se ha recurrido a una investigación cualitativa (Shaw, 2003), empleando un registro analítico elaborado ad hoc, reconociendo los personajes LGTBQ+ y sus actuaciones, detectando en qué películas, series o cortometrajes se incluyen, expresando el título, nombre del personaje, si ha sido reconocido o no por Disney, año de distribución o aparición del personaje LGTBQ+ y la empresa productora o difusora. Los resultados serán recogidos en una tabla, atendiendo al orden cronológico de los contenidos filmicos localizados. Posteriormente, los personajes serán analizados revelando las características y la acción que dan visibilidad a su orientación sexual no heteronormativa. El segundo enfoque obedece a una exploración cuantitativa, se mostrará la edad, género, sexo, tipo de personajes y protagonismo (Orozco y González, 2012), cuyos datos serán mostrados a través de gráficas que medirán porcentualmente los resultados obtenidos en la investigación (Álvarez Contreras, 2023).

Se han localizado un total de 42 personajes procedentes de 11 películas, 8 series y 1 cortometraje de animación destinados a un público familiar que describirán cómo se representan los personajes LGTBQ+ en la factoría analizada. En una primera fase se localizarán los personajes con orientación sexual no heteronormativa, tanto los identificados por Disney como los no señalados por la factoría, ya que 10 de los personajes localizados han sido incluidos como miembros de esta identidad solo por los críticos cinematográficos y por miembros del colectivo, no por la compañía. En esta etapa del estudio se registra el año de estreno del film y, en algunos casos, el año de aparición de los personajes LGTBQ+, ya que en ciertas series los personajes se incorporan más tarde. Todo ello permitirá datar la evolución que experimenta la diversidad de géneros en los contenidos infantiles, además de desvelar las películas, series y cortometrajes que los presentan, el nombre de sus personajes y de la productora o difusora. En la segunda fase se procede, en primer lugar, al estudio de los personajes LGTBQ+ no identificados por Disney, describiendo sus características y las acciones que los relacionan con la diversidad sexual, y después se actuará, de igual forma, con los personajes identificados por Disney como LGTBQ+. De este modo, se atiende a los criterios de la corporación en la exhibición de la diversidad de género en la animación infantil. Posteriormente, la investigación se centra exclusivamente en los personajes identificados por Disney, reconociendo y cuantificando la identidad de género que presentan los personajes LGTBQ+ (gay, lesbiana, heterosexual, bisexual y asexual), siguiendo la clasificación realizada por American Psychological Association (2015), a los que se les suma transexual e intersexual (GLAAD, s.f.). También se atenderá a su sexo, así como a la edad y al tipo de personaje, lo que permitirá conocer la cercanía y la posible identificación de los pequeños receptores y, por último, el protagonismo, con objeto de conocer el relieve que se les otorga.

3. La identidad de los niños y los personajes LGTBQ+

3.1. El colectivo LGTBQ+

Los niños adquieren una idea de su género entre los 3 y los 5 años, y desarrollan su orientación sexual a medida que maduran (APA, s.f.). La identidad de género se vincula con lo que una persona se siente y se identifica en relación a su género, a diferencia de la orientación sexual que atiende al tipo de atracción (Osborne y Molina Petit, 2008). Las personas no heterosexuales son incluidas en el colectivo LGTBQ+, acrónimo que se usa para hacer referencia a lesbianas, gays, transexuales, bisexuales y *queers* (Biglia y Cagliero, 2019). Este concepto está en permanente construcción y es fruto de cambios en el movimiento de liberación sexual y de género, de ahí la inclusión del «+» con la que se reconoce esta extensión del término, integrando otras identidades que van más allá de estas siglas. Por lesbiana se entiende una mujer que siente atracción física, romántica y/o emocional duradera hacia otras mujeres. El caso contrario será definido como gay, la atracción se produce de un hombre hacia otro hombre. En relación a las personas trans, se hace alusión a transexuales, transgénero, etc., poseen una identidad de género

diferente al nacer y pueden o no tener cambios corporales. Por bisexual se identifica a la persona que se siente atraída por géneros iguales y diferentes al propio género. Asexual es un adjetivo utilizado para describir a aquellos que no experimentan atracción sexual (*Asexual Visibility and Education Network*, s.f.). Intersexual es empleado para describir a una persona con una o más características sexuales innatas, incluidos genitales, órganos reproductivos internos y cromosomas, que quedan fuera de las concepciones tradicionales (GLAAD, s.f.). Otros incluyen a los *queers*, quienes creen que la concepción del sexo es social y huyen de las ideas preconcebidas.

3.2. Polémicas y avances de los contenidos LGTBIQ+

Pese a los avances, los personajes LGTBIQ+ no son aceptados de forma unánime por la totalidad de la sociedad, aunque la aprobación del movimiento se ha incrementado en las dos últimas décadas, no se ha producido de la misma forma en todos los continentes. La polémica sigue surgiendo cada vez que las compañías cinematográficas exhiben en las pantallas a un personaje LGTBIQ+, e incluso en países en los que no está penalizado judicialmente al colectivo, en algunos se advierte que la película animada contiene ideología de género.

La aparición de estos personajes ha movilizado a los lobbies conservadores, convencidos de que estos contenidos pueden suponer un peligro para la salud moral de la infancia. Además, mantener relaciones homosexuales es calificado como delito, en 2024, en 67 países —la mayoría ubicados en Oriente Medio, África y Asia—, y se castiga con la pena capital en once de ellos (Mauritania, Nigeria, Somalia, Afganistán, Brunéi, Irán, Pakistán, Catar, Arabia Saudí, Emiratos Árabes Unidos y Yemen). En otros, puede suponer la cadena perpetua o hasta más de 20 años de prisión (Fernández, 2024). Desde comienzos del 2023, en Estados Unidos hay un retroceso en los derechos humanos de las personas LGTBIQ+. Se han registrado 532 leyes que limitan sus derechos. Previamente, en 2022, en Florida se aprobó la *Don't Say Gay*. Esta ley prohíbe enseñar cualquier tipo de contenido educativo que esté relacionado con la orientación sexual o la identidad de género a estudiantes de 3 a 17 años, además obliga a que el currículo formativo defina el sexo como «determinado por la biología y las funciones reproductivas» y el género como «binario, estable y fijo» (Castro, 2023). Disney ha acatado en ocasiones las imposiciones de algunos países contrarios a esta visibilidad, los gestos de orientación sexual no normativa eran utilizados en el fondo de los planos con la idea de poder eliminarlos cuando fuese necesario (Ceballos, 2022).

Ipsos (2023) realizó un estudio en 30 países, en el que se recoge que un 9% de la población se declara LGTBIQ+, un porcentaje que se incrementa en España, con el 14%, por detrás de Brasil con un 15%.

