

Evolución de la representación de género en la animación: de Aladdin a Nimona

Carmen Pérez González⁽¹⁾ y Luis Mayo Vega⁽²⁾

Resumen: Este artículo analiza la evolución de la representación de género en la animación occidental, comparando dos producciones separadas por más de tres décadas: Aladdin (1992) y Nimona (2023). Examina cómo los estereotipos tradicionales se reflejan en Aladdin, frente a la exploración del género fluido, la diversidad sexual y la disidencia identitaria en Nimona. La metodología combina análisis visual y crítico del discurso, considerando el diseño de personajes, la narrativa y el lenguaje cinematográfico.

Los resultados muestran que mientras Aladdin reproduce jerarquías de género y expectativas culturales propias de finales del siglo XX, Nimona propone una lectura queer de la identidad, visibiliza cuerpos diversos y transforma la figura del héroe en un sujeto emocionalmente vulnerable y plural.

El estudio ofrece una perspectiva comparativa sobre la evolución estética, simbólica y social del género en la animación, relevante para los debates contemporáneos sobre diversidad, visibilidad y educación emocional en los medios culturales.

Palabras clave: Animación - Género - Identidad - Diversidad - Metamorfosis - Cultura visual - Representación - Cuerpo - Aladdin - Nimona

[Resúmenes en inglés y en portugués en las páginas 97-98]

⁽¹⁾ **Carmen Pérez González** (Ávila, 1966) es artista multidisciplinar española. Licenciada en Bellas Artes por Pintura y por Escultura por la Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense y doctorada en Bellas Artes por la misma facultad. Ejerce como profesora titular del Departamento de Dibujo y Grabado de la Facultad de Bellas Artes de la UCM. Su faceta artística se ha compaginado con la docencia, la gestión académica y con la investigación, dirigiendo el grupo de investigación UCM: Dibujo Grafica y Conocimiento, dentro del cual participa en congresos y proyectos de investigación, así como realizando publicaciones y exposiciones a nivel nacional e internacional. Sus líneas de investigación se concretan entorno a temas como las ilusiones ópticas, la anatomía en el arte, la animación, el videojuego y los nuevos materiales artísticos. Ha sido Directora de Arte en varias empresas del sector de la animación y del videojuego y profesora en asignaturas dentro del Grados de Desarrollo de Videojuegos y del Grado Bellas Artes en la Universidad Complutense de Madrid como Animación, Dibujo y Anatomía. En el ámbito audiovisual, Carmen Pérez González es directora y animadora de varios cortometrajes entre ellos Los Pecados Capitales y Ceasg, piezas experimentales y de investigación artística que han obtenido

numerosos premios internacionales, así como selecciones oficiales en festivales de Europa, América y Asia. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5096-9395>.

⁽²⁾ **Luis Mayo Vega** (Madrid, 1964) es profesor titular en la Facultad de Bellas Artes UCM, donde imparte desde 1991 asignaturas del grado de Diseño, de Bellas Artes y del Máster MIAC. Perteneció al Departamento de Escultura y Formación Artística. Licenciado en esta facultad en 1987 en las especialidades de Diseño y Pintura, obtiene en 1996 el título de Doctor en Dibujo cum laude y premio extraordinario con su tesis doctoral sobre escenarios cotidianos para la comunicación interpersonal. En 2005 se licenció en la carrera de Sociología por la UNED. Forma parte del comité científico de Las Edades del Hombre y del consejo de redacción de la revista Barcarola. Como gestor artístico ha comisariado exposiciones de estudiantes en las Embajadas de Francia e Italia, para Caja Ávila, Matadero y la Casa del Estudiante complutense. Desde 2006 coordina la cátedra extraordinaria Fco. De Goya en Ávila y desde 2009 coordina la cátedra extraordinaria Ciudad de Albacete, con artistas como Antonio López, Carmen Laffón, Julio López. Como artista plástico ha ganado distintos premios (Ayto. de Valdepeñas, Penagos, Riaza, Humboldt) y ha participado en ferias internacionales (ARCO, Arte BA). Su obra artística está en las colecciones de la Caixa, Banco España, Caja Burgos, Albertina de Viena.

