

Master thesis

Uit de kast

LGBTQ+ personages in animatie

NAAM STUDENT: Rani Gijbels

STUDENTENNUMMER: r0620415

E-MAIL: r0620415@student.luca-arts.be

RICHTING EN JAAR: Master Animatiefilm 2020 - 2021

BEGELEIDERS: Erik van Drunen & Elke Van Damme

AANTAL WOORDEN: 8065

Inleiding

Als kind was ik stil en rustig. Ik was graag alleen bezig en kon me uren amuseren met het bekijken van animatieseries en -films. Het gebeurde vaak dat ik deze nadien naspeelde met mijn barbiepoppen. Ik identificeerde mij makkelijk met personages die ik op het beeldscherm zag, omdat deze op mij leken. Als klein, blank en blond meisje kwam het niet in mij op dat dit niet voor iedereen het geval was. Het besef dat het voor kinderen en jongeren die niet helemaal conform waren met hun genderidentiteit of worstelden met hun seksualiteit niet evident was om een fictief personage te vinden waarin zij zichzelf konden herkennen, kwam voor mij pas in mijn latere tienerjaren.

In de lagere school had ik nog maar weinig kennis over wat het nu precies betekende om homoseksueel of gender non-conform te zijn. In geen van de media die ik als kind bekeek, kwamen deze termen ter sprake. Iedere Disneyfilm, die ik als jongeling verorberde, leerde mij hetzelfde: een prinses wordt altijd verliefd op een prins en ze leven nog lang en gelukkig. Over een prinses die verliefd werd op een andere prinses of een prinses die liever een prins wilde zijn, werd niet gerept. Ook in mijn directe omgeving kwamen genderidentiteit en seksualiteit niet veel ter sprake.

Door als twaalfjarige voor het meer vrijdenkende kunstonderwijs te kiezen, veranderde dit. Ik vertoefde daardoor in een omgeving waarbij gender en seksualiteit wél ter sprake kwamen. Ik kwam als tiener in contact met mensen die een andere kijk hadden op deze onderwerpen. Er werden dialogen gevoerd over hoe onze maatschappij zich gedroeg tegenover niet genderconforme en heteronormatieve mensen. Dit zorgde ervoor dat ikzelf ook meer over het onderwerp begon na te denken en zo mijn blik verbreedde.

Stilaan ontstond er in mijzelf ook een zekere woede. Het feit dat LGBTQ+ (lesbian, gay, bisexual, trans, queer,...) personen vaak in de schaduw worden gezet door onze heteronormatieve samenleving, zit me dwars. Ik stelde ook vast dat er mensen zijn die het bestaan van een queer populatie willen ontkennen. Alexis Dewaele (2021), professor klinische psychologie aan de universiteit van Gent legde uit in *De ochtend* op Radio 1, dat de afschuif en ontkenning van queer personen vaak voort komt uit onwetendheid, onbegrip of voortvloeit uit religieuze standpunten.

De uitwissing en ontkenning van de LGBTQ+ populatie is ook duidelijk aanwezig in de audiovisuele sector. Zo ontdekte ik tijdens mijn onderzoek naar queer personages in animatie, dat een populaire anime uit mijn jeugd; *Sailor Moon*, in meerdere westerse landen gecensureerd werd vanwege haar LGBTQ+ inhoud. Zo werden genders van personages veranderd om homoseksuele relaties te maskeren en had het laatste seizoen van de serie tot voor kort geen Engelse vertaling (Necessary, 2019).

Wanneer er dan toch getracht wordt om LGBTQ+ representatie in audiovisueel werk te implementeren, gaat dit vaak gepaard met een negatieve connotatie. Dit werd voor mij duidelijk bij het bestuderen van geanimeerde Disneyfilms. Wanneer ik bijvoorbeeld naar antagonisten uit films zoals *The Little Mermaid* (1989) of *Beauty and the Beast* (1991) kijk, kan ik stellen dat deze stereotiepe homoseksuele trekken toegeëigend kregen. Dit soort stereotiepe representaties vergroten wederom het taboe rondom genderidentiteit en homoseksualiteit (James Somerton, 2020).

Door het gebrek aan positieve representaties in de mainstream media, besloot ik het hoofdpersonage van mijn masterfilm deel te laten uitmaken van de LGBTQ+ bevolking. De film gaat over opgroeien en zelf kiezen welk levenspad je wilt bewandelen. De uitdagingen, die LGBTQ+ mensen moeten doorstaan tijdens het opgroeien en in hun volwassen leven, leken mij een uitdagende thematiek.

In mijn film "WEG" is te zien hoe een klein meisje probeert haar eigen weg te zoeken, maar moet opboksen tegen een dominante moeder die zo haar eigen visie heeft over de toekomst van haar dochter. Deze strijd tussen de twee personages wordt vertaald door het spelen van een bordspel dat losjes gebaseerd is op het bestaande bordspel "Levensweg". In dit spel moeten de spelers met een blauw of roze pionnetje (dat in een plastic auto geplaatst wordt) een heel leven doorkruisen, van een eerste job tot en met hun pensioen.

De moeder probeert haar dochter te behoeden voor leed en ongemak en wilt daarom dat haar kind voor een standaard levensweg kiest. Ze wil dat haar kind meegaat met de stroom en het modeltraject volgt. De dochter ziet dit echter anders; zij wil haar eigen weg kiezen en neemt de onzekerheden en obstakels die bij deze keuze komen kijken er graag bij.

De reden van het gebruik van het bordspel en de link met genderidentiteit en homoseksualiteit komt voort uit een klein detail in oudere versies van het spel "Levensweg". Trouwen is een verplicht onderdeel van de levenswegen in het spel. In de ondertussen verouderde versie van het spel, dat ik als kind bij mijn grootouders speelde, stond er in de regels beschreven dat een roze pionnetje (een vrouw) bij het trouwvakje een blauw pionnetje (een man) in haar auto moest plaatsen en vice versa. Zoals ik al eerder aanhaalde stond ik hier als kind niet bij stil. Alle volwassenen in mijn directe omgeving vormden heterokoppels, en ook in de fantasiewereld van Disneyfilms waren het altijd prinsesjes die de prinsessen wakker kusten. Dus voor mij was het vanzelfsprekend dat enkel een blauw en roze pionnetje konden trouwen op het bordspel. Ik zag niet in dat hierbij een deel van de bevolkingsgroep uitgesloten werd.

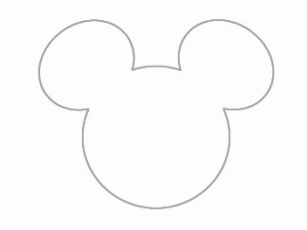
Met deze redenen in het achterhoofd wil ik het in deze thesis hebben over hoe LGBTQ+ personages (kunnen) gerepresenteerd worden in animatie. Ik ga me hierbij vooral richten op animatieseries en -films waarmee ik als kind of jongvolwassene in contact ben gekomen. Concreet houdt dit vooral westerse* en Japanse animatiemediën in. Dit onderzoek zal ik voeren aan de hand van een literatuurstudie, persoonlijke ondervindingen en filmisch onderzoek. Verder hoop ik een positieve evolutie in de representatie van LGBTQ+ personages te kunnen vinden.

**Ik ben mij er tijdens het schrijven van deze thesis bewust van geworden dat "westers" een verouderde en onduidelijke term is. In een interview van de Volkskrant (2021) verklaart CBS-socioloog Ruben van Gaalen dat de term zorgt voor stigmatisatie en dat het onderscheid tussen "westers" en "niet-westers" niet voldoende is onderbouwd (Waarlo, 2021). In deze thesis zal ik wel de term "westerse" animatie blijven handhaven omdat er tot heden nog geen betere overkoepelende term bestaat. Wanneer ik het in deze thesis dus over "westerse" animatie heb bedoel ik hiermee animatie die gedistribueerd wordt en bekend is in Noord-Amerika en West-Europa.*

Inhoud

Inleiding

1. Disney en LGBTQ+	5
1.1. Queer coding: slechte representatie of verdoken opstand?	7
1.1.1 De Hays code en zijn effect op LGBTQ+	8
1.1.2 Coding bij Disney schurken	9
1.2. Van coding naar baiting: evolutie of achteruitgang?	12
2. Anime en LGBTQ+	13
2.1 Vooruitstrevende representatie in een terughoudende maatschappij	15
2.1.1 Fictieve homoseksualiteit en genderdiversiteit	15
2.1.2 Heteronormatieve realiteit	16
2.2 Censuur van Japanse media door het Westen	17
2.2.1 Case study: Sailor Moon	18
2.2.1.1 Synopsis (seizoen 1)	18
2.2.1.2 Voorbeelden van LGBTQ+ censuur binnen <i>Sailor Moon</i>	19
2.2.1.2.1 Voorbeelden uit de serie	19
2.2.1.3 rechtzetting van het Westen: de her-dubbing van <i>Sailor Moon</i>	21
3. Eigentijdse mainstream animatie	22
3.1 De baanbrekers van de mainstream westerse animatie	23
3.1.1 Avatar: The Legend of Korra	23
3.2 Queer personages op de voorgrond	24
3.2.1 Synopsis She-Ra and the Princesses of Power	25
3.2.2 De impact van een queer-positieve serie als She-Ra and the Princesses of Power	26
3.2.3 Disney en LGBTQ+: The Owl House	27
Conclusie	28
Bronnenlijst	29



1. Disney en LGBTQ+



Walt Disney's Mickey Mouse, Mickey Mouse in Disneyland Paris. (Disney,2014)

In deze thesis ga ik voornamelijk audiovisuele media onderzoeken die mij persoonlijk hebben beïnvloed. *Disney* was in mijn jeugd al ettelijke decennia een mediagigant. Ik ben opgegroeid met vele van hun films en series. *Disney* profileert zichzelf al enige jaren als een LGBTQ+ positief bedrijf en toch was er tot voor kort geen enkel openlijk queer personage te bespeuren in hun producties (Monteil, 2020). Wanneer geconfronteerd met deze realiteit is het antwoord van het bedrijf als volgt; “het is aan de interpretatie van het publiek om te bepalen welke van onze personages behoren tot de LGBTQ+ gemeenschap” (Martinez, 2015). Door de weigering van *Disney* om openlijk personages als queer aan te duiden, zenden ze de boodschap de wereld in dat queer personen niet voor het publieke oog zijn, dat hun verhalen niet zo belangrijk zijn als die van heteroseksuele mensen. (Martinez, 2015).

1.1 Queer coding: slechte representatie of verdoken opstand?



Film still uit *Beauty and the Beast*, Gaston en LeFou. (Disney,1991)

In dit hoofdstuk onderzoek ik wat de (verdoken) LGBTQ+ representatie binnen *Disney* producties was in voorbije jaren. Ik bestudeer waarom de antagonisten in Disneyfilms vaak erg flamboyant en niet heteroseksueel gecodeerd zijn en waar de trend van “campy” schurken vandaan komt.

1.1.1 De Hays code en zijn effect op LGBTQ+

“Will Hays’ Production Code doomed LGBT characters to be demonized and exploited from 1930 to present day.” (Cleghorn, 2018)

Filmproductie wordt beïnvloed door de gangbare tijdsgeest van een periode, maar beïnvloedt op zijn beurt ook de publieke opinie en acceptatie van gemarginaliseerde groepen (Ellis, 2019). In 1930 werd, uit angst voor de invloed die film kon uitoefenen, de *Hollywood Production Code* ingevoerd. Deze code, ook bekend als de *Hays Code*, bestond uit zesendertig regels waaraan filmmakers zich dienden te houden. Deze regels kwamen voort uit de afschuw van religieuze groepen voor de representatie en normalisatie van gedragingen en karaktereigenschappen die volgens hen moraal corrupt waren (Kelly, 2020).

Over de effecten en gevolgen van de *Hays code* valt veel te vertellen. In deze thesis focus ik mij vooral op één bepaalde regel van de *Hays code*. Dit omdat deze regel tot op heden nog steeds effect heeft op de representatie van LGBTQ+ personages binnen het westerse filmlandschap.

De regel uit de *Hays Code* waarnaar ik refereer, beschreef dat er in geen geval seksuele perversie mocht getoond worden binnen de audiovisuele media (Cleghorn, 2018). Seksuele perversie was een term die gebruikt werd om te verwijzen naar elk gedrag dat afweek van de gangbare norm omtrent romantiek, seks of gender (Cleghorn, 2018). Hieronder vielen personages die aangetrokken waren tot hetzelfde geslacht of die afweken van de gendernorm. Zij mochten dus niet getoond worden in audiovisueel werk.

Deze censuur had een gigantische impact op representaties van queer personages, maar kon hen niet helemaal uit het filmlandschap bannen. Er werden achterpoortjes gezocht om de censuur op een slimme manier te omzeilen. Hierdoor werden praktijken als queer coding het leven in geroepen (Kelly, 2020).

Queer coding is een term die gebruikt wordt om personages te benoemen die (uitvergroete) gedragingen en stereotiepe eigenschappen van LGBTQ+ personen toegekend krijgen. Om zo te suggereren dat deze personages niet heteroseksueel of cisgender* zijn, zonder het expliciet te tonen (Fanlore, 2020). Deze ambiguïteit was genoeg om de strenge censuur van de Hays code te omzeilen, en toch representaties van gemarginaliseerde groepen te voorzien. (Kelly, 2020).

*Cisgender is de tegenhanger van transgender. Een cisgender persoon is iemand waarbij diens genderidentiteit overeenstemt met het geboortegeslacht.









Film still uit de *Ferdinand the Bull*, Ferdinand.
(Walt Disney productions, 1938)

Twee noemenswaardige voorbeelden uit het oeuvre van *Disney* die gebruik maken van queer coding, zijn de kortfilms: *Ferdinand the Bull* (1938) en *The Reluctant Dragon* (1941). In beide kortfilms worden de mannelijke protagonisten uitgebeeld met meer stereotiep vrouwelijke karaktereigenschappen, maar worden ze toch aanvaard door de andere personages. Er wordt nooit gehint naar het publiek dat wat deze personages doen verkeerd is, of dat ze zich ergens voor dienen te schamen. Ze zijn gewoon wie ze zijn, en zijn hier tevreden mee (Somerton, 2020).

Op 1 november 1968 werd de code vervangen door een systeem van letterclassificaties waarbij films voorzien werden van een letter, zoals G voor *General Audiences* (geschikt voor alle leeftijden) of R voor *Restricted* (geschikt voor leeftijden vanaf 16 jaar) (Wikipedia-bijdragers, 2020). De afschaffing van de Hays Code zorgde voor meer vrijheid binnen het westerse film landschap, maar LGBTQ+ personages bleven taboe. Zelfs jaren na de afschaffing van de code zien we nog vaak dat personages die openlijk homoseksueel of transgender zijn, voorgesteld worden als moreel corrupt (Cleghorn, 2018). Een notoir voorbeeld hiervan is het personage *Buffalo Bill* uit *The Silence of the Lambs* (1991). Dit personage is een queer gecodeerde seriemoordenaar; hij praat met een lisp, is overdreven flamboyant en paradeert rond met zijn poedel *Precious*. *Buffalo Bill* vermoordt vrouwen en vilt hen om zo voor zichzelf een “vrouwenpak” te maken. Door deze acties wordt hij door de andere personages als een gestoorde “transseksueel” gezien (Ellis, 2021).

1.1.2 Queer coding bij Disney antagonisten

Zoals ik al eerder aanhaalde, is queer coding niet ongebruikelijk in producties van Disney. Maar hoewel het in eerdere voorbeelden, zoals *Ferdinand the Bull* (1938) en *The Reluctant Dragon* (1941), nog als positief en als een slimme manier om censuur te omzeilen kon gezien worden, ga ik het nu hebben over voorbeelden met een negatievere connotatie. Antagonisten in geanimeerde Disneyfilms zijn zo goed als altijd queer gecodeerd. In de volgende tabel heb ik enkele personages en hun queer gecodeerde eigenschappen op een rij gezet. Dit aan de hand van video essays door queer activisten Rowan Ellis (2016) en James Somerton (2020).

Personage	Film	Jaar	Stereotiepe queer kenmerken
Captain Hook 	<i>Peter Pan</i>	1953	Captain Hook is een alleenstaande, flamboyante en ijdele man van middelbare leeftijd. Hij heeft een ongezonde obsessie voor de veel jongere Peter Pan , woont op een boot met enkel mannelijke piraten , en laat zich in de watten leggen door zijn assistent Mr. Smee.
Cruella de Vil 	<i>One Hundred and One Dalmatians</i>	1961	Cruella de Vil is een alleenstaande, flamboyante en ijdele vrouw van middelbare leeftijd. Ze is geobsedeerd door haar jeugd vriendin , en kan diens echtgenoot niet uitstaan. Verder beweegt ze zich voort met overdreven gebaren en draagt ze zeer aanwezige make-up die aan een dragqueen doet denken. Haar vrouwelijkheid wordt zo overdreven, dat het gespeeld overkomt.
Ursula 	<i>The little Mermaid</i>	1989	Ursula is een alleenstaande, voluptueuze en ijdele vrouw van middelbare leeftijd. Haar uiterlijk is gebaseerd op een dragqueen genaamd <i>Divine</i> . Ze praat met een schorre sensuele stem en beweegt met overdreven sensuele lichaamstaal .
Jafar 	<i>Aladdin</i>	1992	Jafar is een alleenstaande, flamboyante en ijdele man van middelbare leeftijd. Hij draagt make-up en praat met een langzame sensuele stem . Ook is hij hebzuchtig en manipulatief .
John Ratcliffe 	<i>Pocahontas</i>	1995	John Ratcliffe is een alleenstaande, flamboyante en ijdele man van middelbare leeftijd. Hij is geobsedeerd door goud en glitter . Zijn vrouwelijke kant wordt extra benadrukt door het feit dat hij strikken in zijn haar draagt, rond paradeert met een verwende schoothond en een hekel heeft aan fysieke arbeid. Zijn overdreven bewegingen en excentrieke klederdracht zijn in sterk contrast met zijn zeer masculiene werknemers.
King Candy 	<i>Wreck-it-Ralph</i>	2012	King Candy is een alleenstaande, flamboyante man van middelbare leeftijd. Hij praat met een duidelijke lisp en woont in een roze kasteel . King Candy wordt door de protagonist ook bestempeld als een " nelly wafer ", wat een denigrerende term voor een homoseksuele man is.

De personages in deze tabel zijn slechts een kleine fractie uit het arsenaal aan antagonisten dat Disney bezit. Ik heb getracht om een zo breed mogelijke selectie te maken door zowel mannelijke als vrouwelijke personages uit verschillende tijdsperiodes te bespreken, om zo aan te tonen dat queer coding niet enkel een probleem uit één bepaalde tijdsperiode is.

De karakteristieken die ik aankaart in de tabel zijn niet exclusief aan LGBTQ+. Ze worden echter vaak wel geassocieerd met queer personen. Het feit dat de antagonisten deze eigenschappen die gelinkt zijn aan LGBTQ+ toegewezen krijgen, is problematisch vertelt LGBTQ+ activiste Rowan Ellis (2016). Dit omdat kijkers zo onbewust immoraliteit aan queer personen gaan linken.

De media die we consumeren beïnvloeden ons, zeker de media die we consumeren als kind. Ik focus me in deze context vooral op Disney, omdat Disneyfilms voor de westerse jeugd vaak een eerste kennismaking zijn met didactische verhalenvertelling. Een medium gericht naar kinderen leert hen over zichzelf en de wereld rondom hen, zegt Ellis (2016). Het leert hen over moraliteit, wat goed en wat slecht is. De hoofdreden waarom de kijker een personage als antagonist moet bestempelen is in de meeste gevallen snel duidelijk. Het is bijvoorbeeld een veel voorkomende moraal dat gemeen, hebzuchtig of gewelddadig zijn, niet acceptabel is.

Dat kinderen deze slechte eigenschappen associëren met antagonisten is op zich niet problematisch. Maar door het feit dat Disney antagonisten net zo vaak queer gecodeerd worden, bestaat de kans dat kinderen onbewust de stereotype LGBTQ+ karakteristieken ook linken aan immoreel gedrag, en dus concluderen dat queer personages slecht zijn. Zeker omdat er zo weinig positieve representatie is om deze gedachtegang tegen te spreken (Ellis, 2016).

Persoonlijk vind ik het hele debat rond queer coding lastig. Enerzijds snap ik dat het in veel gevallen niet door de beugel kon en dat queer personen meer representatie verdienen dan een homoseksueel gesuggereerde stier uit een kortfilm, of een cluster aan campy antagonisten. Anderzijds kan ik me ook vinden in de visie van Niamh Kelly (2020). Zij schrijft in een artikel voor *Gen* dat queer coding ook een positief hulpmiddel kan zijn om LGBTQ+ narratieven te portretteren. Wanneer het correct gebruikt wordt, kan het een positieve representatie zijn, zonder dat het gender of de seksualiteit van een personage centraal wordt gezet. Televisieseries zoals *Adventure Time* (2010) en *Steven Universe* (2013) laten queer personages en relaties zien die op een natuurlijke en genormaliseerde manier zich in de achtergrond ontwikkelen.

1.2. Van coding naar baiting: evolutie of achteruitgang?



Film still uit *Beauty and the Beast*, Gaston en LeFou. (Disney, 2017)

Mainstream mediaproducten zoals Disney willen een zo breed mogelijk publiek aanspreken met hun producten. Queerbaiting is een controversiële techniek die gebruikt wordt om een publiek bestaande uit holebi's en transgenders te lokken met de belofte van LGBTQ+ inhoud, maar dit zonder de intentie van daadwerkelijk expliciete representatie te voorzien (Nordin, 2015). Dit om geen financieel verlies te lijden door het homofobe publiek af te schrikken met expliciete queer representaties (Dean, 2020). De representatie is bij het geval van queerbaiting enkel tussen de regels te lezen of komt in de vorm van een off-screen vermelding en is tevens makkelijk uitwisbaar voor de homofobe markten zoals de Volksrepubliek China of Rusland (Junes, 2020). Het gebruik van queerbaiting is dus een slinkse manier om van beide walletjes te kunnen eten.

Een voorbeeld van queerbaiting is de recente live-action remake van de *Disney* klassieker *Beauty and the Beast* (1991). In de originele geanimeerde versie was duidelijk dat het hulpje van de antagonist queer gecodeerd was. Voor de remake in 2017 kondigde *Disney* echter aan dat het personage openlijk homoseksueel zou zijn in de film (Moore, 2020). *Disney*'s versie van een "openlijk" homoseksueel personage was echter niet meer dan het veranderen van een antagonistische queer gecodeerde idioot uit de originele film, naar een iets minder antagonistische idioot met een bedenkelijke moraal die een fractie van een seconde met een andere man danst (McHenry, 2017).

Het gebruik van queerbaiting bewijst volgens Emy Moore (2020), journalist voor *The Courier* dat *Disney* weldegelijk bereid is om LGBTQ+ personages te includeren in hun werk, maar wel met de voorwaarde dat hun seksualiteit zo subtiel is dat het makkelijk te verbergen is voor het homofobe publiek. En hiermee verkiest de mediagigant dus steeds opnieuw zijn conservatieve, anti-LGBTQ+, publiek boven zijn queer fans (Moore, 2020).



2. Anime en LGBTQ+



LGBTQ+ supporters in de Tokyo Rainbow Pride (Ryusei Takahashi, 2019)

Tijdens mijn jeugd was de populariteit van anime (Japanse animatie) groot, en was het dus ook heel normaal om op zaterdagmorgen naar series als *Pokémon* (1997) of *Sailor Moon* (1992) te kijken. Daarom bespreek ik in dit onderdeel graag de Japanse anime, en onderzoek ik hoe erg de vertaalde versie, die ik als kind zag, verschilt van de oorspronkelijke Japanse versie. Hiervoor zal ik eerst een situatieschets maken van de positie van Japan als maatschappij tegenover LGBTQ+ personen, om dan aan de hand van een voorbeeld de westerse censuur op Japanse media aan te kaarten.

2.1 Vooruitstrevende representatie in een terughoudende maatschappij

2.1.1 Fictieve homoseksualiteit en genderdiversiteit

Japan heeft in tegenstelling tot de Verenigde Staten geen puriteinse geschiedenis die neerschrijft dat homoseksualiteit een hoofdzonde is. Voor Japanners is het daarom niet abnormaal om een travestiet of homoseksueel personage in animatie (en andere media) te zien. Volgens Austen Jones (2020) is dit zeker het geval in Shoujo animes, verhalen die vaak een (jong) vrouwelijk publiek beogen. Het is veelvoorkomend dat personages niet genderconform zijn of een andere geaardheid hebben bij verhalen gericht op deze vrouwelijke doelgroep. Dit is tevens nog vaker het geval als de Shoujo geschreven is door een vrouw.

In de jaren '50 en '60 werden Shoujo manga's vooral geschreven door mannen. Hier kwam verandering in dankzij de opkomst van de *Year 24 Group* in 1970. Deze groep bestond uit een verzameling vrouwelijke mangakas (manga schrijfsters) die het Shoujo genre zoals we het nu kennen grotendeels gevormd hebben. Voorheen waren de verhalen binnen het Shoujo genre veel minder complex en werd het niet gezien als een serieuze vorm van manga. Dit veranderde met de opkomst van de *Year 24 Group*. Zij introduceerden complexere verhaallijnen en onderwerpen, waardoor het genre meer aanzien kreeg binnen de Japanse manga wereld (Pagan, 2019). Onderwerpen als psychologie, gender, politiek en seksualiteit werden populair binnen het genre van de Shoujo animes (Wikipedia, 2021). Een manga die al enkele van deze serieuzere onderwerpen introduceerde binnen het Shoujo genre is *Claudine* geschreven door Riypoko Ikeda in 1978. Zij was lid van de *Year 24 Group* en maakte een primeur met haar werk door het hoofdpersonage van *Claudine* (1978) openlijk transgender te maken (Pagan, 2019).

2.1.2 Heteronormatieve realiteit

“In de wereld zijn er een paar vreemde mensen”, zo introduceerde mijn lerares van het secundair onderwijs de les. Daarna vertelde ze dat seks tussen twee jongens de voornaamste reden voor AIDS was en dat we contact met homoseksuelen moesten vermijden. Dit was het enige moment dat er gesproken werd over LGBTQ+ personen door een leraar.

–Sachi N., 20, Nagoya, November 2015

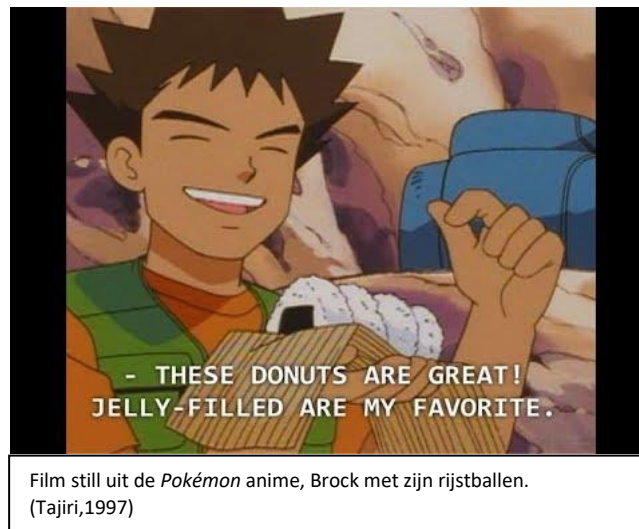
Hoewel het voor fictieve figuren in anime aanvaard is om homoseksueel of zelfs transgender te zijn, is dit volgens journaliste Naomi Gingold (2015) in het dagelijkse Japanse leven niet het geval. In het artikel dat ze schreef voor *The World*, kaart ze aan dat pesterijen en discriminatie tegenover LGBTQ+ personen nog steeds veel voorkomend zijn in het land. In veel delen van Japan is het nog steeds niet mogelijk om met iemand van hetzelfde geslacht te trouwen. Dit komt volgens Alice Nicolov (2016) vooral voort uit de hoge mate van conformiteit die aanwezig is in de Japanse cultuur. Personen die afwijken van de geldende norm worden vaak gezien als schadelijk voor de harmonie van de groep.

Voor de Japanse LGBTQ+ jeugd is het niet eenvoudig om informatie over gender of seksualiteit te vinden. Het grootste deel van de LGBTQ+ gerelateerde problemen wordt genegeerd door het merendeel van de Japanse maatschappij. Hierdoor zoeken jongeren volgens Alice Nicolov (2016) naar alternatieve bronnen van informatie en belanden ze zo vaak bij de fictieve wereld van manga en anime; een fantasiewereld waarbij LGBTQ+ personages wel openlijk aan bod komen. Het belang van gender non-conforme personages en homoseksuele personages in manga en anime is al verschillende keren aangehaald in rapporten zoals *The Nail That Sticks Out Gets Hammered Down* (2016) van de Human Rights Watch zo verteld Nicolov (2016).

De publieke opinie in Japan over LGBTQ+ is wel gestaag aan het veranderen. Dit mede door positieve media representaties in manga en anime. Homoseksuele- en transpersonen worden steeds meer aanvaard. Zo vertelt Naomi Gingold in haar artikel voor *The World* ook dat het homohuwelijk sinds juli 2015 erkend wordt in het Setagaya district te Tokio en andere plaatsen. Een goede manier om aan te tonen dat de algemene opinie over LGBTQ+ aan het verschuiven is, is door naar de cijfers van het *Tokyo Gay Pride Festival* te kijken. In 2014 namen 15.000 mensen deel aan de festiviteiten. In 2015 was dit aantal al gestegen naar 55.000 aanwezigen. (Nicolov, 2016)

2.2 Censuur van Japanse media door het Westen

Door de grote verschillen in culturele waarden wordt veel Japanse media, die zijn weg vindt naar het Westen, hevig gecensureerd. Deze censuur gebeurt op verschillende, soms absurde, manieren. Zo werden rijstballen, een typisch Japans etenswaar, vervangen door donuts in de *Pokémon* anime (Tajiri,1997) om zo iedere verwijzing naar de Japanse cultuur uit te wissen. In een ander voorbeeld werden alle verwijzingen naar wapens en de dood verwijderd uit de *Yu-Gi-Oh!* anime (Toei animation, 2001). Zo stierven personages in deze vertaalde versie van de anime niet, maar werden ze naar de *shadowrealm* gestuurd (Gramuglia, 2020).



De lijst met verschillende technieken van censuur waarbij de Japanse animes in hun overdracht naar het Westen werden overspoeld, is erg lang. In het kader van deze thesis ga ik aan de hand van de *Sailor Moon* anime een paar voorbeelden van censuur omtrent LGBTQ+ onderwerpen aankaarten. Ik kies voorbeelden uit deze anime omdat ik deze als kind in de gecensureerde versie en later als jongvolwassene in de oorspronkelijke versie heb bekeken. Verder was de censuur van *Sailor Moon* soms ook zo absurd en vergezocht dat de oude dubs (vertalingen) onder animeliefhebbers een beruchte status hebben vergaard. Wanneer je "censuur van anime in het Westen" opzoekt is *Sailor Moon* vaak één van de eerste voorbeelden die worden aangehaald.

2.2.1 Case study: Sailor Moon

“月に代わってお仕置きよ!” (“In de naam van de maan, zal ik u bestraffen!”)

Sailor moon (1992)



Tekening van Sailor Moon en de Sailor Strijdsters (Takeuchi, 1991).

2.2.1.1 Synopsis (seizoen 1)

Pretty Guardian Sailor moon (Bishōjo Senshi Sērā Mūn) is een Japanse Shoujo anime uit 1992 geproduceerd door Toei Animation (Wikipedia, “Sailor Moon TV series”. z.d.).

De serie volgt de avonturen van Usagi Tsukino, een veertienjarig meisje dat in Azabu Juuban (een wijk in Tokio) woont en op een dag de pratende poes Luna ontmoet. Deze vertelt haar dat ze de Sailor Strijdstster van de maan is en het universum moet behoeden voor duistere krachten. Ook verzoekt Luna Usagi om op zoek te gaan naar de verdwenen prinses van de maan. Daar bijkomend moet Sailor Moon ook het zilveren kristal zien te bemachtigen om zo de terugkomst van de duistere koningin Metalia te voorkomen.

Als haar alter-ego Sailor Moon vecht Usagi samen met de andere Sailor strijdsters: Sailor Mercurius, Sailor Jupiter, Sailor Mars en Sailor Venus tegen verschillende vijanden uit de negaverse (een alternatieve dimensie waar koningin Beryl de terugkomst van koningin Metalia plant). Gaandeweg vormen de strijdsters een hechte groep en ontdekken ze ook dat Usagi (Sailor Moon) de verdwenen prinses van de maan is. Usagi weet met de hulp van haar vrienden en de kracht van het zilveren kristal, de slechte koningin Beryl te verslaan en zo de terugkomst van Metalia te voorkomen.

De anime bestaat uit vijf seizoenen: *Sailor Moon*, *Sailor Moon R*, *Sailor Moon S*, *Sailor Moon Super*, *Sailor Moon Super S* en *Sailor Stars* (Wikipedia, “Sailor Moon TV series”. z.d.).

In ieder seizoen ontmoet Sailor Moon nieuwe bondgenoten en moet ze het opnemen tegen (sterkere) vijanden.

2.2.1.2 LGBTQ+ censuur binnen *Sailor Moon*

Zoals ik eerder al aanhaalde, keek ik als kind naar de Nederlandse vertaling van de *Sailor Moon* anime ('Sailor Moon: het meisje met de macht van de maannevel'). Deze was sporadisch te zien op de Vlaamse en Nederlandse kinderkanalen. Ook de Nederlandstalige versie van de serie werd gecensureerd, maar niet in de mate dat dit het geval was bij de Amerikaanse. Zo werden de meeste van de oorspronkelijke Japanse namen behouden in de Nederlandse versie terwijl deze in de Amerikaanse vertaling verwesterd werden. Het Amerikaanse publiek leerde *Usagi Tsukino* (Sailor Moon) kennen als Serena, terwijl de kijkers van de Nederlandse versie haar als *Bunny* (konijn) kenden. De naam *Bunny* is trouwer aan de oorspronkelijke Japanse naam van het hoofdpersonage. *Usagi Tsukino* (月野うさぎ) kan vertaald worden naar "konijn op de maan", wat een verwijzing is naar een oude Aziatische legende (Japaninfo, 2015).

In beide versies, heb ik de verschillende maten van censuur ontdekt door op latere leeftijd de twee vertalingen met elkaar te vergelijken. Ik ga het voornamelijk over de censuur in de Amerikaanse vertaling van *Sailor Moon* hebben. Dit omdat er enkel een Nederlandse vertaling van het eerste seizoen (en een zestal afleveringen van het tweede seizoen) geproduceerd is.

2.2.1.2.1 Voorbeelden uit de serie



Zoisite en Kunzite (Toei Animation, 1992)

In het eerste seizoen neemt Sailor Moon het op tegen koningin Beryl en haar vier mannelijke handlangers. In de Amerikaanse (en in de Nederlandstalige) versie was dit niet het geval. Eén van de vier handlangers werd getransformeerd van een homoseksuele man naar een heteroseksuele vrouw. Dit omdat in de serie duidelijk werd dat twee van de mannelijke handlangers Zoisite en Kunzite een liefdesrelatie hadden. Zodoende besloot men om Zoisite in plaats van een mannelijke stemacteur, (zoals in de oorspronkelijke versie het geval was) een vrouwelijke stemactrice toe te wijzen. In de Engelse vertaling werd Zoisite dus ook met "zij" en "haar" aangesproken in plaats van met "hij" en "hem". Deze verandering werd ingevoerd uit angst voor negatieve reacties van ouders over het gebruik van een homoromance in een kinderserie (Mammano, 2019).

Dezelfde censuurtruc werd in een later seizoen opnieuw toegepast bij een andere antagonist. Deze is in de oorspronkelijke versie van de serie een homoseksuele man die graag met zijn genderidentiteit speelt (Bergado, 2017). Terwijl de "geslachtsverandering" van de Zoisite in het eerste seizoen vrijwel onopgemerkt voorbij ging aan het merendeel van het publiek, was dat bij deze schurk niet het geval. In de aflevering *Clothes Call* is bijvoorbeeld te zien hoe het personage zijn bovenkleding meerdere malen scheurt en weggooit. Hierbij wordt zijn duidelijk mannelijke borst onthuld. De productie probeerde dit te verbergen door frames te verwijderen of te herkaderen (D'Andria, 2017).



Sailor Neptune en Sailor Uranus (Toei Animation, 1993)

Niet enkel homoseksuele mannen werden onderworpen aan westerse censuur, daar is het bekende lesbische koppel Sailor Uranus en Sailor Neptune het ideale voorbeeld van. De censuur van deze personages is volgens D'Andria (2017) een van de bekendste voorbeelden van westerse censuur op Japanse media.

In het derde seizoen, *Sailor Moon S*, maken we kennis met de twee nieuwe Sailor strijdsters. Haruka en Michiru (hun Japanse namen) vormen in de oorspronkelijke versie van de anime een lesbisch koppel. In de Amerikaanse versie is dit niet het geval. Hier worden de dames voorgesteld als de nichten Amara (Sailor Uranus) en Michelle (Sailor Neptune). Hun prominente aanwezigheid en

overduidelijke geflirt met elkaar zorgde ervoor dat hele afleveringen hervormd werden. Dit was bijvoorbeeld het geval in episode 95 ("Blinded By Love's Light") van de serie. In deze aflevering nemen Haruka en Michiru deel aan een koppelswedstrijd, maar in de Amerikaanse versie werd dit een vriendschapswedstrijd (*Sailor Moon Wiki, z.d.*).



Sailor Starlights (Toei Animation, 1996)

Ik kan het niet over censuur in de serie *Sailor Moon* hebben zonder het laatste seizoen van de anime te vermelden. Deze had tot voor kort nog geen Engelse vertaling. Terwijl bij voorgaande seizoenen het de gewoonte was om lastig te censureren afleveringen te schrappen, werd in het verleden geen enkele aflevering van het vijfde seizoen vertaald (*Necessary, 2019*). Dit wijten veel mensen aan de introductie van de *Sailor Starlights* die in dit seizoen plaatsvindt. De controverse rond deze personages ligt bij het feit dat hun burgerlijke vorm mannelijk is maar wanneer het trio transformeert naar hun Sailor alter-ego, deze overduidelijk vrouwelijk is (*D'Andria, 2017*). Daar bijkomend wordt het al vroeg in het seizoen duidelijk dat Seiya, de leider van de *Sailor Starlights*, een oogje heeft op Usagi Tsukino (*Sailor Moon*). Hierdoor bevond het censuurteam zich in een netelige situatie. Zo hadden ze de keuze om enerzijds de *Sailor Starlights* zich altijd als vrouwelijk te laten representeren, waardoor er een lesbische relatie zou ontstaan tussen Sailor Moon en Seiya. Anderzijds was er de optie om hen altijd als mannelijk te portretteren, maar hier zou dan de vrouwelijke transformatie, die veelvoudig voorkomt in het seizoen, voor problemen zorgen (*Necessary, 2019*). De moeilijk te censureren *Sailor Starlights* zorgden er uiteindelijk voor dat het seizoen geen Engelse vertaling kreeg.

2.2.1.3 Rechtzetting van het Westen: de her-dubbing van *Sailor Moon*



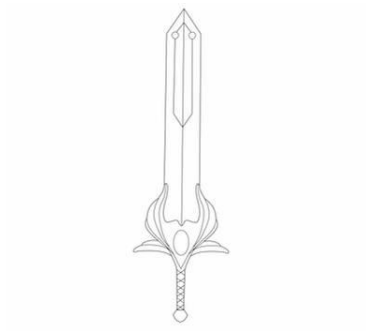
Sailor Moon en de Sailor Strijders
(Toei Animation, 2014)

Als viering voor de twintigste verjaardag van de originele *Sailor Moon* manga (Togashi, 1991) werd in 2014 de serie *Sailor Moon Crystal* door Toei Animation uitgebracht. Deze anime en zijn vertalingen volgen de originele manga's waarheidsgetrouwer dan de eerdere televisie adaptaties (1992 – 1997). De Engelse vertaling van de *Sailor Moon Crystal* anime werd verzorgd door VIZ Media. Zij beloofden de fans om niet in de voetsporen van hun voorgangers te treden en censureerden niets in hun vertaling. Zo werden de oorspronkelijke Japanse namen van alle personages behouden, en werden LGBTQ+ relaties openlijk getoond (*Sailor Moon Wiki, z.d.-a*).

In 2014 werd bekend gemaakt dat streaming service Hulu ook een nieuwe vertaling van de originele 90's anime zou streamen en dit in samenwerking met Toei Animation en VIZ Media. De volledige serie is nu onverkort en zonder censuur te zien op het platform waardoor Engelstalige fans van de serie na meer dan tien jaar eindelijk het laatste seizoen van de serie in hun eigen taal kunnen bekijken (*Alan, 2014*).

Adaptaties als *Sailor Moon* (1992) en *Sailor Moon Crystal* (2014) bewijzen dat de tijdsgeest altijd invloed heeft op media die geproduceerd wordt. We bevinden ons nu in een andere tijdsgeest dan die van de jaren 90. Ook zitten we in een digitaal tijdperk, censuur blijft niet langer onopgemerkt. Fans kunnen heel makkelijk de originele versie van een product met diens vertaling vergelijken en door middel van sociale media hun stem laten horen. De kijker is naar mijn mening invloedrijker dan ooit. Ook de LGBTQ+ populatie is luider en talrijker dan enkele decennia geleden, en eisen hun plek op binnen het medialandschap.

Door mijn onderzoek binnen deze thesis durf ik te stellen dat de westerse mediakanalen steeds meer open staan voor ongecensureerde LGBTQ+ inhoud bij programma's gericht aan kinderen. Maar ik kan er ook niet omheen dat er nog steeds een lange weg dient afgelegd te worden voor we kunnen spreken over gelijkwaardige behandeling en representatie van queer personages binnen de mainstream media. Het niet censureren van Japanse media is naar mijn mening niet voldoende. Er is nood aan meer originele LGBTQ+ personages in de westerse mainstream media.



3. Eigentijdse mainstream-animatie

3.1 De baanbrekers van de mainstream westerse animatie

In het vorige hoofdstuk vergeleek ik Japanse animatie met westerse animatie en kwam ik tot de conclusie dat er veel meer LGBTQ+ representaties zijn in de anime industrie dan in de westerse animatieindustrie. In dit hoofdstuk ga ik het hebben over de langzame metamorfose binnen het heteronormatieve westerse animatielandschap naar een meer diverse en queer-vriendelijke omgeving.

3.1.1 Avatar: The Legend of Korra

In 2014 kwam de geanimeerde serie *Avatar: The Legend of Korra* (de opvolger van *Avatar: The Last Airbender*) tot zijn einde. De laatste aflevering van de serie bracht een schokgolf aan reacties met zich mee. In deze aflevering (*The Last Stand*) wandelt protagonist Korra niet, zoals verwacht werd, met haar mannelijke ex-vriend Mako door het spirit portaal maar met haar vriendin Asami. Hierdoor werd duidelijk dat Korra niet hetero was, en werd ze de eerste openlijk LGBTQ+ protagonist van een westerse geanimeerde kinderserie.



Film still uit *Avatar: The Legend of Korra*, Korra en Asami in het Spirit portaal. (Nickelodeon, 2014)

Ook de muziek die te horen is in de laatste scène van de serie draagt bij tot de boodschap dat Korra in lesbische relatie stapt met Asami. De muziek die te horen is, is een aangepaste versie van de originele score "The Avatar's love", een score die voor de voorgaande serie *Avatar: The Last Airbender* werd geschreven en daar gebruikt werd tijdens intieme momenten tussen Avatar Aang en diens geliefde. (Monteil, 2020). Hierdoor zou de parallel van Aangs heteronormatieve relatie met Korra's lesbische relatie duidelijk moeten zijn voor het publiek.

De makers van de serie, Michael Dante DiMartino en Bryan Konietzko, bevestigden via de blogwebsite Tumblr ook dat het wel degelijk hun intentie was om Korra als queer te portretteren. De makers schreven ook dat ze de personages eigenlijk hadden willen laten kussen in plaats van hen enkel elkaars handen vast te laten houden, maar dat de producer Nickelodeon hiervoor geen toestemming gaf (Spencer, 2020).

Korra en Asami deelden uiteindelijk wel hun eerste kus in 2017, maar deze werd enkel getoond in de stripboeken (*Turf wars*), die als vervolg op de geanimeerde serie dienden (Spencer, 2020). De eerste LGBTQ+ kus in een geanimeerde serie gericht naar kinderen was te zien in een Disney XD Serie: *Star vs. The forces of Evil* (2015). In de aflevering *Just Friends* (2017) is te zien hoe protagonist Star, haar beste vriend Marco en diens vriendin Jackie samen naar een concert van hun favoriete band gaan. Tijdens één van de zoetsappige liedjes van de band, beginnen allerlei koppels in het publiek te kussen. Hieronder bevonden zich ook verscheidene homoseksuele koppels (Serrao, 2020).

Terwijl het handen vasthouden en in elkaars ogen staren van twee vrouwelijke personages misschien niet baanbrekend lijkt, zorgde deze subtiele manier van LGBTQ+ representatie ervoor dat majeure barrières binnen de westerse animatieindustrie gebroken werden. Door de populaire kinderserie te laten eindigen met een beginnende liefdesrelatie tussen twee vrouwen droeg *Avatar: The Legend of Korra* bij tot het snel groeiende tijdperk van positieve LGBTQ+ representatie in mainstream animatie (Monteil, 2020).

3.2 Queer personages op de voorgrond

In de jaren volgend op de finale van *Avatar: the Legend of Korra* (2012) begonnen steeds meer expliciete



Film still uit *Steven Universe*, het huwelijk van Ruby en Sapphire. (Cartoon Network, 2018)

LGBTQ+ personages op te duiken in westerse mainstream animatie. Shows als *Adventure Time* (2010) en *Steven Universe* (2013) zijn hier enkele voorbeelden van. In de finale van de langlopende serie *Adventure Time*, die uitgezonden werd in 2018, werd na lang gehint te hebben bevestigd met een kus dat nevenpersonages Marceline en Prinses Bubblegum romantisch aangetrokken zijn tot elkaar. In hetzelfde jaar (2018) weidde animatieserie *Steven Universe* een hele aflevering aan het homohuwelijk van vrouwelijke personages Ruby en Sapphire (Monteil, 2020).



Film still uit *She-Ra and the Princesses of Power*, Seahawk, Adora, Mermista, Glimmer en Bow (Dreamworks animation voor Netflix, 2018)

Deze series plaveiden de weg voor series als *She-Ra and the Princesses of Power* (2018), een reboot van de jaren tachtig serie *She-Ra; Princess of Power* (1985). In tegenstelling tot de heteronormatieve originele serie, zitten er in de reboot wel queer representaties. Het bijzondere aan deze serie is dat de queer representatie niet enkel in nevenpersonages te vinden is maar ook in de protagonist en antagonist. Verder is de cast divers en inclusief, dit in zowel huidskleur als lichaamsbouw.

3.2.1 Synopsis She-Ra and the Princesses of Power



Filmstill uit She-Ra and the Princesses of Power, Catra en Adora.
(Dreamworks animation voor Netflix, 2018)

De serie speelt zich af op de magische planeet Etheria. Op de planeet woedt al jaren een strijd tussen het verzet (geleid door prinsessen met magische krachten) en de Horde (een kwaadaardige organisatie die alleenheerschappij over Etheria en zijn bewoners wil). De protagonist (Adora) werd grootgebracht in de Horde, samen met haar jeugdvriendin Catra. Wanneer Catra en Adora een magisch zwaard vinden, ontdekt Adora dat ze met behulp van het zwaard in de mythische heldin She-Ra kan veranderen. Na het ontdekken van de ware aard van de Horde besluit Adora zich aan te sluiten bij het verzet. Hierdoor blijft een ontroostbare en haatdragende Catra alleen achter. Deze is vastberaden omhoog te klimmen binnen de hiërarchie van de horde en zo de prinsessen, die Adora van haar “gestolen” hebben, te vernietigen. Adora en Catra worden bittere rivalen, die er alles aan doen om hun kant te laten zegevieren (Monteil, 2020).

De band tussen de protagonist (Adora) en antiheld (Catra) blijft centraal staan doorheen de serie en bereikt zijn hoogtepunt in het vijfde en laatste seizoen. Wanneer de ultieme antagonist van de serie geïntroduceerd wordt, de totalitaire dictator Horde Prime, groeien beide personages weer naar elkaar toe en zijn ze in staat om elkaar te vergeven. Adora, Catra en hun bondgenoten slaan de handen in elkaar om hun wereld te redden. In de finale van de serie trachtten Adora en Catra om het hart van Etheria (een wapen dat de kracht heeft om het hele universum te vernietigen) uit te schakelen. Adora raakt zwaargewond tijdens deze poging en is niet langer in staat om in haar alter-ego She-Ra te transformeren. Catra houdt Adora in haar armen, smeekt haar om in leven te blijven en verklaart haar liefde aan Adora. Deze beantwoordt de liefde en de twee delen hun eerste kus. De kus geeft Adora de kracht om in heldin She-Ra te veranderen, het hart van Etheria te vernietigen en voor eens en altijd Horde Prime te verslaan (Sahinturk, 2020).



Film still uit She-Ra and the Princesses of Power, Adora en Catra. (Dreamworks animation voor Netflix, 2020)

de twee delen hun eerste kus. De kus geeft Adora de kracht om in heldin She-Ra te veranderen, het hart van Etheria te vernietigen en voor eens en altijd Horde Prime te verslaan (Sahinturk, 2020).

3.2.2 De impact van een queer-positieve serie als *She-Ra and the Princesses of Powers*

Producer en showrunner van *She-Ra and the Princesses of Power*, Noelle Stevenson (°1991) groeide op met queer gecodeerde personages. Ze voelde zich als jong queer persoon verbonden met deze personages, maar begreep niet helemaal waarom. De enige LGBTQ+ representaties binnen audiovisuele media in haar jeugd was zo sub-tekstueel dat Stevenson wel een vermoeden had van de queerheid van bepaalde personages, maar dit nog niet als de reden kon bestempelen waarom ze zichzelf herkende in deze personages (Mak, 2020). Het laatste decennium is er vooruitgang geboekt op het vlak van queer representaties binnen het westerse animatielandschap. Maar volgens Stevenson (2020) gaat de vooruitgang nog niet ver genoeg. Al te vaak zijn queer personages gedoemd om in de achtergrond te blijven (zoals bijvoorbeeld bij *Disney's Star vs. The Forces of Evil* (2015)) (Serrao, 2020).

Wat zo vernieuwend is aan een serie als *She-Ra and the Princesses of Power*, is dat dankzij hun queer normatieve wereld, de relatie tussen Adora en Catra op de voorgrond staat zonder uit de toon te vallen. Hun liefde is doodnormaal in hun diverse omgeving. Homofobie bestaat niet op de fantasie



Filmstill uit *She-Ra and the princesses of power*, spinnerella en netossa. (Dreamworks animation voor Netflix, 2020)

planeet Etheria; LGBTQ+ personages maken deel uit van de bevolkingen zijn niet bijzonder of anders omdat ze zichzelf als queer identificeren. In de serie is er een kleurrijk scala aan LGBTQ+ representaties te ontdekken. Zo is er een homoseksueel koppel dat een bibliotheek uitbaat en historische sites onderzoekt, een non-binaire van gedaante wisselende huurling met een zwart gevoel voor humor en een getrouwd lesbisch rebellen koppel. De relaties tussen queer personages zijn geloofwaardig en gelijkwaardig aan heteroseksuele relaties. De

liefde tussen protagonist Adora en antiheld Catra is net zo chaotisch, gecompliceerd en puur als de relaties van heteroseksuele personages (Monteil, 2020).

Deze expliciete en overvloedige vorm van queer representaties is er uiteraard niet zomaar gekomen. Net zoals bij eerdere voorbeelden was het voor showrunner Noelle Stevenson niet evident om toestemming van het netwerk te krijgen om queer representaties te verwerken in de serie. Stevenson opteerde voor het lange spel, haar einddoel was altijd om Adora en Catra in een romantische relatie te laten eindigen, maar ze zou het geduldig aanpakken. De showrunner wilde kost wat kost vermijden dat haar queer personages naar de achtergrond zouden verdwijnen (Mak 2020).

Terwijl er in het eerste seizoen enkel gehint werd naar de romantische relatie tussen Adora en Catra, werd het in latere seizoenen steeds duidelijker dat hun relatie niet platonisch is.



Filmstill uit *She-Ra and the Princesses of Power*, Adora en Catra. (Dreamworks animation voor Netflix, 2018)

De hype van het publiek rond de romantische spanning van de protagonist en haar rivaal werd zo vocaal dat Stevenson, gewapend met een waterdichte pitch, het romantische element van de show aanhaalde bij haar oversten (Mak 2020). Ze overtuigden hen van het belang van de romantische relatie tussen Catra en Adora mede door de verwevenheid en het belang van hun liefde voor de verhaallijn van de serie. De studio gaf hun zegen over de richting die Stevenson met *She-Ra and the Princesses of Power* uit wou. Peter Gal, Chief creative officer bij Dreamworks vertelt in een interview met Toon Boom (2020) dat hij het potentieel van de serie zag en vond het belangrijk dat kinderen zichzelf en hun omgeving gerepresenteerd zien worden in animatieseries. Er zijn over heel de wereld transgender, homo- en biseksuele mensen te vinden. Gal vertelt dat hij verlangt dat de animatiewerelden die Dreamworks produceert de diversiteit van de echte wereld kan reflecteren (Mak 2020).

3.2.3 Disney en LGBTQ+: The Owl House

Ook Disney staat bedenkers van hun series eindelijk toe om LGBTQ+ inhoud in verhaallijnen te verwerken. Zo is de 14-jarige Luz Noceda uit de *Disney Channel original serie The Owl House* (2020)



Film still uit *The Owl House*, Luz en Amity.
(Disney, 2020)

de eerste openlijk biseksuele protagonist in de geschiedenis van het bedrijf (Elber, 2020). *The Owl House* vertelt het verhaal van Luz Noceda, een Dominicaans-Amerikaans tienermeisje dat naar de magische kokende eilanden gaat om magie te leren van solitaire heks *Ada the Owl Lady*. (Sahinturk, 2020)

De bedenkerster van de serie, Dana Terrace, is zelf ook biseksueel en stond er op dat er queer representaties verwerkt zouden worden in haar serie, vertelt ze in een tweet. Bij de initiële “OK” voor de serie kreeg Terrace van bepaalde Disney hoofden te horen dat ze geen toestemming kreeg om queer personages te integreren op hun kanalen (Elber, 2020). Dit verbod op LGBTQ+ klonk Alex Hirsh, bedenker van geanimeerde *Disney* serie *Gravity Falls* (2012), bekend in de oren. Ook hem werd verboden om expliciete queer representaties in zijn serie te verwerken. Naast een afbeelding waarbij protagonist Luz en haar “love interest” Amity Blight elkaars hand vasthouden schreef Hirsh “In 2012 zou de Disney censuur deze afbeelding als ongepast voor het jonge publiek hebben bestempeld, en zou het shot herzien moeten worden.”(Dudok de Wit, 2020).

Terrace legde zich echter niet neer bij het verbod en bleef vechten voor haar visie over de serie. Uiteindelijk sloeg de bedenkerster van *The Owl House* erin om queer representaties in haar serie te behouden waardoor Luz nu het eerste openlijk biseksuele Disney personage is. *Disney Channel*, onderdeel van *Walt Disney Co.* wilde geen commentaar geven op de kwestie. Verder werd *The Owl House* vernieuwd voor een tweede seizoen, dat later dit jaar (2021) te zien zal zijn op *Disney+* en *Disney Channel* (Elber, 2020).

Conclusie

Tijdens het schrijven van deze thesis heb ik veel tijd genomen om te reflecteren op mijn eigen werk. Onderzoek naar de nog steeds magere representatie -zowel in kwaliteit als kwantiteit- van LGBTQ+ personages in animatie heeft mijn masterfilm beïnvloed. In de beginfase van het productieproces was de homoseksualiteit van mijn protagonist nog geen zeker gegeven. Maar naarmate het verhaal en de personages meer vorm kregen, voelde het juist om het hoofdpersonage in het finale product queer te laten zijn. De hele kwestie rond de seksualiteit van de protagonist is een katalysator voor haar uiteindelijke emancipatie.

Ik heb mij in deze thesis vooral gericht op animatie met als doelpubliek kinderen als doelpubliek. Het leek mij een efficiënte manier om via dit medium LGBTQ+ representatie in kaart te brengen en zo de toegankelijkheid van queer personages voor alle leeftijden te onderzoeken. Ik ben mij ervan bewust dat animatie niet synoniem is voor alle media gericht op kinderen, maar kan niet ontkennen dat de meeste mainstreamanimaties hen wel als doelpubliek hebben.

Ik denk verder dat het belangrijk is voor het jonge publiek dat ze vroeg kennis kunnen maken met diverse personages. In mijn jeugd heb ik nooit representaties van queer personages binnen animatie gezien, en vond bijgevolg homoseksuele mensen en transpersonen vreemd. Ik was er nog niet genoeg mee geconfronteerd geweest om hen als gewoon en niet als anders te zien.

Door mijn eigen ervaringen in mijn kinderjaren ben ik er nog meer op van overtuigd dat wij als mediamakers een zekere verantwoordelijkheid hebben tegenover de maatschappij. Het is naar mijn mening onze taak om de minderheden ook in de 'spotlight' te zetten, om nieuwere generaties al vanaf het begin van hun leven te tonen dat mensen er in alle vormen en maten bestaan, met verschillende geaardheden en vormen van genderexpressies. Ik hoop dat de vooruitgang in LGBTQ+ representaties die series als *She-Ra and the Princesses of Power* hebben geboekt niet slechts een moment in onze geschiedenis zal zijn, maar een domino-effect creëert voor toekomstige animatieprojecten.

Want zelfs met deze vooruitstrevende series valt het nog steeds op dat er meer representaties zijn van vrouwelijke queer personages dan van openlijk mannelijke queer personages. Wat hier de achterliggende reden van is, lijkt me dan ook een mooi onderzoek voor een volgende thesis.

Gelukkig wordt er ook in Vlaanderen steeds meer gewerkt rond diversiteit binnen de audiovisuele sector. Het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF) bijvoorbeeld, zet zich de laatste jaren meer in voor diversiteit op gebied van gender, seksualiteit, etnisch-culturele achtergronden en leven met een beperking (VAF, z.d.).

We kunnen er niet omheen dat onze samenleving almaar diverser wordt, en dat het medialandschap hier een weerspiegeling van zou moeten zijn. Ik heb me in deze thesis enkel toegespitst op genderidentiteit en seksualiteit maar zie ook in dat diversiteit een ruimer en meeromvattend begrip is. Ik koos ervoor om dit deel van diversiteit te benaderen omdat gender en seksualiteit onderwerpen zijn waarmee ik zelf al meer mee in contact ben gekomen. Bovendien zijn het onderwerpen die zich perfect leenden voor het 'coming of age' verhaal dat ik wilde vertellen met mijn masterfilm.

Bronnenlijst

- Alan, M. (2014, 19 mei). *Hulu streams Sailor Moon with previously censored LGBT content*. Geraadpleegd op 25 februari 2021, van <https://www.glaad.org/blog/hulu-streams-sailor-moon-previously-censored-lgbt-content>
- Baert, D. (2021, 9 maart). *Waar komt homohaar bij jonge jongens vandaan?* Geraadpleegd op 13 maart 2021, van https://www.vrt.be/vrtnws/nl/2021/03/09/homohaar-bij-jongens/?utm_medium=Social&utm_source=Facebook&fbclid=IwAR27-mflqZrlfjJhNhku7bGkNjRh71dH1vKhhRSD8WVqdhGlp1VsLvLtngQ#Echobox=1615279366
- Bergado, G. (2017, 30 juni). *"Sailor Moon's" Erasure of LGBTQ Characters*. Geraadpleegd op 25 februari 2021, van <https://www.teenvogue.com/story/sailor-moons-erasure-lgbtq-characters>
- Cleghorn, S. (2018, 19 juni). *Film: The Hollywood Production Code of 1930 and LGBT Characters*. Geraadpleegd op 18 maart 2021, van <https://medium.com/@sophiecleghorn/how-did-the-hollywood-production-code-of-1930-shape-the-representation-of-lgbt-characters-in-film-93e92a4fec62>
- D'Andria, N. (2017, 27 februari). *Sailor Moon: 15 Ways It Was Censored In America*. Geraadpleegd op 25 februari 2021, van <https://screenrant.com/sailor-moon-censored-in-america/#:~:text=The%20version%20of%20Sailor%20Moon,inamous%20addition%20of%20kissing%20cousins>
- Dreamworks. (2018). *She-Ra rainbow wave* [filmstill]. Geraadpleegd van <https://www.pinterest.com/pin/529313762458416278/>
- Dudok de Wit, A. (2020, 15 augustus). *Disney Executive Tried To Block Queer Characters In 'The Owl House,' Says Creator*. Geraadpleegd op 19 april 2021, van <https://www.cartoonbrew.com/disney/disney-executives-tried-to-block-queer-characters-in-the-owl-house-says-creator-195413.html>
- Elber, L. (2020, 18 augustus). *Bisexual character Luz on animated "The Owl House" is a Disney TV series rarity*. Geraadpleegd op 19 april 2021, van <https://eu.usatoday.com/story/entertainment/tv/2020/08/17/bisexual-character-animated-owl-house-disney-tv-series-rarity/3387896001/>
- Fandom. (2020, 31 januari). *Sailor Moon | Dubbing Wikia | Fandom*. Geraadpleegd op 25 februari 2021, van https://dubbing.fandom.com/wiki/Sailor_Moon

Fanlore. (2020, 1 september). *Queer-coding - Fanlore*. Geraadpleegd op 20 maart 2021, van <https://fanlore.org/wiki/Queer-coding>

Find Out the True Meanings behind the Sailor Soldiers' Names! –. (2015, 16 november). Geraadpleegd op 25 februari 2021, van <https://jpninfo.com/31456#:~:text=Taking%20into%20account%20that%20in,%E2%80%9Crabbit%20of%20the%20moon%E2%80%9D.&text=Her%20Japanese%20name%2C%20Hino%20Rei,the%20meaning%20of%20%E2%80%9Cspirit%E2%80%9D>.

Gates, T. (z.d.). *About Devine* [foto]. Geraadpleegd van <https://shop.divineofficial.com/about>

Gingold, N. (2015, 25 augustus). *Why an anime character can be openly gay in Japan, but you can't*. Geraadpleegd op 22 februari 2021, van <https://www.pri.org/stories/2015-08-25/why-anime-character-can-be-openly-gay-japan-you-can-t>

Gramuglia, A. (2020, 20 april). *The Most Ridiculous Ways Anime Were Censored for American TV*. Geraadpleegd op 25 februari 2021, van <https://www.cbr.com/most-ridiculous-anime-censorship-america/>

Human Rights Watch. (2017, 12 juli). *"The Nail That Sticks Out Gets Hammered Down"*. Geraadpleegd op 20 februari 2021, van <https://www.hrw.org/report/2016/05/05/nail-sticks-out-gets-hammered-down/lgbt-bullying-and-exclusion-japanese-schools>

James Somerton. (2020, 10 september). *Evil Queens: A Gay Look at Disney History (Video essay)*. YouTube. Geraadpleegd van https://www.youtube.com/watch?v=Qvu84kjtGvE&list=PL9KCrz4-KwJk8rEwx_gJtYJW3FC5cedy8&index=9&t=3670s

Junes, T. (2020, 9 september). *DOCU | De geschiedenis van queer baiting*. Geraadpleegd op 18 april 2021, van <https://www.beout.be/2020/09/25/docu-de-geschiedenis-van-queer-baiting/>

Kelly, N. (2020, 10 november). *The art of LGBTQ+ representation on screen through queer coding* •. Geraadpleegd op 16 maart 2021, van <https://gcn.ie/lgbtq-representation-through-queer-coding/>

Lindsay Ellis. (2021, 22 februari). *Tracing the Roots of Pop Culture Transphobia*. Geraadpleegd op 20 maart 2021, van <https://www.youtube.com/watch?v=cHTMidTLO60>

- Mak, P. (2020, 29 september). *How She-Ra broke ground for queer representation in children's media*. Geraadpleegd op 22 april 2021, van <https://www.toonboom.com/how-she-ra-broke-ground-for-queer-representation-in-childrens-media>
- Martinez, R. (2015, 18 december). *Fabulously Fiendish: Disney Villains and Queer-Coding | Margins Magazine*. Geraadpleegd op 14 maart 2021, van <http://www.marginsmagazine.com/2015/12/18/fabulously-fiendish-disney-villains-and-queer-coding/>
- McHenry, J. (2017, 3 maart). *Here's the 'Exclusively Gay Moment' in Beauty and the Beast*. Geraadpleegd op 22 maart 2021, van <https://www.vulture.com/2017/03/heres-the-exclusively-gay-moment-in-beauty-and-the-beast.html>
- Monteil, A. (2020, 27 augustus). *In 2020, Queer Women Are Finally Front and Center in Animated TV*. Geraadpleegd op 2 april 2021, van <https://www.thrillist.com/entertainment/nation/queer-women-lgbtq-characters-animated-tv-series>
- Moore, E. (2020, 15 januari). *Disney back-patting for queer-baiting content*. Geraadpleegd op 21 maart 2021, van <https://www.thecourieronline.co.uk/disney-back-patting-for-queer-baiting-content/>
- Necessary, T. (2019, 30 juni). *9 Ways Sailor Moon Was Way Gayer Than You Remember*. Geraadpleegd van <https://www.pride.com/geek/2019/6/30/9-ways-sailor-moon-was-way-gayer-you-remember#media-gallery-media-1>
- Nickelodeon. (2014). *Comic Book Legend Of Korra* [filmstill]. Geraadpleegd van <https://comicbook.com/news/legend-of-korra-asami-korra-romance/>
- Nicolov, A. (2016, 2 september). *How manga is guiding Japan's youth on LGBT issues*. Geraadpleegd op 24 februari 2021, van <https://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/32647/1/how-manga-is-guiding-japan-s-youth-on-lgbt-issues>
- Nordin, E. (2015). *From Queer Reading to Queerbaiting*. Department of Media Studies. Geraadpleegd van <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:839802/fulltext01.pdf>
- Pagan, A. (2019, 17 juni). *A Beginner's Guide to LGBTQ+ Manga*. Geraadpleegd op 24 februari 2021, van <https://www.nypl.org/blog/2019/06/17/beginners-guide-lgbtq-manga>

Rowan Ellis. (2019, 30 januari). *The Evolution Of Queerbaiting: From Queercoding to Queercatching*. YouTube. Geraadpleegd van <https://www.youtube.com/watch?v=riKVQjZK1z8>

Sahinturk, D. (2020, 24 september). *What Queer Cartoons Mean in 2020 | Personal Essay*. Geraadpleegd op 22 april 2021, van https://www.popsugar.co.uk/entertainment/what-queer-cartoons-mean-in-2020-personal-essay-47819432?utm_medium=redirect&utm_campaign=US:BE&utm_source=www.google.com

Sailor Moon Wiki. (z.d.-a). *Pretty Guardian Sailor Moon Crystal | Sailor Moon Wiki | Fandom*. Geraadpleegd op 25 februari 2021, van https://sailormoon.fandom.com/wiki/Pretty_Guardian_Sailor_Moon_Crystal

Sailor Moon Wiki. (z.d.-b). *Revision history of "English Versions of Sailor Moon" | Sailor*. . . Geraadpleegd op 25 februari 2021, van https://sailormoon.fandom.com/wiki/English_Versions_of_Sailor_Moon?action=history

Sailor Neptune and Sailor Uranus. (2016). [illustratie]. Geraadpleegd van <https://dazedimg-dazedgroup.netdna-ssl.com/632/azure/dazed-prod/1180/4/1184814.jpg>

Serrao, N. (2020, 17 juni). *Disney's first gay kiss airs on Star vs. the Forces of Evil*. Geraadpleegd op 19 april 2021, van <https://ew.com/tv/2017/03/03/disney-first-gay-kiss-star-vs-forces-of-evil/>

Spencer, S. (2020, 23 augustus). *"The Legend of Korra": Why The Show's Ending is an LGBTQ+ Milestone*. Geraadpleegd op 19 april 2021, van <https://www.newsweek.com/legend-korra-ending-final-scene-korra-asami-kiss-lesbian-lgbtq-korrasami-1526733>

Takahashi, R. (2019). *LGBTQ+ supporters in de Tokyo Rainbow Pride* [Foto]. *The Japan Times*. Geraadpleegd van <https://www.japantimes.co.jp/news/2019/04/28/national/spirits-high-lgbt-community-supporters-marks-tokyos-25th-pride-march/>

Takeuchi, N. (2020). *Sailor moon and the sailor guardians* [Illustratie]. *Why Sailor Moon Still Matters Almost 30 Years Later*. Geraadpleegd van <https://am22.mediaite.com/tms/cnt/uploads/2020/03/why-sailor-moon-still-matters.jpg>

toei animation. (1995). *Fish eye* [illustratie]. *Anime Review: 'Sailor Moon Super S'*. Geraadpleegd van <https://deusexmagicalgirl.com/2020/07/02/anime-review-sailor-moon-super-s/>

Toei Animation. (1996). *Sailor Starlights* [illustratie]. *Sailor Starlights (Bishoujo Senshi Sailor Moon)*. Geraadpleegd van <https://www.zerochan.net/2731507>

VAF. (z.d.). *Diversiteitsaanpak Filmfonds & Mediafonds | Vlaams Audiovisueel Fonds*. Geraadpleegd op 3 mei 2021, van <https://www.vaf.be/diversiteitsaanpak-filmfonds-mediafonds>

Waarlo, N. (2021, 20 april). *CBS stopt met 'westers' en 'niet-westers', versluiert het daarmee maatschappelijke problemen?* Geraadpleegd op 3 mei 2021, van <https://www.volkskrant.nl/nieuws-achtergrond/cbs-stopt-met-westers-en-niet-westers-versluiert-het-daarmee-maatschappelijke-problemen~b76bc466/>

Wikimoon. (2019, 27 april). *Usagi Tsukino - WikiMoon*. Geraadpleegd op 25 februari 2021, van https://wikimoon.org/index.php/Usagi_Tsukino

Wikipedia contributors. (2021a, 3 februari). *List of Sailor Moon episodes*. Geraadpleegd op 25 februari 2021, van https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Sailor_Moon_episodes

Wikipedia contributors. (2021b, 12 februari). *Year 24 Group*. Geraadpleegd op 24 februari 2021, van https://en.wikipedia.org/wiki/Year_24_Group#Context

Wikipedia contributors. (2021c, 21 februari). *LGBT rights in Japan*. Geraadpleegd op 24 februari 2021, van https://en.wikipedia.org/wiki/LGBT_rights_in_Japan#History

Wikipedia contributors. (z.d.). *Sailor Moon (TV series)*. Geraadpleegd op 31 januari 2021, van [https://en.wikipedia.org/wiki/Sailor_Moon_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sailor_Moon_(TV_series))

Wikipedia-bijdragers. (2019, 16 november). *Yu-Gi-Oh! (Duel Monsters)*. Geraadpleegd op 25 februari 2021, van [https://nl.wikipedia.org/wiki/Yu-Gi-Oh!_\(Duel_Monsters\)](https://nl.wikipedia.org/wiki/Yu-Gi-Oh!_(Duel_Monsters))

Wikipedia-bijdragers. (2020, 27 april). *Hays Code*. Geraadpleegd op 20 maart 2021, van https://nl.wikipedia.org/wiki/Hays_Code#Het_einde_van_de_code

Wikipedia-bijdragers. (2021, 6 februari). *Pokémon (anime)*. Geraadpleegd op 25 februari 2021, van [https://nl.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon_\(anime\)](https://nl.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon_(anime))