No obstante, también existen movimientos que promueven contenidos de orientación sexual no normativa, el grupo GLAAD (*Gay and Lesbian Alliance Against Defamation*), una organización sin ánimo de lucro que trabaja dentro de los medios (cine, TV, noticias y medios digitales), exige que el 20% de los personajes deben representar a la comunidad para el 2025 (Ximénez de Sandoval, 2019).

3.3. Identidad de género en la animación infantil

La cinematografía, gracias a su naturaleza, condiciona a quienes consumen estos productos, favoreciendo la asimilación espontánea (Sierra, 2000). De ahí que tratar los temas vinculados a la identidad de género en los contenidos de animación favorezca su divulgación y el acercamiento a la diversidad sexual. Aunque aún existen barreras para ello, continúa subsistiendo un sistema heteropatriarcal. La animación, que está etiquetada como cultura visual y actúa como trasmisora de valores, procede como elemento socializador y cumple con una función moralizadora. Por ello es imprescindible reflexionar sobre los principios que se transmiten y fomentan, es importante detenerse para cuestionarlos, además de indagar sobre las intenciones que se esconden detrás de las múltiples historias que se narran (Cantillo, 2015; Monleón-Oliva, 2021). Las implicaciones de las imágenes recreativas y evasivas, asociadas a «la magia y la ficción», influyen en el desarrollo integral de los espectadores que las contemplan por placer. Permitirán tanto representar la realidad como deformarla. Por esto no se deben desatender los riesgos que conllevan las películas de animación, especialmente las destinada a un público infantil, por «los valores y pautas de conducta que quieren transmitir» (Monleón-Oliva, 2021, pp. 10-11).

De ahí que las identidades sexualmente diversas deban tener un espacio en estos formatos y se les dé visibilidad en la infancia para no generar un sesgo con respecto al género binario. Se ha de tener presente que la identidad de género es una representación simbólica que toma forma en el transcurso

de la vida, conservando una base que se construye en los primeros años de existencia. Guidano y Liotti (1983) señalan tres etapas básicas que Zaro (1999) hace extensibles al desarrollo de la identidad de género. A) Primera infancia y edad preescolar (2 años y medio hasta los 5), aquí se consolidan los cimientos de la identidad personal, distingue su yo del resto. Especialmente son sus progenitores los que ayudan a que adquieran la idea de género. B) Segunda infancia —niñez— hasta la pubertad, hay una rigidez en la idea de género que finalizará alcanzándose una mayor flexibilidad. C) Adolescencia (hasta los 18 años), es uno de los periodos más difíciles, exige una readaptación al entorno, consecuente con la transformación física y la adquisición de una identidad determinante para el futuro adulto.

El aprendizaje social se da a lo largo de la vida. En la primera infancia, como se ha expresado anteriormente, el agente socializador por excelencia es la familia, son los protectores y transmisores de valores culturales que ellos mismos viven y reproducen (Espinar, 2007). Aparte existen otros como los amigos, la escuela, las películas y las series.

3.4. Identificación con los personajes infantiles LGTBIQ+

La identificación con el cine se da a través de sus personajes. Estos son esenciales en las películas de animación, se les otorga personalidad y la trama gira en torno a ellos para que vivan emociones (Porter & Susman, 2000). Es fundamental que dispongan de distintivos para que los espectadores conecten con ellos, de ahí que se les confieran valores y virtudes, y que también experimenten miedos o tengan defectos, todo ello favorece a su humanización (Cuenca Orellana y Martínez Pérez, 2022).

Son múltiples las propuestas para catalogar a los personajes (Pérez Rufí, 2016), se aportarán aquellas que se aplican en este estudio. En primer lugar, se atiende a las funciones que desempeñan estos en el desarrollo de la trama o subtrama (Fernández & Bassiner, 1996). En esta investigación se ha recurrido a personaje protagonista, secundario, reparto, extra y figurante. Mientras que el protagonista es aquel sobre el que recae el peso más relevante y destaca claramente del resto, el secundario, pese a su notabilidad, no llega a alcanzar el papel del anterior y no es imprescindible para que tengan sentido la trama o las subtramas. Además, se encuentra el personaje de reparto, tercero en importancia, cuyas intervenciones son más reducidas y, por último, están los personajes que tienen poca relevancia, actores de pequeñas intervenciones, estos serán, por un lado, los extras con unas líneas de texto muy breves y, por otro, los de figuración, los encargados de rellenar el fondo y el ambiente con su presencia y no tienen ninguna línea de diálogo (Gómez García, 1997). También se atenderá al tiempo que el personaje aparece en pantalla y a la acción que determina su género LGTBIQ+, así como a la apariencia, incluyendo la edad y el género (Field, 1995; Propp, 1981). Estos tienen una influencia en el comportamiento del personaje, pudiendo, además, atraer la atención del receptor y su identificación. De ahí que en la investigación se aborde la edad, con la intención de conocer la proximidad con los espectadores de la animación infantil, objeto del estudio, también se observará el género y su apariencia, esta última cuando se requiera por la información que arroja como indicativo de la personalidad.

Al tratarse de personajes de animación no todos presentan fisonomía humana, cuando no son personajes reales dificultan la vinculación, es más difícil relacionarse con monstruos, animales o máquinas.

3.5. Contenidos LGTBIQ+ para público infantil

En principio los contenidos con presencia LGTBIQ+ iban dirigidos a niños mayores de preescolar, pero en los últimos años estos referentes están apareciendo en producciones dirigidas a menores de 5 años. Este es el caso de la serie de Disney Junior —canal dirigido a niños más pequeños—, *Unidad de rescate*, en la que aparecen las dos mamás de Violet, una de las protagonistas, y dos vehículos parlantes, dos papás y una hija. Asimismo, se localiza en el *spin off* de *La patrulla canina*, *Equipo Rubble*, lanzado por Nickelodeon, incluye un personaje no binario, River, en el capítulo «El equipo construye un observatorio». Se idea como alguien a quien los cachorros (y los niños en casa) pudieran admirar. Y en *Peppa Pig*, basada en las aventuras de la cerdita Peppa, incluye este tema en 2022, Penny Polar Bear expresa que tiene dos madres (Rojas, 2023).

Los contenidos audiovisuales en estas edades van a actuar como elemento socializador, de aquí la importancia de que se incluyan estos valores en las historias transferidas (Behm-Morawitz y Mastro,

2009; Pereira, 2005) porque condicionará y normalizará la diversidad en los receptores de estos contenidos (Monleón-Oliva, 2021).

4. Resultados

En la presente investigación se analizan las películas producidas y difundidas por la factoría Disney con objeto de estudiar la representación de los personajes LGTBIQ+. Se han revisado publicaciones cinematográficas y se han visionado los filmes de la compañía norteamericana, lo que ha permitido la localización, para el cuerpo de estudio, de un total de 42 personajes procedentes de 11 películas, 8 series y 1 cortometraje de animación destinados a todos los públicos.

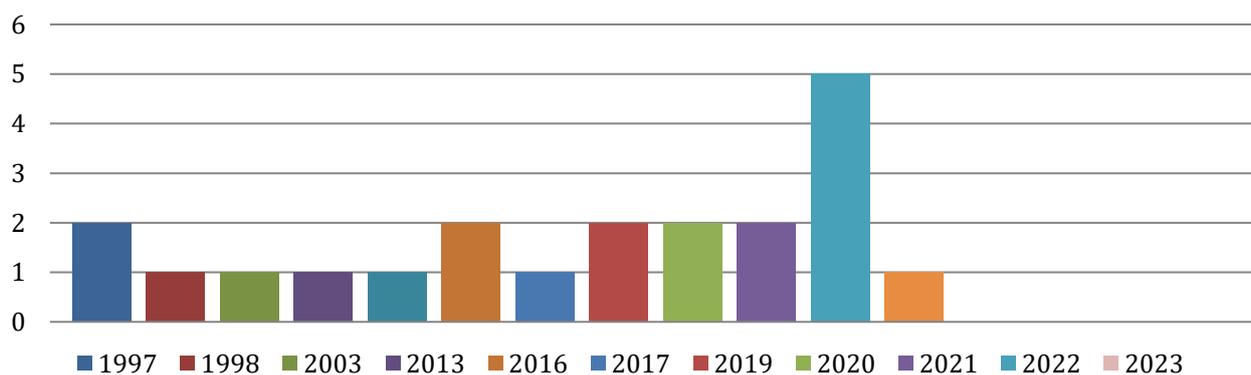
4.1. Datación de la difusión de contenidos LGTBIQ+ en Disney

Disney no incorporó personajes LGTBIQ+ visibles hasta 2016, en *Buscando a Dory* la corporación presentó a una pareja de lesbianas de forma explícita. Después de esta muestra, se repetirán otros pequeños gestos. Pero habrá que esperar a 2020, al cortometraje *Out*, para que la homosexualidad sea la protagonista de la trama y a 2022, en *Mundo extraño*, para que un personaje prioritario manifieste su homosexualidad abiertamente.

Sin embargo, en años previos, en 1997, críticos cinematográficos y miembros del colectivo reconocen personajes no heteronormatizados, en las series *Pepper Ann* y en *La banda del patio*, aunque Disney nunca los mostró como miembros LGTBIQ+. Son vinculados atendiendo a su personalidad, vestimenta o acciones prototípicas.

En la Figura 1 se recoge los años en que Disney exhibió personajes LGTBIQ+, reconocidos o no por la compañía, en las películas aparece el año de exhibición y en las series se muestra el año en el que aparecieron estos protagonistas, hay una distancia temporal de hasta cinco años entre el estreno de la serie y su apuesta por la diversidad de género. Los primeros en aparecer lo hicieron en 1997, repetirán en 1998 y regresarán en 2003. Después tendrán que pasar 10 años para que vuelvan a ser representados, 2013. A partir de esta fecha la presencia de personajes de este colectivo es constante, se localizan 1 o 2 por año en series y películas, destaca 2022 con un total de 5 reproducciones audiovisuales.

Figura 1. Año de aparición de los personajes LGTBIQ+



Fuente: Elaboración propia, 2024.

4.2. Personajes LGTBIQ+ en series y películas vinculadas con Disney

Los personajes LGTBIQ+ no siempre son reconocidos como miembros del colectivo por Disney. De los 42 personajes analizados, son identificados por la compañía 32 (76%), mientras que el resto, 10 (24%), se han incluido por ser distinguidos por críticos cinematográficos o componentes de este sector.

En las Tablas 1, 2 y 3 se recogen los contenidos fílmicos de animación en series, películas y cortometrajes vinculados a Disney, en los que aparecen personajes de orientación sexual no heteronormativos, se indica el título, nombre del personaje si se expresa en el film, si es o no identificado por Disney, el año de estreno, así como el de aparición del personaje LGTBIQ+ y, por último, la

productora o en el caso de que Disney no cumpla esta función, como ocurre en *Peppa Pig*, la empresa divulgadora.

Tabla 1. Personajes LGTBQ+ en Series

Series	Nombre personaje LGTBQ+	Identificado Por Disney	Año de difusión Y aparición personaje LGTBQ+	Productora
<i>La banda del patio</i>	Spinelli	No identificado	1997	Disney Television Animation
<i>Pepper Ann</i>	Moose Pearson	No identificado	1997	Disney Television Animation
<i>Lilo y Stitch</i>	Pleakley	No identificado	2003	Walt Disney Television Animation
<i>Doctora juguetes</i>	Sin nombre (pareja)		2012-2017	Brown Bag Films Walt Disney Pictures
<i>Estrella vs. Las fuerzas del mal</i>	Marco Jackie Lynn Thomas Chloe Grupo		2015- 2019	Disney Television Animation
<i>La casa búho</i>	Luz Noceda Amity Blight		2020 – 2021	Disney Television Animation
<i>Unidad de Rescate</i>	Sin nombre (pareja de vehículos) Sin nombre (pareja)		2022	Disney Television Animation, ICON Creative Studio, Skydance Animation
<i>Peppa Pig</i>	Sin nombre (pareja)		2004- 2022	Difusión Disney Junior

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Tabla 2. Personajes LGTBQ+ en Películas

Películas	Nombre personaje LGTBQ+	Identificado Por Disney	Año de difusión Y aparición personaje LGTBQ+	Productora
<i>Mulan</i>	Mulan (Ping) Li Shang	No identificado No identificado	1998	Walt Disney Pictures Walt Disney Feature Animation
<i>Frozen</i>	Elsa Oaken Sin nombre	No identificado	2013	Walt Disney Pictures Walt Disney Animation Studios
<i>Buscando a Dory</i>	Sin nombre (pareja)		2016	Walt Disney Pictures Pixar Animation Studios
<i>Zootopia</i>	Bucky Oryx-Antlerson Pronk Oryx-Antlerson		2016	Walt Disney Pictures Walt Disney Animation Studios
<i>Toy Story 4</i>	Sin nombre (pareja)		2019	Walt Disney Pictures Pixar Animation Studios

Películas	Nombre personaje LGTBIQ+	Identificado Por Disney	Año de difusión Y aparición personaje LGTBIQ+	Productora
<i>Onward</i>	Specter		2020	Walt Disney Pictures Pixar Animation Studios
<i>Luca</i>	Luca Paguro Alberto Scorfano	No identificado No identificado	2021	Pixar Animation Studios Walt Disney Pictures
<i>Red</i>	Miriam Priya	No identificado No identificado	2022	Walt Disney Pictures Pixar Animation Studios
<i>Mundo extraño</i>	Ethan Diazo		2022	Walt Disney Animation Studios Walt Disney Pictures
<i>Lightyear</i>	Alisha Hawthorne Sra. Hawthorne		2022	Walt Disney Pictures Pixar Animation Studios
<i>Nimona</i>	Nimona Ballister Blackheart Ambrosius Goldenloin		2023	20th Century Animation (subsidiaria The Walt Disney Studios)

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Tabla 3. Personajes LGTBIQ+ en Cortometrajes

Cortometraje	Nombre personaje LGTBIQ+	Identificado Por Disney	Año de difusión Y aparición personaje LGTBIQ+	Productora
<i>Out</i>	Greg Manuel		2020	Pixar Animation Studios Walt Disney Pictures

Fuente: Elaboración propia, 2024.

4.2.1. Personajes LGTBIQ+ no identificados por Disney

De los 10 personajes LGTBIQ+ no reconocidos por Disney, 5 pertenecen a contenidos audiovisuales datados entre 1997 a 2003 (entre paréntesis se indica el número de los personajes detectados y el año): *La Banda del Patio* (1) (1997), *Pepper Ann* (1) (1997), *Mulan* (2) (1998) y *Lilo y Stitch* (1) (2003). Posteriormente llegaron *Frozen* (1) (2013), *Luca* (2) (2021) y *Red* (2) (2022).

La orientación sexual se ha analizado atendiendo a la clasificación realizada por American Psychological Association (2015), observando a los personajes gays o lesbianas, bisexuales y asexuales, a estos se incorporan transexuales e intersexuales (GLAAD, s.f.).

En los 10 personajes no reconocidos por la compañía, comentados anteriormente, sus géneros no se definen con claridad, se presentan como transgéneros: Moose Pearson, Spinelli, Mulan y Pleakley. Moose Pearson (*Pepper Ann*, 1997) es una niña que se viste y exterioriza una personalidad masculina, hermana de la protagonista, el propio personaje combate con su identidad, expresando que no se siente una chica tal y como la sociedad espera de ella (Prats, 2019). Spinelli (*La banda del patio*, 1997) es una joven a la que no le gusta ser femenina y le encanta ver la lucha libre con su padre. Se avergüenza de su primer nombre, Ashley, ya que todas las Ashley que conoce les gusta hacer cosas de niñas (La Razón, 2020). También Mulan (*Mulan*, 1998) se encuentra en este grupo, se disfraza de hombre bajo el nombre de Ping y adopta su rol, para evitar que su anciano y enfermo padre, Fa Zu, deba enrolarse al ejército ante la inminente invasión de los hunos, ya que el emperador ordena el reclutamiento de un varón por cada familia de China. Pleakley (*Lilo y Stitch*, 2003) es un alienígena enviado a la Tierra que durante su misión, adopta una apariencia de mujer terrícola; descubriendo la predisposición que siente por dicho género, además como no dispone de vestimenta toma prestada ropa de mujer.

Li Shang (*Mulan*, 1998) es clasificado de homosexual (gay), se enamora de Mulan cuando aún desconoce que es una joven.

Elsa (*Frozen*, 2013) aparece como un personaje complejo, caracterizado por el miedo a sí misma, ya que se le tilda de que sus poderes hacen daño a las personas. Su padre, el rey, le da unos guantes que simbolizan el odio que se tiene y la culpa por ser quien es. Cuando finalmente Elsa se los quita, asumirá su yo, en un acto de valentía. La canción «Let it go» se convertirá en un himno LGTBIQ+, es una salida del armario interior, «es dejar de esconderse y aceptarse» (Ceballos, 2019). Para Miriam Guijarro, coordinadora de Cultura de la Federación Estatal de Lesbianas, Gais, Trans y Bisexuales (FELGTB) es «un acierto» que Elsa no tenga pareja «y no necesite ser salvada» (Borraz y Zas Marcos, 2019). No obstante, *Frozen II* (2019) frustró las expectativas de aquellos que esperaban que Elsa fuera lesbiana en esta secuela. En ambas películas queda de manifiesto su indefinición sexual, lo que no tiene que implicar nada.

En *Luca* (2021) ocurrirá algo similar, basado en las aventuras en tierra firme de dos monstruos marinos, los personajes Luca Paguro y Alberto Scorfano, que comparten una amistad muy especial. Ambos ocultan que son monstruos. Alberto es más atrevido y le expresa a Luca lo sorprendente que es salir fuera, no estar escondido. Luca se escapará de casa y se irá con su amigo. Alberto no quiere seguir tapando que son monstruos y decide hacerlo público, sin avergonzarse. Finalmente, todo se descubre y se produce un gran conflicto en el pueblo, entre quienes tienen repulsión de los dos chicos y quienes los aceptan (Mira, 2021). La crítica también destacó en esta película que su relación podía ser una alegoría gay, que nunca se hizo explícita.

Red (2022) también carece de una representación manifiesta de este colectivo, aunque en su presentación todos esperaban una narrativa transexual (Rodríguez, 2022), de aquí que los espectadores traten de desvelar este debate encriptado, observando en el personaje de Priya un momento de especial complicidad con una chica ajena al grupo durante la escena de la fiesta. Lo que ha provocado la sensación de que es bisexual. También Miriam, amiga de la protagonista, levanta sospechas por su aspecto trans masculinizado (Corona, 2022). Pero en ningún caso Disney se ha pronunciado.

A continuación, se muestran los personajes de las series LGTBIQ+, tanto los identificados como los no identificados por la compañía (Figura 2).

Figura 2. Personajes LGTBIQ+ en las series de Disney



Fuentes: 1) Spinelli (*La banda del patio*, 1997); 2) Moose Pearson (*Pepper Ann*, 1997); 3) Pleakley (*Lilo y Stitch*, 2003); 4) Marco, 5) Chloe y 6) Jackie Lynn Thomas (*Estrella vs. Las fuerzas del mal*, 2015); 7) Luz Noceda y 8) Amity Blight (*La casa búho*, 2020). Walt Disney.

4.2.2. Personajes LGTBIQ+ identificados por Disney

No será hasta 2013 cuando Disney introduzca, en breves secuencias, a personajes de orientación sexual no heteronormativos. En *Frozen* (2013) aparece Oaken, un vendedor, a quien su pareja masculina junto a sus hijos, lo saludan desde la ventana. En *Zootopia* (2016) también asoma de forma soterrada una pareja gay, identificada en los títulos de créditos del film por portar los mismos apellidos. Bucky Oryx-Antler son es un kudu macho y comparte apartamento con su marido Pronk Oryx-Antler son. Viven en el edificio de apartamentos Grand Pangolin Arms y son los vecinos de Judy Hopps, el protagonista.

En *Buscando a Dory* (2016), una pareja de lesbianas se besan en una breve secuencia. En la serie *Doctora Juguetes* (2015) también aparece una pareja lésbica junto a sus dos hijos, lo hará dos años después de su estreno (2017). *Estrella vs. las fuerzas del mal* (2015) hace una mayor apuesta por la inclusión. Será a partir de 2019 cuando presente a Marco (transexual), personaje secundario, vestido de mujer, a Jackie Lynn Thomas y Chloe como bisexuales y exhibe un momento especial donde un amplio grupo de parejas no binarias se besan en una fiesta. *Toy Story 4* (2019) muestra brevemente a una pareja de mujeres abrazando a su hijo. En la serie *La Casa búho* (2020) su protagonista, Luz Noceda, es bisexual, mientras que Amity Blight es lesbiana. Las jóvenes hechiceras vivían un conato de romance «inocente y torpón» (Cinemanía, 2021), estos contenidos no aparecerán hasta 2021. En *Onward* (2020), una cíclope que es policía habla de su novia.

No será hasta el cortometraje *Out* (2020), cuando Disney haga una mayor apuesta por mostrar al colectivo LGTBQ+, sus protagonistas Greg y Manuel, una pareja gay, se plantean cómo comunicar a sus padres su relación, este es el eje de la trama.

Mundo extraño (2022) continúa con este mismo propósito y su protagonista, Ethan, se muestra abiertamente homosexual. Está enamorado de Diazo, un compañero de escuela, del que espera ser correspondido.

En *Unidad de Rescate* (2022) habrá pequeños guiños, una pareja de vehículos parlantes, son papás de una niña y una pareja de lesbianas, madres de un personaje de la serie. *Lightyear* (2022) también muestra una pareja de lesbianas en una breve secuencia dándose un beso.

Por último, se señalarán dos contenidos audiovisuales no producidos sino divulgados por Disney Channel, en el capítulo 'Familias' (2022), de la serie de *Peppa Pig* (2004), la protagonista habla con Penny Polar Bear, quien menciona que tiene dos madres. Mientras que *Nimona* (2023) es una película originalmente producida por Blue Sky Studios, antigua subsidiaria de 20th Century Studios, que a partir de su adquisición por parte de Disney fue cancelada. Hasta que Annapurna Pictures no recuperó el proyecto y lo reajustó la película no se difundió en la plataforma Netflix. En ella aparece una adolescente (transexual) con poderes metamórficos y una pareja gay formada por Ballister Blackheart y su novio, Ambrosius Goldenloin.

En la Figura 3 se recogen los personajes más relevantes LGTBQ+ de las películas de Disney.

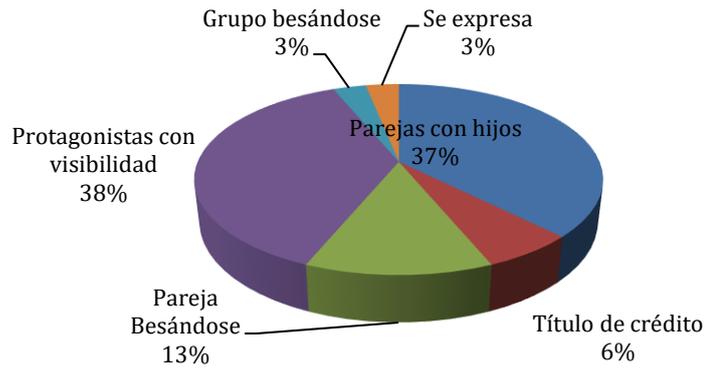
Figura 3. Personajes LGTBQ+ en las películas de Disney



Fuentes: 1) Diazo y 2) Ethan (*Mundo extraño*, 2022); 3) Ambrosius Goldenloin, 4) Nimona y 5) Ballister Blackheart (*Nimona*, 2023). Walt Disney.

Las acciones en las que se identifica la diversidad de género son heterogéneas, véase Figura 4. Se observan seis parejas homosexuales con sus hijos (37%), sin protagonismo, aparecen en breves secuencias; a ellas se suman, una pareja reconocida en los títulos de crédito (6%) y una cíclope que habla de su novia (3%). En dos ocasiones aparecen parejas besándose (13%), y otra son un grupo de personas las que lo hacen (3%). En cinco ocasiones, entre las películas, series y cortometrajes analizados, se realiza una apuesta mayor y presentan entre todos a 12 personajes (38%) con papeles más relevantes y en los que su género es más visible y manifiesto.

Figura 4. Visibilidad en los personajes LGTBIQ+

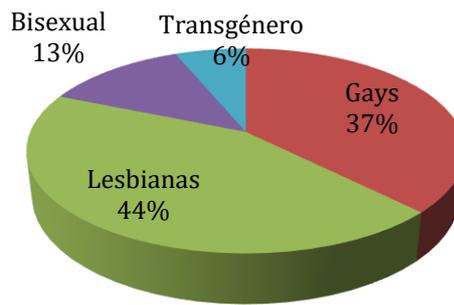


Fuente: Elaboración propia, 2024.

4.2.3. Características de los personajes LGTBIQ+ en Disney

De los 32 personajes analizados, identificados por Disney, como se observa en la Figura 5, los más recurrentes son los homosexuales, aparecen 14 mujeres lesbianas (44%), 12 hombres gays (37%), seguidos de 4 bisexuales (13%) y 2 transgéneros (6%). No aparecen personajes intersexuales ni asexuales

Figura 5. Géneros en los personajes de Disney

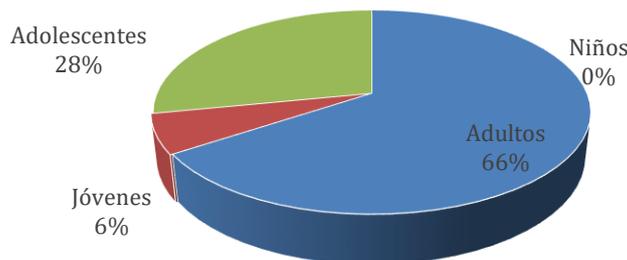


Fuente: Elaboración propia, 2024.

En relación al sexo de los personajes no heteronormativos de los contenidos audiovisuales de Disney, el sexo femenino es el más predominante (13) 56%, seguido del masculino (18) 39%, también aparece un grupo de personas no binarias, no identificados por el elevado número que presentan, se señala por ser significativo.

Los personajes LGTBIQ+ analizados, véase Figura 6, aunque no siempre aparece determinada su edad, son preferentemente adultos (21) 66%, entre 27 y 59 años, seguidos de adolescentes (9) 28%, entre 12-18 años y jóvenes (2) 6%, entre 19 a 26 años. No aparecen niños, entendiendo esta etapa entre 0 a 11 años.

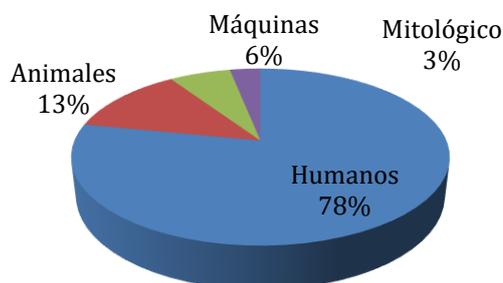
Figura 6. Edades de los personajes LGTBIQ+ en Disney



Fuente: Elaboración propia, 2024.

En relación al tipo de personajes LGTBIQ+ de Disney, véase Figura 7, la mayoría son humanos (25) 78%, seguido de animales (4) 13% (antílopes y animales antropomorfos), también recurren a personajes mitológicos 1 cíclope (3%) y 2 máquinas (vehículos) 6%.

Figura 7. Tipo de personajes LGTBIQ+



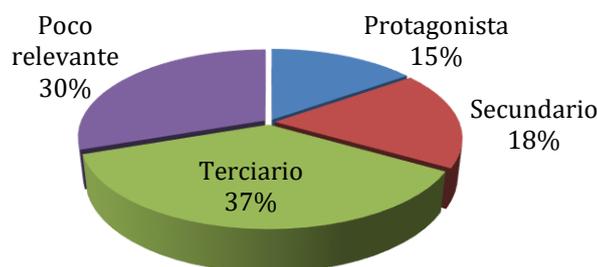
Fuente: Elaboración propia, 2024.

4.2.4. Protagonismo de los personajes LGTBIQ+ en Disney

En relación a los personajes LGTBIQ+ que intervienen en los contenidos audiovisuales de Disney, como se observa en la Figura 8, el 15% son protagonistas (5), el 18% secundarios (6), el 37% de terciario o de reparto (12) y 30% de personajes poco relevante (9), entendiendo a estos últimos como personajes con un papel muy breve e insignificante.

El 37,5% (12) de los personajes no presentan nombre, estos se corresponde con papeles irrelevantes, parejas homosexuales que se hacen visible con pequeños gestos para hacer perceptible su género.

Figura 8. Protagonismo personajes LGTBIQ+



Fuente: Elaboración propia, 2024.

La visibilidad LGTBIQ+ en los contenidos investigados es diverso. Solo en el cortometraje *Out* (2020), el tema central gira en torno a la homosexualidad de sus protagonistas y en la película *Mundo extraño* (2022), aunque la trama es otra, la homosexualidad de su protagonista también es tratada en profundidad. Mientras que en las series *Estrella vs. Las fuerzas del mal*, *La casa búho* y *Nimona* aparecen distintos personajes con diferentes diversidades de género. En *Peppa Pig* en unos de sus capítulos, se le dedica un espacio a las madres lesbianas de un personaje de reparto. En resumen, de las películas analizadas la visibilidad es manifiesta en el cortometraje y en una única película, lo que representa un 10%, mientras que en las series la cifra se eleva a 4, lo que representa el 20%, en ambos casos el porcentajes se aplica al total de formatos investigados. La fecha en la que se le da relieve a los contenidos LGTBIQ+ es reciente, posterior al año 2019.

4. Conclusiones

El enfoque metodológico adoptado en este estudio ha permitido verificar las hipótesis trazadas y conocer el papel que han jugado los personajes LGTBIQ+ en los contenidos de animación infantil, producidos y difundidos por Disney, tanto los identificados por los críticos y miembros del colectivo como los mostrados abiertamente por la compañía. El número total de series, películas y cortometrajes detectados es muy reducido si se compara con la totalidad de los trabajos exhibidos

por la empresa norteamericana a lo largo de sus cien años de vida. En la industria cinematográfica persiste el debate sobre qué contenidos son aptos o no para los menores, censurándolos (Martí López, 2011).

La aparición de estos personajes encuadrados dentro del colectivo LGTBIQ+ en Disney se retrasa a 2013, en *Frozen*. En esta película interviene una pareja homosexual, que pasa inadvertida al público, por su irrelevante papel y escasa información sobre su identidad de género. Con el paso del tiempo y la evolución social estos personajes han ido incorporándose, aunque de forma muy discreta.

La llegada de estos protagonistas ha movilizó a los lobbies conservadores y a países contrarios a estos contenidos, donde las personas LGTBIQ+ llegan a estar penalizadas judicialmente (García Baroja, 2023). Estas presiones han tenido su repercusión en las compañías cinematográficas, de ahí el retraso de la aparición de estos personajes y del papel insignificante que se les ha otorgado, en planos fácilmente eliminables si así se requería. En la última década, estos han empezado a adquirir una mayor relevancia, lo que impide su exclusión, ya que los personajes son los protagonistas o la temática gira en torno a la diversidad de género. Esto conlleva a que los países no permisivos censuren estos contenidos, con el consiguiente coste para la compañía que los produce, al no poder exhibirlos en sus pantallas. Por otra parte, las grandes compañías también se benefician de estos colectivos y ponen en práctica el *pinkwashing* y *queerbaiting*, estrategias de marketing utilizadas para mostrarse tolerantes y atraer a audiencias LGTBIQ+. A pesar de publicitar en sus promociones su inclusión, sus contenidos se enmarcan en «la lógica heteronormativa y eliminan referencias explícitas a la diversidad sexual para sortear las posibles pérdidas económicas» (Sánchez-Soriano y García-Jiménez, 2020, p. 95).

No fue hasta 2015, en *Buscando a Dory*, cuando Disney presentó por primera vez a una pareja de lesbianas besándose, en 2020 la homosexualidad fue la protagonista de la trama en el cortometraje *Out* y en 2022, en *Mundo extraño*, su personaje principal mostró su homosexualidad. Es cierto que, en 1997, los críticos cinematográficos y el propio colectivo reconocieron personajes LGTBIQ+ en las películas de la compañía pero Disney nunca afirmó sus sospechas.

La diversidad de género en Disney sigue los patrones sociales, de los personajes identificados en el estudio, prevalecen los homosexuales, 81%, seguidos de bisexuales (13%) y transgénero (6%). Así se demuestra, en un informe publicado por Ipsos (2023), España, el segundo país del mundo donde más personas reconocen tener a algún familiar, amistad o colega de trabajo, los datos son los siguientes: homosexual (63%), bisexual (34%), transgénero (12%) o no binario (10%).

Es necesario tener en cuenta que los medios en general y los audiovisuales en particular poseen un papel fundamental en la socialización, también en la producción y la reproducción de la identidad de género. La mediatización tiene especial relevancia en la edad infantil y juvenil, etapas en las que se adquieren modelos de comportamiento y se construye la identidad (Aguado-Peláez y Martínez-García, 2021; Martínez León, 2020). Sin embargo, a las compañías les ha costado dar visibilidad al colectivo no heteronormativo. Las acciones en las que se identifican son reducidas, en la animación de los estudios de Disney solo en el 38% de los personajes LGTBIQ+ se presenta de forma visible y manifiesta. Esto se observa en los personajes con papeles relevantes. El resto de visualizaciones se exhiben en secuencias breves, en todos los casos los actores animados son irrelevantes en la trama y suelen aparecer en parejas homosexuales acompañadas de sus hijos (37%), besándose (13%) o lo expresan (3%).

Las características que presentan los personajes LGTBIQ+ en la compañía analizada tampoco favorecen la identificación de los receptores infantiles. Estos son preferentemente adultos 66%, jóvenes (6%) y solo el 28% son adolescentes y ninguno de ellos representa a niños menores de 11 años. Lo que sí la beneficia es que el 78% de estos personajes son humanos, seguidos en mucho menor porcentaje de animales, seres mitológicos y máquinas.

Además, el protagonismo de los personajes LGTBIQ+ es reducido, solo el 15% son personajes principales y el 18% secundarios, mientras que los de reparto y poco relevantes suman un 67%. Al 37% ni siquiera se les otorga un nombre, son anónimos. Estos datos restan visibilidad a la diversidad, es importante que los niños se puedan sentir reflejados en el protagonista.

Los resultados verifican que la contribución de Disney, pese a los pasos dados en la animación infantil, es insuficiente y no facilita la identificación de sus receptores con el colectivo, porque ni las

características de los personajes ni su protagonismo ayudan a normalizar y a dar visibilidad con plenitud a la diversidad. Aún hay más de 60 países en los que se prohíbe la proyección de contenidos LGBTQ+, la polémica sigue surgiendo cada vez que las compañías anuncian o exhiben estos contenidos. Lo que se traduce en que todavía queda camino por recorrer, a pesar de lo necesario que es que desde la infancia se pueda acceder a todo tipo de referentes, sin que ninguna identidad pase desapercibida.

5. Agradecimientos

Este estudio nace en el marco del Grupo de Investigación Sociedad Digital y Creatividad del Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide. Agradecer también la colaboración al Dr. Pablo Martín-Ramallal.

Referencias

- AECID (2020). *La Agenda 2030. El reto de los objetivos de desarrollo sostenible*. <https://www.aecid.es/ES/Paginas/Sala%20de%20Prensa/ODS/01-ODS.aspx>.
- Aguado-Peláez, D. y Martínez-García, P. (2021). Otra animación infantil es posible. Un análisis de las series «Steven Universe, She-Ra y Star vs Forces of Evil». *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, (16), pp. 389–412. <https://doi.org/10.18002/cg.v0i16.6986>.
- Álvarez Contreras, E. I. (2023). Representaciones gráficas en la divulgación científica. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (179), 251 – 257. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi179.8890>
- American Psychological Association (APA) (2015). Guidelines for psychological practice with transgender and gender nonconforming people. *American Psychologist*, (70), 832–864. <https://doi.org/10.1037/a0039906>
- American Psychological Association (APA) (s. f.). *Sexual orientation and gender diversity*. Información disponible en: <https://www.apa.org/topics/lgbtq>
- Asebey Morales, A. M. d. R. (2011). Disney en la aculturación de la niñez latinoamericana. *Revista de Psicología (Trujillo)*, 13(2), 241-251. <https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/revpsi/article/view/660>
- Asexual Visibility and Education Network (s. f.). asexuality.org
- Bancroft, T., & Cook, B. (Directores). (1998). *Mulan* [Film]. Walt Disney Pictures/ Walt Disney Feature Animation.
- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept. *Sex Roles* 61(11), 808-823. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9683-8>
- Biglia, B. y Cagliero, S. (2019). Abordajes y ‘respuestas’ de las universidades catalanas frente a las violencias LGTBQ+ fóbicas. *Quaderns de psicologia. International journal of psychology*, 21(2), e1532-, 1-19. <https://doi.org/10.5565/rev/qpsicologia.1532>
- Borraz, M. y Zas Marcos, M. (28 de noviembre 2019). *Disney renuncia a dar el paso en Frozen: por qué es una oportunidad perdida que Elsa no sea lesbiana*. Eldiario.es. <https://lc.cx/XV wPf>
- Bruno, N., & Quane, T. (Directores). (2023). *Nimona* [Film]. 20th Century Animation.
- Buck, Ch., & Lee, J. (Directores). (2013). *Frozen* [Film]. Walt Disney Pictures/ Walt Disney Animation Studios.
- Cantillo, C. (2015). Del cuento al cine de animación: semiología de una narrativa digital. *Revista de Comunicación de la SEECI*, (38), 133-145. <https://doi.org/10.15198/seeci.2015.38.115-140>
- Casarosa, E. (Director). (2021). *Luca* [Film]. Pixar Animation Studios/ Walt Disney Pictures.
- Castro, S. (08 de noviembre 2023). *Estados Unidos, un nuevo campo de batalla contra los derechos de las personas LGTBI*. Amnistía Internacional. <https://onx.la/4b42d>
- Ceballos, N. (20 de junio 2022). *Lightyear reafirma, tras años de hipocresía, el compromiso de Disney con la diversidad y la inclusión*. GQ. <https://www.revistagq.com/noticias/articulo/lightyear-diversidad-inclusion-lgtbi>
- Cinemanía (06, octubre 2021). *¿Ha cancelado Disney 'Casa Búho' por su contenido LGTB? La creadora responde*. Cinemanía. <https://lc.cx/xqcz0o>
- Clay Hunter, S. (Director). (2020). *Out* [Cortometraje]. Pixar Animation Studios/ Walt Disney Pictures.
- Cooley, J. (Director). (2019). *Toy Story 4* [Film]. Walt Disney Pictures/ Pixar Animation Studios.
- Corona, A. (16.03.2022). *Release the Gay Cut: ¿Ha censurado Disney el contenido LGTBQ+ de 'Red'?* Cinemanía. <https://onx.la/bccb1>
- Cuenca Orellana, N., & Martínez Pérez, N. (2022). Adolescencia y homosexualidad en las series de ficción: análisis narrativo de Esta mierda me supera y A Million Little Things. *Anuario*

- Electrónico de Estudios en Comunicación Social «Disertaciones»*, 15(1), 1-14. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.10388>
- Espinar, E. (2007). Estereotipos de género en los contenidos audiovisuales infantiles. *Comunicar*, 15(29), 129-134. <https://doi.org/10.3916/C29-2007-18>
- Fernández, F., & Bassiner, J. (1996). *Arte y técnica del guion*. Universidad Politécnica de Catalunya.
- Fernández, R. (01 de enero 2024). La comunidad LGBTIQ+ en el mundo – Datos estadísticos. Statista. <https://es.statista.com/temas/10833/lgbtiq-en-el-mundo/#topicOverview>
- Field, S. (1995). *El libro del guión*. Plot.
- Gaffney, C., O'Connell, D., & Nee, Ch. (Productores ejecutivos). (2012). *Doctora juguetes* [Serie de televisión]. Brown Bag Films/ Walt Disney Pictures.
- Gandarilla de Andrés, S. (2016). *La percepción de la identidad del árabe musulmán. Caso Homeland*. Universidad Iberoamericana Puebla.
- García Baroja, A. (22 de marzo 2023). Un tercio de los países del mundo todavía tiene leyes que criminalizan al colectivo LGTBI. *El País*. <https://onx.la/bf4c7>
- GLAAD (s.f.). *Guía para la cobertura mediática de personas transgénero*. Instituto Mediático. Glaad. <https://glaad.org/reference/terms>.
- Gómez García, Manuel (1997). *Diccionario del teatro*. Ediciones Akal.
- Guidano, V. y Liotti, R. (1983). El constructivismo en la relación terapéutica. *Cognición y Psicoterapia*. Paidós.
- Hall, D., & Nguyen Q. (Directores). (2022). *Mundo extraño* [Film]. Walt Disney Animation Studios/ Walt Disney Pictures.
- Halprin, R. (Productor ejecutivo). (2003). *Lilo y Stitch* [Serie de televisión]. Disney Television Animation.
- Ipsos (2 de junio 2023). *España, entre los países del mundo con mayor población LGTB+*. <https://www.ipsos.com/es-es/pride-month-2023-9-of-adults-identify-as-lgbt>
- La Razón (10 de enero 2020), *¿Era Spinelli de «La Banda del Patio» un chico transexual?* La Razón. <https://www.larazon.es/television/20200110/lgy6qfelnh47ch4s7xwsh3klu.html>
- Lofts, J. (2004-2009), Clunie, L. (2009-2014), & Dumont, O. (2014-presente). (Productores ejecutivos). (2004). *Peppa Pig* [Serie de televisión]. Difusión Disney Junior.
- MacLane, A. (Director). (2022). *Lightyear* [Film]. Pixar Animation Studios/ Walt Disney Pictures.
- Martí López, E. (2011). Homosexualidad, infancia y animación: del nacimiento de Pebbles Picapiedra a la adopción de Ling Bouvier. *Con A de animación*, (1), 97-118. <https://doi.org/10.4995/caa.2011.863>
- Martínez León P. (2020). La construcción de identidades de género en la ficción audiovisual y sus implicaciones educativas. *Área Abierta*, 20(3), 317-333. <https://doi.org/10.5209/arab.68189>
- Martín-Ramallal, P., Morejón-Llamas, N. y Micaletto-Belda, J. P. (2023). Metaversos y avatares. Virtualización, identidad de género y nuevas generaciones, *Ámbitos Revista de Estudios de Ciencias Sociales y Humanidades*, (49), 63-77. <http://hdl.handle.net/10396/25905>
- Mesías-Lema, J. M. y Sánchez Paz, C. (2018). «Paisajes del yo»: Simbiosis sensible del cuerpo, espacio y luz en el aula de infantil. *EARI*, (9), 110-130. <https://doi.org/10.7203/eari.9.10927>
- Ministerio de Igualdad (2022). *Estudio sobre las necesidades y demandas de las personas no binarias en España*. Ed. Ministerio de Igualdad. Dirección General de Diversidad Sexual y Derechos LGTBI. https://www.igualdad.gob.es/wp-content/uploads/Estudio_no_binarios_accesibilidad.pdf
- Mira, A. (16 de julio 2021). 'Luca' (Enrico Casarosa, 2021) o Disney como pedagogía 'queer'. Infolibre. <https://lc.cx/oTNaEK>

- Monleón-Oliva, V. (2021). Familias diversas. Ejemplos cinematográficos Disney de nueve estructuras familiares. *Tercio Creciente*, (19), 7-31. <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.19.5591>
- Monleón-Oliva, V. (2022). Las disidencias sexuales a través de filmes de animación. *Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educación Crítica y Social*, (8), 70- 87. <https://dx.doi.org/10.12795/Communiars.2022.i08.05>
- Moore, R., & Howard, B., (Directores) & Bush, J. (Codirector). (2016). *Zootopia* [Film]. Walt Disney Pictures/ Walt Disney Animation Studios.
- Nefcy, D., Wasson, D., & Arkin, J. (Productores ejecutivos). (2015). *Estrella vs. Las fuerzas del mal* [Serie de televisión]. Disney Television Animation.
- Orozco, G., & González, R. (2012). *Una coartada metodológica: abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencias* (Vol. 1). Tintable.
- Osborne, R., y Molina Petit, C. M. (2008). Evolución del concepto de género¹ (Selección de textos de Beauvoir, Millet, Rubin y Butler). *Empiria: Revista de metodología de ciencias sociales*, (15), 147-182. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=297124045007>
- Pereira, C. (2005). *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. PPU.
- Pérez Ruffí, J. P. (2016). Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica, *Razón y Palabra*, 95(20), octubre-diciembre, 534-552. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199550145034>
- Pizarro, L. (Productor ejecutivo). (2022). *Unidad de Rescate* [Serie de televisión]. Disney Television Animation, ICON Creative Studio, Skydance Animation.
- Porter, T., & Susman, G. (2000). On site: Creating lifelike characters in pixar movies. *Communications of the ACM*, 43(1), 25-29.
- Prats, M. (04 de enero 2019). *Nueve lecciones feministas que nos dio 'Pepper Ann'*. Huffpost. <https://lc.cx/nUJS9A>
- Propp, V. (1981). *Morfología del cuento*. Fundamentos.
- REDS (Red Española para el Desarrollo Sostenible) (2022). La Agenda 2030 y los 17 ODS. <https://reds-sdsn.es/que-hacemos/objetivos-de-desarrollo-sostenible>
- Rodríguez, C. (17de marzo 2022). *¿Es cierto que la película 'Red' presenta a un personaje transexual?* Cosmopolitan. <https://onx.la/6aec8>
- Rojas, V. (14 de octubre 2023). *Esto se anima: personajes LGTBI en dibujos animados*. Sur. <https://onx.la/a7476>
- Ros, S. (Productor ejecutivo). (1997). *Pepper Ann* [Serie de televisión]. Disney Television Animation.
- Sánchez Flores, F. A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista digital de investigación en docencia universitaria*, 13(1), 102-122. <http://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Sánchez-Soriano, J. J. y García-Jiménez, L. (2020). La construcción mediática Del Colectivo LGTB+ en el cine Blockbuster de Hollywood. El uso del pinkwashing y el queerbaiting. *Revista Latina De Comunicación Social*, 77(julio), 95-116. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2020-1451>
- Scanlon, D. (Director). (2020). *Onward* [Film]. Pixar Animation Studios/ Walt Disney Pictures.
- Shaw, I. (2003). *Introducción a los métodos cualitativos*. Paidós.
- Sheetz, Ch., & Parkin, H. (Productores ejecutivos). (1997). *La banda del patio* [Serie de televisión]. Disney Television Animation.
- Shi, D. (Directora). (2022). *Red* [Film]. Pixar Animation Studios/ Walt Disney Pictures.
- Sierra, F. (2000). *Introducción a la teoría de la comunicación educativa*. Editorial Mad.
- Stanton, A. (Director) & MacLane, A. (Codirector). (2016). *Buscando a Dory* [Film]. Walt Disney Pictures/ Pixar Animation Studios.

- Terrace, D. (Productor ejecutivo). (2020). *La casa búho* [Serie de televisión]. Disney Television Animation.
- Ximénez de Sandoval, P. (10 de noviembre 2019). *La edad de oro de las historias LGTBI en televisión*. El País. <https://onx.la/fe209>
- Zaro, M. J. (1999). La identidad de género. *Revista de psicoterapia*, 10(40), 5-22.