1. Introducción

El “género” es una construcción cultural, histórica y cambiante que moldea nuestra percepción de lo “masculino” y lo “femenino”. Cada sociedad define sus propios modelos normativos sobre cómo debe comportarse, sentirse o vestirse cada género. Esos modelos se aprenden desde la infancia, a través de la socialización, las instituciones y las imágenes culturales, incluida la animación. Las películas animadas no son simples productos de entretenimiento, sino dispositivos culturales que enseñan, modelan y reproducen visiones sobre el cuerpo, el poder y la diferencia. Más que categorías fijas, los géneros son moldes que mutan con el tiempo y pueden ser disputados desde el arte y la representación. El género se mueve, se discute y se resignifica; es categoría dinámica visualmente construida para leer las imágenes como reflejos de la cultura y como motores de cambio simbólico y social. En la tradición occidental, lo masculino y lo femenino se configuraron como polos contrarios. A los hombres se asoció fuerza, objetividad e independencia, a las mujeres, dependencia, intuición y emotividad. Esta clasificación simplista funciona como camisa de fuerza simbólica que organiza expectativas, condiciona deseos y limita las posibilidades de existencia de cada persona. Nuestro objetivo es analizar cómo el cine de animación transita de la reafirmación de los estereotipos de género hacia la exploración de identidades más abiertas y diversas. Comparamos dos obras representativas, *Aladdín* (Disney, 1992) y *Nimona* (Netflix, 2023), que muestran el paso de una animación que consolida jerarquías a otra que cuestiona las normas, celebra la fluidez y visibiliza lo queer.

2. Marco teórico

El género no es categoría biológica natural, sino construcción social que responde a normas, expectativas y relaciones de poder propias de cada cultura y época (Butler, 2016). Este proceso histórico y cultural define roles, comportamientos y atributos considerados “femeninos” o “masculinos”, organizando y reproduciendo jerarquías sociales (Verbal, 2022). El género puede entenderse más allá de lo masculino o femenino y la sexualidad se expande fuera de la norma heterosexual. Existen culturas que reconocen múltiples géneros y formas de identidad sexual más allá del modelo occidental tradicional. En la animación contemporánea, Nimona rompe los binarismos rígidos: sus transformaciones y expresiones de identidad ofrecen alternativas a los roles clásicos y a las normas preestablecidas (Gómez Suárez, 2010: 4-5). Las representaciones de género deben leerse dentro de su contexto histórico y cultural. Las películas animadas reflejan las sociedades que las producen: Occidente ha sostenido hegemonías patriarcales que dictaban conductas y jerarquías, hoy en revisión. Analizar la evolución de Aladdín a Nimona permite observar cómo esos cambios culturales se plasman en los personajes y las narrativas.

Históricamente, la representación femenina y LGBTQ+ en animación ha sido limitada y estereotipada, prácticamente inexistente en los años 80 y principios de los 90 (Takazaki, 2020: 3). Desde esa década, la animación occidental empezó a incorporar temáticas de identidad, psicología y crítica social, pasando de narrativas simples a relatos con trasfondo ideológico y complejo.

Este cambio permite contrastar figuras tradicionales, como el Genio en Aladdín (1992), que encarna estereotipos de poder y humor, con personajes modernos como Nimona, que desafían las normas de género y muestran identidades fluidas e inclusivas (Zambrano Romero, 2023).

La película Aladdín ejemplifica cómo el cine de masas repitió estereotipos de género dominantes en la cultura occidental del siglo XX. Aunque los movimientos feministas de los años 60 y 70 ya habían cuestionado esos modelos, la pantalla seguía mostrando al hombre como fuerte y proveedor y a la mujer como pasiva y definida por la belleza o el cuidado. Incluso el Genio reproduce esta lógica: su poder y dinamismo permanecen atrapados en un rol servil. Solo al ser liberado accede a una transformación interior, no social, dentro de una jerarquía todavía marcada por el género.

En la versión de Aladdín (Ritchie, 2019) aparecen cambios significativos: el Genio expresa una masculinidad más colaborativa y emocional, mientras que Jasmine busca poder político y justicia. Deja de ser solo interés romántico y se convierte en heroína y líder, mientras Aladdín aprende humildad y escucha. Aunque persisten símbolos patriarcales, el enfoque es distinto al de 1992: la unión matrimonial deja paso a la aspiración de igualdad. Paralelamente, Nimona refleja la autoaceptación y la crítica a los modelos de poder tradicionales, mostrando que la animación puede visibilizar debates sobre género e identidad (Cuenca Orellana y Miranda García, 2020).

Nimona nace en un contexto donde las transformaciones sociales y culturales de las últimas dos décadas ya habían puesto en crisis las imágenes rígidas del género. Los debates feministas y queer de los años 2000 abrieron espacio a la diversidad, cuestionando la

asignación de roles pasivos a las mujeres y de autoridad a los hombres. Las identidades se vuelven más complejas y fluidas; se problematizan poder, heroísmo y narrativas clásicas. Desde los estudios visuales y la semiótica del color (Kandinsky, 1912; Barthes, 1980), la animación puede entenderse como sistema de signos que comunica ideología mediante luz, forma y movimiento. En *Aladdín y Nimona*, el azul del Genio frente al rosa rebelde de Nimona traduce sistemas de valores: obediencia y jerarquía frente a disidencia y fluidez. La estética deviene política visual.

El heroísmo, desde la perspectiva de género y diversidad, es clave en las narrativas audiovisuales que no solo reflejan, sino que también intervienen en los procesos de cambio social. El héroe clásico, masculino y autónomo, evoluciona hacia modelos que ponen en primer plano la experiencia emocional y la resistencia frente a estructuras opresivas.

Donna Haraway (1991) y Rosi Braidotti (2013) entienden la figura del monstruo o del posthumano como metáfora de resistencia frente a las normas hegemónicas del cuerpo y el género. La monstruosidad de Nimona encarna una política del cuerpo en fuga, que disuelve los límites entre lo humano y lo otro, proponiendo nuevas formas de existencia híbrida.

Sara Ahmed (2004) y Berlant (2011) entienden la animación como tecnología afectiva, un lenguaje que enseña a sentir y mirar. Personajes femeninos y LGBTQ+ complejos contribuyen a sanar la fragmentación social producida por los modelos hegemónicos de género y poder, abriendo camino hacia una sociedad más inclusiva.

El concepto orteguiano de “masa” se actualiza en la cultura digital contemporánea (Han, 2018), donde el control ideológico se ejerce mediante pantallas y algoritmos. La animación refleja y critica estos modos de vigilancia visual, convirtiendo la ciudad animada en metáfora de la sociedad de control (Foucault, 1975). Las torres del palacio en *Aladdín* o los monitores en *Nimona* simbolizan poder panóptico frente al que los protagonistas oponen agilidad, mutación y empatía.

Nimona se inscribe en esa evolución: el género se narra desde otros lugares, acorde con una sensibilidad política más abierta a las realidades plurales. La transformación no es solo recurso visual, sino núcleo de su identidad. Su capacidad de cambiar de forma simboliza una identidad de género fluida que no acepta categorías fijas. Cuando Ballister le pide que se quede “normal”, Nimona revela que su autenticidad está en moverse y cambiar. Esa incomodidad interna, descrita como una “comezón” al reprimir sus transformaciones, puede leerse como alegoría de la disforia de género. La película recupera la etiqueta de “monstruo” como identidad política y de resistencia. Nimona, señalada como amenaza por no encajar, se reapropia del término y lo convierte en orgullo. El trasfondo biográfico de ND Stevenson, creador de la historia, enriquece esta lectura: identificado públicamente como transmasculino y bigénero, concibe Nimona como carta de amor a quienes se sintieron diferentes, validando experiencias concretas de identidades trans y queer. El contexto de producción también evidencia los obstáculos que enfrentan las narrativas queer.

Tras la compra de 20th Century Fox por Disney, Blue Sky Studios pasó a su control, y Disney presionó para eliminar un beso entre Ballister Blackheart y Ambrosius Goldenloin. En 2021, la compañía cerró el estudio y canceló la película cuando estaba al 75 % de producción, oficialmente por pérdidas económicas, aunque muchos creadores atribuyen la decisión a la censura queer. Annapurna Pictures y Netflix retomaron el proyecto y lo

estrenaron en 2023, demostrando que aún es posible visibilizar historias diversas pese a la presión corporativa (Spencer, 2022).

El cine y la animación no solo reproducen modelos de género, también pueden cuestionarlos y transformarlos. La inclusión de identidades trans, queer y diversas normaliza estas realidades y convierte la animación en espacio de reconocimiento cultural. La animación cumple una función pedagógica: las imágenes consumidas desde la infancia modelan la percepción social de género y diversidad. Mostrar identidades fluidas en narrativas animadas no solo refleja cambios sociales, también puede anticiparlos, preparando a nuevas generaciones para una sociedad más inclusiva.

El contraste entre *Aladdín* y *Nimona* evidencia cómo la animación actúa como espejo histórico de los debates culturales: mientras *Aladdín* reafirma los estereotipos tradicionales de los años 90, *Nimona* celebra la complejidad contemporánea de las identidades, mostrando que el lenguaje visual y narrativo puede ser motor de cambio social y cultural.

3. Metodología

Este artículo analiza obras de animación para comprender cómo la representación de género y la metamorfosis de los personajes reflejan y participan en procesos de cambio social. Nuestro análisis cualitativo y comparativo de contenido audiovisual atiende a los elementos narrativos, visuales y simbólicos que permiten interpretar la transformación de los personajes y su sentido cultural y político.

La selección de películas responde a un criterio temporal y discursivo: *Aladdín* y *Nimona* funcionan como polos de una misma línea evolutiva dentro del cine de animación occidental. Ambas dialogan con los imaginarios de su época y permiten observar el desplazamiento de los modelos de género, desde la repetición de arquetipos tradicionales hasta la emergencia de narrativas queer y disidentes.

La metamorfosis se considera recurso central de análisis: es cambio físico y símbolo de fluidez identitaria y social (Zendejas López, 2016: 53). Comparamos las transformaciones del Genio en *Aladdín* y de *Nimona* en la película homónima, observando cómo los cambios estéticos, narrativos y de rol reflejan contextos culturales y sistemas de valores distintos.

Se analiza también la autorreflexión del creador en el proceso de animación, considerando que cada decisión estética, de color o composición revela visiones sobre desigualdad, género y poder (Zendejas López, 2016: 52).

El estudio de la metamorfosis como herramienta narrativa explora cómo la animación une conceptos opuestos, masculino/femenino, humano/monstruoso, tradición/rebelión, para generar tensiones y reflexiones sobre los roles sociales y las estructuras de poder (Zendejas López, 2016: 45).

La cultura visual occidental influye en la percepción de estas transformaciones: el público no las ve de manera neutral, sino desde un marco cultural que puede reforzar estereotipos o propiciar su cuestionamiento. El análisis se apoya en una perspectiva crítica feminista y de estudios culturales, que entiende las imágenes como espacios de disputa simbólica donde se negocian significados sobre cuerpo, identidad y diferencia.

En síntesis, la metodología combina análisis visual, narrativo y simbólico con una mirada crítica y reflexiva para explorar cómo la animación funciona como laboratorio cultural, donde la metamorfosis no solo representa el cambio físico, sino que actúa como metáfora de las transformaciones sociales y de los nuevos paradigmas en la representación de género.

4. Análisis comparativo: transformaciones culturales entre Aladdín y Nimona

4.1. Relaciones de poder y jerarquías simbólicas

En Aladdín, la relación entre héroe y Genio está construida desde una jerarquía que no se oculta: el Genio es, literalmente, un esclavo cuyo poder ilimitado está sometido a la obediencia. Esa paradoja, poder absoluto sin libertad, lo convierte en espejo del deseo de emancipación que atraviesa la película. La lámpara concentra ese dilema: el amo domina incluso lo milagroso. Cuando Aladdín finalmente libera al Genio, el gesto parece resolver la tensión, pero la estructura vertical del poder permanece intacta; la libertad llega como dádiva, no como derecho (*Ver Figura 1*).



Figura 1. Aladdín y el Genio, y Nimona y Ballister, ilustrando la relación vertical de la dádiva y la horizontal de las miradas al mismo nivel (Fuente: Elaboración propia, 2025).

En Nimona, la dinámica se invierte. La relación entre Nimona y Ballister no responde a jerarquías, sino a una alianza quebrada entre dos identidades heridas. Ella, cambiante y rebelde; él, disciplinado y culpable. Donde en Aladdín el conflicto era moral, usar o no el poder del otro, aquí se vuelve identitario: aceptar o rechazar la diferencia. La sospecha

inicial de Ballister hacia Nimona reproduce el miedo social al cuerpo disidente, pero la historia lo lleva a comprender que la otredad no destruye, sino que reconfigura la empatía. Ambas relaciones exponen un tránsito simbólico: del amo que concede libertad al amigo que la comparte. En Aladdín, el poder circula verticalmente; en Nimona, horizontalmente. La sabiduría ya no proviene de la autoridad, sino de la diferencia. Es la inversión del mito clásico: el héroe aprende de quien el orden habría llamado monstruo.

4.2. Discapacidad, trauma y diversidad corporal: cuerpos que narran y cuerpos que resisten

En Nimona, el cuerpo es apariencia, territorio político, cicatriz y posibilidad. Frente al canon idealizado de Aladdín, cuerpos atléticos, proporcionados, casi marmóreos en su perfección heroica, la película de 2023 desplaza el foco hacia cuerpos heridos, reparados y señalados socialmente. Ballister lleva en su propio cuerpo la marca de la exclusión, un brazo ortopédico visible, funcional pero nunca oculto, resultado directo de una estructura de poder que castiga la disidencia. Esa prótesis no es maquillaje narrativo ni guiño tecnológico, sino memoria traumática integrada en el diseño del personaje, recordatorio de que la diferencia corporal puede ser fruto de la violencia institucional y no de una voluntad heroica (Ver Figura 2).



Figura 2. Ballister con el brazo ortopédico visible, Nimona con su metamorfosis rosa, Aladdín y su transformación en identidad múltiple por el Genio, y la exageración facial de Jafar (Fuente: Elaboración propia, 2025).

Junto a esta discapacidad física emerge el trauma psicológico de Nimona. Su metamorfosis formal, rebeldía rosa, bestialidad impulsiva y ternura inestable actúan como superficie emocional permeable: el cuerpo responde al rechazo, se expande en furia o se repliega en tristeza. Su piel no contiene, se desborda. La secuencia en que Nimona se fragmenta emocionalmente, (colores saturados, formas distorsionadas y respiración acelerada), es metáfora animada del colapso psíquico y de la herida afectiva acumulada, abandono, burla, miedo, soledad. Su monstruosidad es reacción, no esencia, su fuerza síntoma y defensa simultánea.

Discapacidad y trauma se entrelazan para construir una geografía afectiva propia: Ballister, calmo pero roto, Nimona, ardiente pero vulnerable. Ambos cuerpos rompen el molde heroico tradicional y revelan que la fragilidad también puede ser motor narrativo y político. Su amistad se construye sobre esa fractura compartida, no desde la aspiración a una normalidad restauradora, sino desde la posibilidad de aceptarse en su heterogeneidad material y emocional.

En contraste, Aladdín permanece inscrita en la estética clásica del héroe impecable. El cuerpo no sufre ni cicatriza, se desliza, danza, conquista. El conflicto es social, no somático. La corporalidad no amenaza ni desborda, se ajusta. La única deformidad visible pertenece al villano: la exageración facial de Jafar en los momentos de máxima maldad reafirma la tradición visual donde la diferencia corporal se asocia al peligro. En Nimona, la heroicidad es disonancia, incomodidad e inestabilidad emocional. Ser incompleto es existir plenamente. Nimona propone un desplazamiento radical: la discapacidad deja de ser obstáculo para convertirse en identidad compleja, y el trauma deja de ser debilidad para leerse como memoria política de la violencia social. Si Aladdín celebra la armonía del cuerpo normativo, Nimona celebra la disonancia como forma legítima de estar en el mundo.

4.3. El pueblo como masa: crítica social y control mediático

Tanto en Aladdín como en Nimona la población común es personaje colectivo, espejo incómodo para el espectador. No es el “pueblo” romántico de unidad y fraternidad, sino una multitud maleable, pasional y manipulable, masa orteguiana sin criterio propio, dispuesto a adoptar cualquier verdad viral si viene revestida de autoridad o espectáculo.

En Aladdín, la multitud responde al embrujo del poder visual y verbal, aclama al falso príncipe cubierto de oropeles, celebra los desfiles, corea los anuncios del Sultán, teme y obedece a Jafar cuando ocupa la torre. Su deseo cambia con el foco narrativo. La ciudad bulliciosa y poblada oculta el drama de la pobreza bajo la ficción del orden. El pueblo, infantilizado, con ojos grandes y expresividad ingenua, atestado de menores es un sujeto afectivo que se impresiona, celebra, condena y olvida con igual facilidad. La plebe mira hacia arriba, al palacio, esperando directrices y promesas (*Ver Figura 3*).

Nimona, en cambio, actualiza la masa a la era de la hiperconexión y el algoritmo. La multitud es enjambre digital que postea, comparte y viraliza sentimientos morales prefabricados. Los grafitis, los carteles de “Se busca”, las pantallas omnipresentes y la estetización del linchamiento mediático fabrican un clima de opinión que se replica sin digestión crítica. El pueblo ama y odia en estampidas emocionales. La Directora, quien controla la imagen

pública, administra el relato con precisión quirúrgica y tonos fríos, modulando la percepción social a través de pantallas que observan, juzgan y ordenan. Su poder es panóptico, no necesita rugir, le basta con enfatizar.

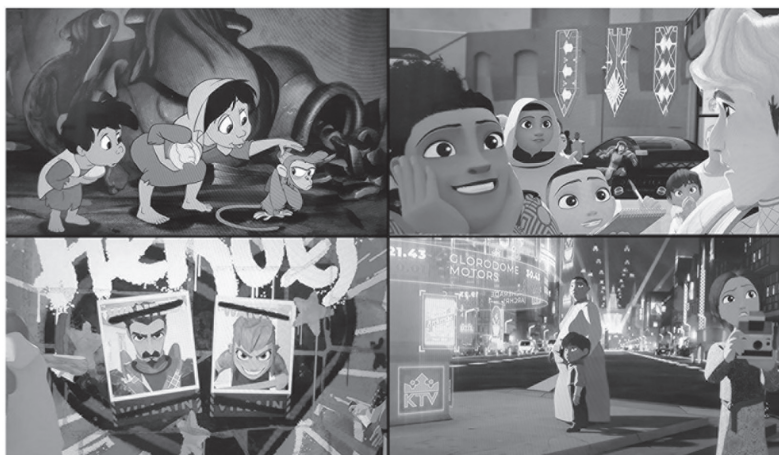


Figura 3. Representación del pueblo infantilizado en Aladdin y en Nimona, con ojos grandes y expresividad ingenua. Y los grafitis con los carteles de “Se busca” y las pantallas omnipresentes del final en Nimona (Fuente: Elaboración propia, 2025).

Este dispositivo visual y narrativo produce una ciudadanía temerosa, ansiosa de protección y dispuesta a sacrificar la diferencia para preservar la ilusión de estabilidad. La masa se activa solo cuando la pantalla lo ordena, como la muchedumbre de Aladdin que celebra al héroe improvisado sin cuestionar el origen de su luz ni la dirección de su poder.

Nimona introduce una grieta en la homogeneidad, el pueblo puede despertar, no desde la épica heroica sino desde el contagio de empatía. Cuando la ciudad finalmente mira a Nimona con la humanidad que se le negó, lo hace mediante un gesto mínimo, un corazón pintado, un símbolo compartido que subvierte la iconografía represiva inicial. La masa deja de ser solo víctima del control mediático para convertirse en sujeto político que rectifica, aunque tarde, su error colectivo.

Ambas narrativas advierten que el pueblo no es inocente en su pasividad. La multitud, como dispositivo dramático, es frágil, impresionable y cómplice del poder que la oprime. Mientras Aladdin reproduce el imaginario clásico de la masa crédula y festiva, Nimona

denuncia su fragilidad contemporánea ante el discurso vigilado y la maquinaria mediática, una masa que mira pantallas, repite consignas y castiga lo que no comprende.

La animación se convierte así en ensayo político sobre la ciudadanía emocional, cuerpos colectivos que, entre gritos y corazones digitales, deciden quién es monstruo y quién merece existir en paz.

4.4. El musical como expresión ideológica: del espectáculo hegemónico a la disidencia performativa

El número musical, lejos de ser un descanso narrativo, funciona en ambas películas como herramienta ideológica. La música organiza cuerpos, emociones y jerarquías, coreografía no solo movimientos sino valores. En *Aladdín*, el musical celebra la espectacularidad hollywoodense, mientras que en *Nimona* encarna el gesto punk que desordena y desafía (*Ver Figura 4*).



Figura 4. Imagen hollywoodense en *Aladdín* y la escena de *Nimona* y Ballister con gafas de sol bailando rock (Fuente: Elaboración propia, 2025).

En *Aladdín*, la música irrumpe como exceso visual y sonoro que sostiene la fantasía orientalista del relato. “Prince Ali” ejemplifica esa lógica: una procesión exuberante que convierte la ciudad en escenario de Broadway, donde el héroe masculino se legitima ante una multitud fascinada por el brillo y la magnitud. La coreografía evoca los musicales de Esther Williams y los desfiles del cine clásico, donde cámara y color celebran el poder de la producción y el carisma del protagonista. El musical reafirma jerarquías, el héroe mueve la escena y el pueblo baila alrededor de su promesa de poder.

El ritmo es ordenado, la puesta en escena armónica, la imagen control absoluto del relato. La música valida el ascenso del héroe, la multitud confirma su aura en un imaginario de grandeza masculina y corte real, donde lo extraordinario se viste de oro y trompetas. En *Nimona*, por el contrario, el musical irrumpe como arrebato y fisura. La secuencia en la al estilo *Blues Brothers* no busca conquistar al público ni exhibir grandiosidad, sino sabotear el orden. La música no introduce estabilidad, sino vibración. El rosa invade la pantalla, la luz se vuelve insolente e impredecible, y el montaje acompaña el caos juguetero de la escena. La lente no se rinde al brillo, sino al ruido, al pulso irreverente que no pide permiso. En lugar de escoltar al poder, la música acompaña a los no autorizados. No hay cortes impecables ni armonías simétricas, sino ritmo callejero y humor corrosivo. Este musical nace del margen, no del palacio, y responde al deseo de habitar el mundo sin buscar ubicación dentro de la coreografía dominante. Es una celebración del exceso que desafía la norma. Mientras *Aladdín* utiliza la música para reforzar la imagen del héroe y su legitimidad social, *Nimona* convierte el musical en espacio de fuga y resistencia, refugio emocional y político para quien se reconoce fuera del molde. La coreografía ya no homogeneiza cuerpos, los libera. En ambas narrativas, la música no solo acompaña, define la relación del héroe con el mundo. La fanfarria grandilocuente frente al beat insurgente, el canto que promete orden frente a la melodía que abraza la disidencia. El musical, como lenguaje cultural, marca la distancia entre dos épocas y dos formas de soñar la identidad, una vestida de mármol y azul imperial, otra que late en rosa vibrante y desafinado, orgullosamente fuera de compás.

4.5. Metamorfosis y monstruosidad: del hechizo disciplinario al estallido identitario

La metamorfosis, desplazamiento del cuerpo más allá de sus límites normativos, adquiere en ambas películas un valor estructurante. No es un recurso fantástico, sino una gramática visual de poder, deseo y miedo. En *Aladdín*, la transformación depende de la magia externa y actúa como herramienta del orden, mientras que en *Nimona* nace del interior y encarna el conflicto entre autenticidad y violencia social (*Ver Figura 5*).



Figura 5. Transformaciones múltiples y cómicas de Genio y metamorfosis de Nimona, rinoceronte y dragón (Fuente: Elaboración propia, 2025).

En Aladdín, el Genio es el cuerpo maleable por excelencia, múltiple y humorístico, pero siempre dentro de una servidumbre funcional. Sus metamorfosis son luminosas, rítmicas, subordinadas al deseo del amo, su cuerpo elástico nunca amenaza, solo entretiene. Aquí la metamorfosis es espectáculo, no identidad. Jafar, en cambio, muta para dominar, serpiente, hechicero, genio rojo atrapado en su propia ambición. Su cambio aprisiona. Los cuerpos que se transforman en Aladdín lo hacen desde el exterior, poder concedido o robado, y esa plasticidad siempre culmina en retorno al orden, el héroe recupera su forma, el villano se encierra, la magia se disipa.

En Nimona, la metamorfosis es herida abierta: su identidad late en movimiento. Su cuerpo no obedece a un hechizo, sino a una necesidad visceral, transformarse para existir. Cuando adopta formas animales, (tiburón, rinoceronte, dragón), no es caricatura caprichosa, sino traducción corporal del estado emocional. El enfado agranda, la tristeza encoge, la alegría descoloca. La monstruosidad es condición política, respuesta a un mundo que exige coherencia y docilidad.

Si en Aladdín la metamorfosis marca el clímax del poder y su castigo, en Nimona revela la fragilidad del cuerpo y la violencia de la norma. Ballister teme esa forma ingobernable y su miedo momentáneo la convierte en amenaza. El cuerpo de Nimona estalla, (humo, gritos, proporciones desbordadas) tormenta interna hecha visible. La monstruosidad es metonimia del miedo social que clausura a Nimona. Su metamorfosis es también duelo, intento de encajar frustrado una y otra vez. Cuando se le pide ser “normal”, su cuerpo protesta, la normalidad la asfixia. Su poder es también su dolor. La metamorfosis deja de ser don fantástico para volverse alegoría queer, identidad fluida que no pide permiso y que, al no caber en la mirada del otro, es expulsada al territorio del monstruo.

La monstruosidad se reconfigura, en Aladdín simboliza ambición desmedida y desorden moral, en Nimona diferencia incomprendida y resistencia. Donde el clímax de Aladdín domestica la magia, el de Nimona la libera e invita a mirar más allá del miedo. Ambas narrativas, separadas por tres décadas, revelan un desplazamiento cultural profundo, de la metamorfosis como advertencia moral a la metamorfosis como derecho identitario, del cuerpo que cambia porque se lo ordenan al que cambia porque necesita respirar, de la monstruosidad como amenaza al orden a la monstruosidad como refugio para quienes romper el molde no es elección, sino supervivencia.

4.6. Color, luz y simbología del poder: paletas que gobiernan, tonos que liberan

Color y luz no son ornamentos visuales, sino estructuras narrativas que ordenan el mundo diegético, dictan jerarquías emocionales y modelan la percepción del poder. En Aladdín y Nimona, la paleta cromática y lumínica funciona como discurso silencioso que regulan quién brilla, quién amenaza y quién merece ser visto. La luz legítima, la sombra margina. El color, como gesto político, nombra el orden y sus fisuras.

En Aladdín, la imagen se construye con una paleta cálida y dorada para los espacios de privilegio, frente a los tonos terrosos del mercado popular. La luz del palacio, diáfana y ceremonial, ilumina el poder como si fuera natural, heredado y casi divino. El dorado y el púrpura, asociados históricamente a la realeza, reafirman el imaginario orientalista de opulencia y distancia social. Incluso en la tensión, la composición mantiene equilibrio, sosteniendo la idea de que el orden jerárquico también puede ser belleza. Jafar encarna el reverso de ese sistema cromático: negro, rojo intenso y líneas afiladas que sugieren peligro y ambición (*Ver Figura 6*). Su humo verdoso anticipa corrupción y engaño. Cuando muta, el rojo saturado inunda el encuadre, el color se convierte en grito autoritario, fuego que devora. La maldad tiene identidad visual fija: sombras duras, brillos angulosos, saturación como alarma. El poder maligno es lo oscuro que irrumpe en el oro.



Figura 6. Diferentes gamas cromáticas según la película y sus malvados (Fuente: Elaboración propia, 2025).

En *Nimona*, el color opera con una estética más fragmentada y emocional. El rosa, color históricamente feminizado e infantilizado, se despliega aquí como emblema de desobediencia. Es un rosa que irrumpe y provoca, que no adorna, sino que cuestiona. Cuando *Nimona* aparece, la paleta se electrifica: tonos cálidos chocan con sombras frías y fondos severos. Su presencia cromática es una declaración política, una subjetividad que se niega a ser domesticada. El rosa no suaviza, arde con ternura insurgente. La Directora, en cambio, se envuelve en verdes profundos que remiten al veneno y la corrupción moral. La frialdad de su entorno, pantallas azuladas y luz quirúrgica proyecta un poder burocrático y aséptico. El verde no es esperanza, sino toxicidad institucional.

La luz en *Nimona* no busca solemnidad, sino tensión. Las sombras marcan transiciones emocionales más que castigos morales. La ciudad alterna neones y piedra gris, herencia feudal y modernidad digital. Si en *Aladdín* la luz celebra la tradición, en *Nimona* ilumina la duda. Los cuerpos marginales brillan o se apagan según la mirada que los juzga.

Así, la cromática de ambas películas construye dos gramáticas del poder. *Aladdín* consagra lo vertical: oro para quien manda, rojo demoníaco para quien traiciona, azul monumental para el poder tutelado. *Nimona* celebra lo inestable: rosa como revolución íntima, verde como vigilancia ideológica, luz fragmentada como territorio de disputa. La paleta de *Aladdín* pinta el poder como herencia, la de *Nimona* como sospecha. Entre luces y sombras, la animación demuestra que ver es también obedecer o desobedecer.

4.7. Arquitectura y ciudad como sistema de vigilancia: panópticos animados y geografía moral del poder

La ciudad, en ambas narrativas, no es un simple escenario, sino un dispositivo político que vigila ordena y castiga (Foucault, 1975). Su arquitectura organiza el comportamiento, define lo permitido y proyecta el miedo como herramienta de control social. El espacio urbano actúa como estructura moral: quien habita arriba manda, quien habita abajo sobrevive, quien está fuera amenaza.

En Aladdín, la urbe responde al modelo principesco descrito por Weber (1993): un enclave artificial nacido del capricho del poder absoluto. Cúpulas doradas, torres esbeltas y muros protectores conforman una geografía social estratificada. El palacio emerge como centro y ojo que supervisa. Los planos contrapicados que lo muestran sobre el mercado subrayan su función disciplinaria: desde esa altura se observa la vida y se dictan sus límites. El pueblo habita un espacio polvoriento y hacinado donde el movimiento es supervivencia; el príncipe, en cambio, se desplaza sobre mármol y silencio. El poder se materializa en arquitectura monumental y distancia vertical.

En Nimona, la ciudad es fortaleza medieval y metrópolis digital. Murallas de piedra conviven con pantallas, cámaras y anuncios que prescriben obediencia. Las torres no solo vigilan, también transmiten y producen verdad. La Directora no necesita ventanas, tiene monitores. Desde ellos ejerce una vigilancia omnisciente, eco del Gran Hermano orwelliano. El control es militar y mediático: encarcela cuerpos y moldea percepciones.

La maqueta urbana, elemento clave en ambas películas, simboliza el dominio del espacio. En Aladdín, el Sultán juega con una miniatura de su reino; en Nimona, la Directora manipula su maqueta como un dios arquitecto, recordando a Hitler proyectando Alemania: la ciudad como tablero donde los habitantes son piezas móviles. La maqueta no es entretenimiento, sino confesión del deseo de control (*Ver Figura 7*).

Ambos universos introducen la mirada del marginado como contraimagen. Aladdín y Ballister no ocupan palacios, sino guaridas que funcionan como miradores subalternos: una torre abandonada, una atalaya en ruinas. Desde esos lugares fronterizos contemplan la ciudad como espacio hostil y narcisista, incapaz de cobijar a quienes se desvían de la norma. El desorden físico de sus refugios, muebles rotos y polvo acumulado materializa su condición outsider. La arquitectura narra la herida social.



Figura 7. La maqueta urbana como símbolo de dominio del espacio: el Sultán en Aladdín, Hitler proyectando Germania y la Directora en Nimona (Fuente: Elaboración propia, 2025).

Estas ciudades animadas enseñan a leer el espacio como lenguaje del poder. Donde uno ve belleza, otro percibe vigilancia; donde uno ve orden, otro respira amenaza. En ese contraste, la animación revela su valor político: invita a pensar quién diseña las ciudades, para quién y quién queda fuera de sus muros.

4.8. Villanía, gestualidad y comunicación patológica: el doble vínculo como herramienta de control emocional

En Aladdín y Nimona, la villanía no se define solo por la acción, sino por la forma de comunicar. Más que la violencia explícita, lo que sostiene la figura del antagonista es una gestualidad calculada, un modo de hablar que seduce mientras amenaza y promete protección mientras prepara el castigo. Ambos operan desde el doble vínculo emocional formulado por Watzlawick (1987), donde los mensajes incongruentes generan confusión, dependencia y culpa. Decir “lo hago por tu bien” mientras se ejerce dominación, sonreír mientras se controla, aparentar cuidado mientras se vigila.

En Aladdín, Jafar encarna esta comunicación patológica con precisión serpentina. Su capacidad de hipnotizar refuerza la manipulación. