
Resumen: Este trabajo trata de la representatividad LGBT+ en el cine de animación y se basa en la teoría de Teresa de Lauretis sobre la tecnología de género: el cine no solo refleja la sociedad, sino que es una tecnología que construye subjetividades. Es necesario, por lo tanto, un enfoque crítico y contextualizado para escribir e interpretar productos audiovisuales, que enseñan reacciones y producen comportamientos sociales, defendiendo discursos intencionalmente elegidos.

Si el género es socialmente construido y performado (Butler), y si la binariedad de los términos más comúnmente utilizados (mujer/hombre, hetero/homo, cis/trans) ha sido puesta en discusión en los últimos años, nos hemos encontrado cada vez más con la falta de una gramática que atienda la diversidad y complejidad de la existencia humana, sus organizaciones y todos los cuerpos posibles (Preciado). Los personajes en el cine de animación que abordan discusiones sobre diversidad, identidad y no-binariedad siguen siendo raros y ofrecen nuevas formas de pensar el diseño de personajes.

Este texto analiza al personaje protagonista y las narrativas en la historia gráfica (Editorial original: Quill Tree Books, 2015) y en la adaptación cinematográfica animada (Netflix, 2023) de la obra “Nimona”, del artista Nate Diana Stevenson. El objetivo de este texto es tratar los elementos de construcción de personajes, abordando discursos, corporalidades y relaciones interpersonales que se perciben en las narrativas. La historia plantea algunas cuestiones importantes sobre la fluidez y transformación de la identidad, la negación de los patrones normativos binarios, prejuicios, aceptación, amistad, traumas. Se hicieron algunas adaptaciones en el guión de la película, en relación con la historia original, y la hipótesis es que los cambios entre las dos obras abordan y reflejan cambios en la vida del autor, quien hizo una transición de género y comenzó a identificarse, en 2020, como una persona no binaria y, en 2021, como transmasculino y bigénero.

Como metodología, se utiliza el análisis cinematográfico desde una perspectiva de las ciencias humanas y el diseño prospectivo, considerando al personaje y su identidad, el desarrollo de la trama compuesta por metáforas y semejanzas entre fantasía y realidad, y los discursos de la narrativa trans/no binaria de la película.

Los resultados del análisis son positivos y favorables a la discusión sobre las identidades, sobre el ser y el no-ser, sobre el relato de sí mismo que el personaje construye y cómo se presenta en sus relaciones. Por lo tanto, se percibe la representatividad LGBT+ dentro y fuera de las pantallas, como personajes, directoras y guionistas, reforzando el lugar de discurso del creador del personaje y la forma en que el diseño de personajes y la narrativa visual deben ser responsables y prospectivos, respetando la diversidad y la libertad, y entendiendo la pluralidad de identidades en todas las formas de existencia.

Palabras clave: Animación - Diseño de personaje - Género. LGBT+ - No-binario - Transsexualidad - Identidad - Comic - Diversidad

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 318-320]

⁽¹⁾ **Silmara Takazaki** es profesora de Fotografía y Animación, en el grado y en la maestría en Diseño de la 'Universidade Tecnológica Federal do Paraná', Brasil. Ha sido coordinadora del curso de grado en Diseño Gráfico, y del posgrado (lato sensu) en Narrativas Visuales. Su formación es en Artes (grado en Bellas Artes/Grabado), Diseño (maestría) y Ciencias Humanas/Género (doctorado). Proyecto de fotografía analógica y procesos fotográficos alternativos. Sus líneas de investigación actuales en los post-doctorados (UP-AR y UFBA-BR, en 2025) se centran en Diseño Prospectivo, Filosofía, Estudios LGBT+, Género, Feminismos, y Cine de Animación.

Introducción

Este trabajo trata sobre la representatividad LGBT+ en un cómic y su adaptación al cine de animación. Se basa principalmente en las ideas de la autora italiana Teresa de Lauretis (1994) sobre la Tecnología de Género: el cine no solo refleja la sociedad, sino que es una tecnología que construye subjetividades, como el género. Entonces, si las películas terminan enseñando reacciones y produciendo comportamientos sociales, defienden discursos elegidos intencionalmente, por lo que es necesario tener una mirada crítica y contextualizada para escribir e interpretar estos productos.

Si el género es construido y performado socialmente (Butler, 2017), y si la binariedad de los términos más comúnmente utilizados (mujer/hombre, hetero/homo, cis/trans) ha sido puesta en discusión en los últimos años, cada vez más nos enfrentamos a la falta de una gramática que abarque la diversidad y complejidad de la existencia humana, sus organizaciones y todos los cuerpos posibles. (Preciado, 2019)

En este trabajo, utilizo la sigla LGBT+ para referirme a los grupos de lesbianas, gays, bisexuales y personas transgénero/travestis, y el signo + pretende incluir las demás innumerables posibilidades de identidades y orientaciones que se alejan de la norma heterocisgénero.

Metodología

Para el análisis de este trabajo, propongo observar dos obras de ND Stevenson, ambas tituladas *Nimona*, desde una perspectiva de género y bajo un enfoque interdisciplinario: utilizo metodologías de análisis fílmico junto con las ciencias humanas, con una etnografía de pantalla, y el diseño de personajes, considerando las narrativas, discursos, corporalidades, subjetividades, ideologías, estereotipos y los cambios en la adaptación del cómic al cine.

El cine sirve como un lugar de observación de la experiencia humana. Sin embargo, en una película de animación, la responsabilidad de la “actuación” recae también sobre diseñadores y animadores que, junto con los artistas de voz, componen cada personaje y su forma de expresión en la narrativa. Así como la fotografía de prensa (Barthes, 2009), la imagen del cine y de la animación también es un mensaje, con fuente emisora, canal de transmisión y recepción. El contenido transmitido en una escena es intencional, desarrollado por su creador, con significados estéticos, ideológicos y políticos.

El diseño, por sí mismo, es un área interdisciplinaria –basta con echar un vistazo rápido a la malla curricular de una carrera universitaria en Diseño para ver la gran multiplicidad de elementos que abarca. Semiótica, teoría del color, ergonomía, ilustración, narrativas visuales, modelos, producción gráfica: una mezcla de conocimientos necesarios para un pensamiento proyectual amplio, que debe ir más allá de los significados estéticos y también asumir la responsabilidad social, ambiental, enfocarse en el usuario, en su experiencia, y en la proyección de un futuro mejor. Es a partir de estos elementos también que analizo el diseño de personajes en películas de animación: más que simples dibujos, son proyectos con elecciones visuales significativas, responsables de reacciones y construcciones sociales subjetivas, que llegan al espectador con discursos específicos.

La ficción “género”

El cine puede entenderse como una gran máquina generadora de ficciones de género (Preciado, 2009), y durante muchos años (bajo el mando de numerosos directores varones cisheterosexuales) presentó ciertas formas de “ser” mujer, hombre, sus comportamientos y modos de vincularse. Las películas con personajes disidentes suelen ser consideradas subversivas.

Teresa de Lauretis cuestiona las relaciones entre lo político y lo sexual en el cine, así como las experiencias de las mujeres en las películas. La ausencia de mujeres, o la forma en que son representadas, o incluso su lugar como espectadoras, los problemas sociales, los estereotipos: todo lo que involucra el género en una película es un campo de disputa. Si a eso sumamos otros marcadores como la raza, la clase, la etnia, la edad, los cuerpos, se nos presentan grandes desafíos para hacer un análisis interseccional. ¿Quién dirige la película? ¿Cuál es su lugar de enunciación? ¿Quién decide qué historia contar?

Los términos femenino y masculino resultan insuficientes y muy limitados, y arrastran consigo muchas cuestiones culturales y temporales –al igual que mujer y hombre, categorías que es necesario poner en cuestión (Pedro, 2005). Sin embargo, en este trabajo sigo

utilizando estos términos para poder hablar de estereotipos y otros roles de género. Esto no implica apoyarse en la binariedad de dichos términos, sino justamente lo contrario: se busca discutirla y desafiarla– tal como lo propone la película que se analiza. Preciado (2019) habla de la necesidad urgente de repensar los términos y las formas de comunicar: “...es urgente inventar una nueva gramática que permita imaginar otra organización social de las formas de vida”. El mismo autor sostiene –junto a De Lauretis– que decirse hombre o mujer, heterosexual u homosexual, son ficciones sobre uno mismo: efectos del cruce de múltiples discursos que provienen de diversos espacios como la familia, la escuela, la religión y también el cine, el lenguaje, las artes. Son estas ficciones identitarias las que nos interesan en los discursos de Nimona: lo que la sociedad piensa sobre ella, lo que dicen sus amigos, lo que ella misma relata, y cómo, finalmente, su creador construyó esa narrativa sobre el personaje.

Nimona: la historieta (2015)

La novela gráfica Nimona fue publicada originalmente en 2015, en Estados Unidos. En Argentina y otros países de habla hispana, se editó posteriormente. En Brasil fue lanzada en 2016 por la editorial Intrínseca, con 272 páginas. Ganadora de premios como el *Eisner Award*, citada como *best-seller* por el *New York Times* y finalista del *National Book Award*, la obra narra la historia de una adolescente metamorfa que da nombre al libro: Nimona es la protagonista, una anti heroína con la capacidad de transformarse físicamente en otras criaturas, sean animales o personas.

Un personaje antiheroico se caracteriza por subvertir lo que entendemos por heroicidad: puede tener comportamientos moralmente cuestionables o incluso antiéticos, pero no necesariamente malignos. La diferencia entre un villano y un/a anti héroe/heroína es que este último suele tener el carisma o la empatía del público, ya sea por sus objetivos justos o, al menos, comprensibles.

En el caso de Nimona, ella quiere ser la compañera de Ballister Corazón-Noble (Ballister BoldHeart), a quien considera un gran y admirable villano. La historia desarrolla la relación de amistad entre estos personajes y explora también sus trayectorias individuales – como el vínculo de Ballister con Ambrosius Goldenloin (estos tres son los personajes principales y están representados en la tapa del libro, en la Figura 1). En el momento en que se publicó la historieta, el autor firmaba como Noelle Stevenson.

La historia se sitúa en un universo fantástico, en el cual se entrelazan elementos medievales y futuristas: armaduras, combates con espadas, y también tecnologías avanzadas como autos voladores y computadoras con hologramas (Figura 2). No obstante, a pesar del carácter fantástico del escenario, las metáforas con el mundo real son fácilmente identificables. En este contexto narrativo, el pasado y el futuro coexisten sin cuestionamientos, como si todas las temáticas que atraviesan la obra –la amistad, el amor, las identidades LGBT+, las transformaciones, las disputas de poder, entre otras– hubieran existido siempre y continuarán existiendo indefinidamente.

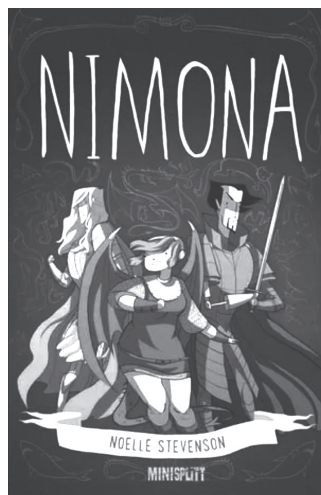


Figura 1. Tapa del libro *Nimona* (2015). Fuente: Reproducción.



Figura 2. El universo de la narrativa. Fuente: Reproducción.

En la historieta, la introducción al relato es veloz: la narrativa comienza con el encuentro entre Ballister (un villano, ex caballero del reino, con un brazo mecánico) y Nimona, quien ya en la segunda página se revela como un ser metamorfo (Figura 3). Este hecho no es objeto de discusión entre los personajes, ni genera sorpresa alguna en Ballister –aunque el tema reaparece en diversas ocasiones a lo largo de las páginas siguientes.

La capacidad de Nimona de transformarse en otras criaturas puede leerse simplemente como un elemento propio de la fantasía en un universo donde coexisten aspectos medievales con alta tecnología. Sin embargo, también ha sido interpretada como una potente analogía trans. Diversos discursos, diálogos y frases utilizadas a lo largo de la obra remiten a temas actuales vinculados a las identidades trans y a las luchas LGBT+.

A medida que avanza la narrativa, se desarrolla la cotidianidad compartida entre Ballister y Nimona: como compañerxs en su rol de “villanos”, planifican y ejecutan un asalto a un banco, juegan juegos de mesa, piden pizza, y Ballister atiende una herida de Nimona.

Gradualmente, se evidencian traumas y otras dimensiones emocionales del personaje de Nimona, a partir de situaciones que la incomodan. Un pasado doloroso da lugar a la aparición de poderes oscuros y reacciones violentas que, no obstante, resultan comprensibles y generan empatía en los lectores.

Nimona puede ser una niña asustada, un tiburón gracioso, una persona muy fuerte y colérica, un gatito soñoliento, o incluso un dragón gigantesco que escupe fuego, movido por la ira y la sed de venganza, causando muertes. La mayor parte del tiempo, sin embargo, Nimona aparece como una adolescente con el cabello rosa o violeta, muy corto en algunas zonas; un cuerpo no delgado, fuerte y resistente al dolor; con expresiones faciales marcadas; y su vestimenta habitual consiste en un vestido acompañado por algunas piezas de armadura metálica. Las distintas representaciones físicas de Nimona pueden observarse en la Figura 4.



Figura 3. Momento en que Nimona se revela como metamorfa ante Ballister. Fuente: Reproducción.



Figura 4. Nimona como una mujer grande y fuerte, como una niña pequeña y como un niño. Fuente: Reproducción.

Sus traumas se remontan a su infancia, período en el cual fue percibida como un monstruo y sometida a pruebas y “tratamientos” (Figura 5). Los malos tratos son mencionados sin demasiados detalles, pero se evidencia cómo estos recuerdos aún provocan en Nimona emociones intensas y difíciles de procesar. No obstante, su lealtad y vínculo de amistad con Ballister permanecen firmes en todo momento, incluso cuando se siente amenazada.



Figura 5. Nimona y sus traumas. Fuente: Reproducción.

Finalmente, la convivencia y los diálogos entre Nimona y Ballister abordan de forma ligera –y en ocasiones cómica– algunos temas sensibles de la vida de ambos. La amistad entre ellos se desarrolla a través del respeto mutuo, la imposición de límites, el afecto y el cuidado.

La historia de la relación romántica entre Ballister y Ambrosius, en el libro, se sugiere más de lo que se explicita directamente; y el distanciamiento entre ambos se origina en el episodio en el que Ballister pierde el brazo. Este momento de su pasado se reconstruye progresivamente a lo largo de la trama.

Nimona: la película (2023)

En el mismo año de publicación de la aclamada historieta, sus derechos fueron adquiridos por *20th Century Fox* y, a partir de 2017, la producción fue asumida por el estudio *Blue Sky*. Sin embargo, tras la compra de *20th Century Fox* por parte de *Disney*, el proyecto cinematográfico fue cancelado. Años más tarde, *Nimona* fue finalmente producida y distribuida por *Annapurna/Netflix*, en 2023. Dirigida por Troy Quane y Nick Bruno, la adaptación presenta modificaciones respecto a la historia original, las cuales fueron acompañadas de cerca por el autor ND Stevenson. Existen rumores que atribuyen la cancelación del proyecto por parte de *Disney* al hecho de que la película incluye temáticas LGBTQ+ y una escena de beso entre dos hombres.

Con nominaciones a diversos premios –incluida la candidatura al Oscar a Mejor Película de Animación en 2024– y múltiples galardones obtenidos, el largometraje animado de 101 minutos fue definido por el *New York Times* como una “alegoría trans”. En respuesta, ND Stevenson confirmó dicha interpretación: “Esos temas están profundamente arraigados en la historieta. Pero aún pasarían algunos años hasta que yo pudiera declararme gay y trans. Las narrativas han sido mi forma de explorar estas identidades, incluso como alegorías”, expresó. “Sabíamos lo que estábamos haciendo y lo que queríamos decir con la película.” (traducción libre, *New York Times*, 2023).

El mismo universo ambiguo de pasado y futuro del cómic reaparece en la película: la alta tecnología convive con elementos reconocibles de épocas medievales (Figura 6).

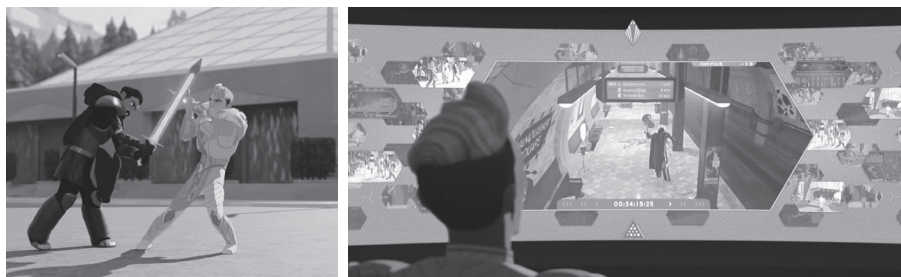


Figura 6. La ambientación de la película. Fuente: Reproducción.

A diferencia de la historieta, la película comienza con la escena en la que Ballister pierde el brazo, cortado por su compañero romántico Ambrosius; y la revelación de que *Nimona* es una metamorfa se presenta de forma algo más sorpresiva, en medio de una extensa persecución.

La película ha sido producida en técnica 3D Digital, pero incorpora recursos gráficos diferenciados en dos momentos específicos: en el primero, cuando relata el surgimiento de ciertas creencias mediante el despliegue visual de un pergamino milenario (a través de

una técnica de animación en 2D, figura 7); en el segundo, cuando Nimona relata –supuestamente– sus recuerdos (mediante un estilo de dibujo pixelado, figura 8). En contraste, cuando las escenas comienzan a reflejar las verdaderas memorias de la protagonista, no se emplea ningún recurso estético diferenciado y la animación retoma el estilo visual del resto de la narrativa.

Resulta particularmente interesante observar, en los recuerdos de Nimona, el origen del culto a Gloreth. Venerada como una especie de diosa durante siglos, la escena de la infancia retrata a ambas como niñas comunes, que juegan sin miedo ni prejuicio. Sin embargo, durante un conflicto, Gloreth reproduce el discurso de los adultos y se vuelve en contra de Nimona.



Figura 7. Dibujo en 2D en el pergamino con la historia de la diosa Gloreth luchando contra un monstruo. Fuente: Reproducción.



Figura 8. Estilo pixelado cuando Nimona le cuenta su historia a Ballister. Fuente: Reproducción.

En la película, Nimona adopta aún más formas posibles: gorila, rinoceronte, gato, un niño pequeño, alas de dragón, ballena, avestruz (Figura 9). Al ir más allá de las transformaciones entre formas humanas, el personaje se distancia de la binariedad hombre/mujer. Una cita de su creador, Stevenson, lo explica de la siguiente manera:

“Ella es un personaje que podría ser cualquier cosa o cualquiera, pero quiere asegurarse de que sepas quién es y que ella elija qué forma tomará, ya sea el punk adolescente que amamos y conocemos, o si es un rinoceronte gigante o un dragón. Es realmente una manera de decir: no me voy a conformar. No voy a hacer esto según los estándares de nadie. Voy a ser yo mismo sin pedir disculpas”. (Stevenson, 2015)



Figura 9. Otras formas de Nimona. Fuente: Reproducción.

De este modo, Nimona transita sus transformaciones con naturalidad y exige respeto por parte de Ballister, incluso cuando él no logra comprenderla del todo. Diversos diálogos entre ambos, reproducidos abajo, retoman discursos ampliamente reconocibles para las personas LGBT+:

Nimona: — No soy una niña. Soy Nimona!

Ballister: — ¡Ahora eres un niño!

Nimona: — Hoy sí.

Nimona: — No soy un monstruo!!!

Nimona: — Soy un montón de cosas.

Ballister: — Las personas no cambian de forma.

Nimona: — Yo sí.

Ballister: — Cambiar de forma. Te duele, o...?

Nimona: — Me siento peor cuando no cambio. Me transformo y me vuelvo libre.

Ballister: — Si no cambiaras de forma?

Nimona: — Moriría.

Ballister: — Que horrible!!!

Nimona: — Jajajaj no moriría realmente, pero te aseguro que eso no es vivir.

Ballister: — ¿Puedes ser tú misma, por favor?

Nimona: — No te entiendo

Ballister: — Tu “yo” con forma de niña.

Nimona: — No soy una niña. ¡Soy un tiburón!

Ballister: — ¿Podrías ser normal por un segundo?

Nimona: — ¿Normal?

Ballister: — Creo que sería más fácil si fueras una niña.

Nimona: — ¿Crees que es más fácil ser niña? No me hagas reír. ¿Más fácil para quien?

Nimona no quiere ser vista como una nena –y mucho menos como un monstruo. La idea de “monstruo” puede pensarse desde el sentido común, pero también a partir de los escritos de Donna Haraway (1992). En Haraway, el concepto de monstruo se presenta como un ser disruptivo, en una posición transgresora dentro del mundo, propuesto como una potencia de transformación y de nuevas miradas hacia las diferencias. Sin embargo, ser llamada “monstruo” por ser diferente a una norma establecida, es en la mayoría de los casos, desde el sentido común, un término peyorativo, asociado a lo inaceptable, lo anormal, lo que debe ser temido y eliminado. Por lo tanto, el uso del término “monstruo” en la película no adopta la resignificación propuesta por Haraway, y debe ser comprendido desde la vivencia traumática del personaje.

El personaje de Nimona tampoco desea sentirse en la obligación de explicarse o contar su historia. Quiere simplemente ser ella misma, transformarse y tener la libertad de expresarse. Reivindica la fluidez (“hoy, soy”) y su identidad única (“soy Nimona”), independientemente de la forma que adopte. También interpela al sentido común y al discurso superficial de su amigo (“¿Crees que es más fácil ser una niña? ¿Más fácil para quien?”). La experiencia de vida de Nimona puede reflejar la de muchas personas LGBTQ+, constantemente vistas como diferentes o inadecuadas. Nimona cuestiona el referente que define la diferencia (“¿diferente de quién?”) y la inadecuación (“¿inadecuada a qué?”).

Por último, además del protagonismo de Nimona, existe la representatividad de varias mujeres poderosas como personajes de la narrativa: la directora villana, la reina, la diosa (Figura 10). Son fuertes, complejas e importantes en la trama. Y aun como personajes secundarios –reportera, vendedora de autos, integrantes del ejército– están presentes: tienen cuerpos diversos, voz y personalidad.

Ofrecer protagonismos a personajes femeninos, dueñas de sus historias, ya sean villanas, heroínas o antiheroínas, representa un gran avance para el cine de animación infantil. Proveniente de un historial donde predominaban princesas que esperaban a sus príncipes, la presencia de figuras femeninas independientes, guerreras y fuertes es positiva y refleja un diseño de personajes prospectivo, que apunta a la igualdad, el respeto y la esperanza.

Fuera de la pantalla

La representación positiva de personajes LGBT+, sin estar sujeta a estereotipos o clichés, está directamente relacionada con la presencia de personas LGBT+ ocupando espacios de poder y toma de decisiones en las producciones: dirección, guión, creación de personajes, diseño, actuación.

Tal como ocurrió con *She-Ra* (serie animada de 2020, *Netflix*), también dirigida por ND Stevenson, múltiples personas LGBT+ formaron parte del equipo de producción de la película *Nimona*. Entre quienes se destacan públicamente se encuentran artistas de voz como Chloë Grace Moretz, Eugene Lee Yang y RuPaul, además de otros integrantes clave del equipo del largometraje (fotos en la figura 11).



Figura 10. Los personajes femeninos poderosos de la película: la reina, la directora y la diosa.
Fuente: reproducción.



Figura 11. Artistas de voz de algunos personajes: Chloë Grace Moretz, Eugene Lee Yang y RuPaul.
Fuente: reproducción.

Consideraciones

Nimona fue producida por personas LGBT+, con un discurso muy pensado y positivo sobre el tema. Aunque puede ser vista como una historia fantástica de cuentos de hadas, *Nimona* guarda metáforas que reconocen el potencial de una identidad fluida y cambiante. Su creadora, Stevenson, confirma sus intenciones:

“Los temas tienen sus raíces en los cómics”, explicó Stevenson. “Pero me llevó años asumirme gay, años para asumirme trans. Las narrativas han sido mi manera de explorar esas identidades, incluso como alegorías. Sabíamos lo que estábamos haciendo. Sabíamos lo que queríamos decir.” (Stevenson, entrevista 2023, NYTimes)

Nate Diana Stevenson, cuando escribió el libro (2015), firmaba con nombre femenino y se identificaba como lesbiana. Durante la producción de la película, se declaró en redes sociales como persona no binarie (2020) y, más tarde, cambió su nombre a Nate (2022), usando pronombres masculinos (he/him). Sin embargo, mantiene el segundo nombre “Diana” como una forma de “honrar una parte de sí”, tal como afirmó en una publicación. ND Stevenson habla de Nimona con pronombres femeninos, a veces la llama “*dragon girl*” u otras formas cariñosas en femenino. Aunque en la mayoría de las escenas Nimona se presenta como una chica adolescente (usando vestidos o faldas, actriz de voz femenina, algo de maquillaje), el personaje guarda la posibilidad de ser otra, otro, ser más, cambiar, transformarse y así ser feliz.

Una última imagen (figura 12), después del final de la narrativa, en los créditos finales, resume la identidad mutante de Nimona: rechazando todas las etiquetas (dragón, oso, gorila, lobo, niño, niña, tiburón), ella afirma: “soy muchas cosas”.

Con la película Nimona, temas trans y LGBT fueron llevados al público en escenarios políticos desfavorables para estos grupos en muchos países, donde sus derechos están amenazados. El romance entre Ballister y Ambrosius, apenas insinuado en el cómic, quedó bien expuesto en la película, con besos y declaraciones de amor. Historias personales de las personas involucradas en la producción fueron incorporadas a la película.

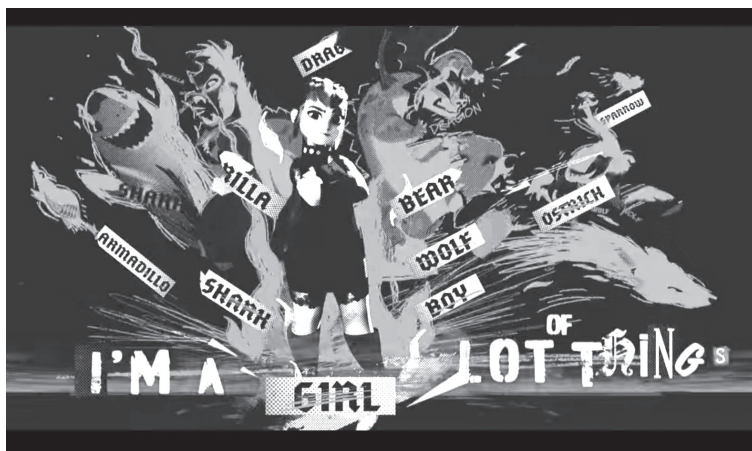


Figura 12. El mensaje final. Fuente: Reproducción.

Nimona encanta al público con sus transformaciones divertidas, al presentarse como animalitos adorables, muy veloces o extremadamente fuertes y poderosos. Su carisma, lealtad y también sus zonas oscuras la convierten en un personaje complejo, con múltiples capas, intenso y cautivante. Es una representación genuina de la complejidad del ser humano, cuya expresión de identidad se construye y se transforma; y cuyo corazón va más allá de su performatividad. Nimona puede ser leída, en paralelo a la narrativa, como una persona trans – pero solo para quien quiera mirar entre líneas.

Bibliografía

- Barthes, R. (2009) *O óbvio e o obtuso*. Portugal: Edições 70.
- Bernárdez-Rodal, A. (2018). *Soft power: Heroínas y muñecas en la cultura mediática*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Butler, J. (2017). *Relatar a si mesmo: Crítica da violência ética* (R. Bettoni, Trad.). Belo Horizonte: Autêntica.
- De Lauretis, T. (1994). A tecnologia do gênero. In H. B. de Hollanda (Org.), *Tendências e impasses: O feminismo como crítica da cultura* (pp. [insira páginas]). Rio de Janeiro: Rocco.
- Nimona (Direção: N. Bruno & T. Quane). (2023). *Nimona* [Filme]. Netflix.
- Pedro, J. M. (2005). Traduzindo o debate: O uso da categoria gênero na pesquisa histórica. *História*, 24, 77-98.
- Preciado, P. B. (2008). *Testo yonqui*. Madrid: Espasa.
- Preciado, P. B. (2019). *Un apartamento en Urano*. Barcelona: Anagrama.
- Stevenson, N. D. (2015). *Nimona*. Rio de Janeiro: Intrínseca.
- Stevenson, N. D. (2023). Entrevista. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com>

Abstract: This work addresses LGBT+ representation in animated cinema and is based on Teresa de Lauretis's theory of gender as technology: cinema does not merely reflect society, but is itself a technology that constructs subjectivities. Therefore, a critical and contextualized perspective is necessary when writing and interpreting audiovisual products, as they teach responses and produce social behaviors, advocating for deliberately chosen discourses.

If gender is socially constructed and performed (Butler), and if the binary terms most commonly used (woman/man, straight/gay, cis/trans) have increasingly come under scrutiny in recent years, we are now faced with a lack of grammar capable of embracing the diversity and complexity of human existence, its structures, and all possible bodies (Preciado). Characters in animated cinema that engage in discussions about diversity, identity, and non-binarity are still rare, and they offer new ways of thinking about character design. This text analyzes the protagonist and the narratives in the graphic novel (original publisher: Quill Tree Books, 2015) and in the animated film adaptation (Netflix, 2023) of *Nimona*, by artist Nate Diana Stevenson. The objective of this work is to explore the

elements of character construction, addressing discourses, corporeality, and interpersonal relationships as depicted in the narratives. The story raises important questions about identity fluidity and transformation, rejection of normative binary standards, prejudice, acceptance, friendship, and trauma. Some adaptations were made to the film's script compared to the original story, and the hypothesis is that these changes reflect developments in the author's life, who underwent a gender transition and began identifying, in 2020, as non-binary and, in 2021, as transmasculine and bigender.

The methodology employed is film analysis from the perspective of the human sciences and speculative design, considering the character and their identity, the development of the plot through metaphors and parallels between fantasy and reality, and the trans/non-binary narrative discourses present in the film.

The results of the analysis are positive and support discussions about identities, about being and non-being, and about the self-narrative constructed by the character and how it is presented in their relationships. Thus, LGBT+ representation can be observed both on and off screen –in characters, directors, and screenwriters– reinforcing the discursive position of the character's creator and emphasizing how character design and visual storytelling should be responsible and forward-thinking, respecting diversity and freedom, and recognizing the plurality of identities in all forms of existence.

Keywords: Animation - Character design - Gender - LGBT+ - Non-binary - Transgender - Identity - Comics - Diversity

Resumo: Este trabalho trata da representatividade LGBT+ no cinema de animação e tem como fundamento a teoria de Teresa de Lauretis sobre tecnologia de gênero: o cinema não apenas reflete a sociedade, mas é uma tecnologia que constroi subjetividades. É necessário portanto um olhar crítico e contextualizado para escrever e interpretar produtos audiovisuais, que ensinam reações e produzem comportamentos sociais, defendendo discursos intencionalmente escolhidos.

Se o gênero é socialmente construído e performado (Butler), e se a binariedade dos termos mais comumente usados (mulher/homem, hétero/homo, cis/trans) tem sido colocada em discussão nos últimos anos, temos cada vez mais nos deparado com a falta de uma gramática que atenda a diversidade e complexidade da existência humana, suas organizações e todos os corpos possíveis (Preciado). Personagens no cinema de animação que trazem discussões sobre diversidade, identidade e não-binariedade ainda são raros e oferecem novas formas de pensar o design de personagens.

Este texto analisa a personagem protagonista e as narrativas na história em quadrinhos (Editora original: Quill Tree Books, 2015) e na adaptação cinematográfica animada (Netflix, 2023) da obra "Nimona", do artista Nate Diana Stevenson. O objetivo deste texto é tratar dos elementos de construção de personagens, abordando discursos, corporalidades e relações interpessoais que se percebem nas narrativas. A história traz algumas questões importantes sobre fluidez e transformação da identidade, negação de padrões normativos binários, preconceitos, aceitação, amizade, traumas. Algumas adaptações foram feitas no roteiro do filme, em relação à história original, e a hipótese é que as mudanças entre as duas obras abordam e refletem mudanças na vida do autor, que fez uma transição de

gênero e começou a se identificar, em 2020, como uma pessoa não-binária e, em 2021, como transmasculino e bigênero.

Como metodologia, utiliza-se a análise cinematográfica a partir de uma perspectiva das ciências humanas e do design prospectivo, considerando o personagem e sua identidade, o desenvolvimento da trama composta por metáforas e semelhanças entre fantasia e realidade, e os discursos da narrativa trans/não-binária do filme.

Os resultados da análise são positivos e favoráveis à discussão sobre as identidades, sobre o ser e o não-ser, sobre o relato de si que a personagem constroi e como ele se apresenta em suas relações. Portanto, percebe-se a representatividade lgbt+ dentro e fora das telas - como personagens, diretoras e roteiristas, reforçando o lugar de discurso do criador do personagem e a forma como o design de personagens e a narrativa visual devem ser responsáveis e prospectivos, respeitando a diversidade e a liberdade, e entendendo a pluralidade de identidades em todas as formas de existência.

Palavras-chave: Animação - Design de personagens - Gênero - LGBTQ+ - Não binário - Transgênero - Identidade - Quadrinhos - Diversidade

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
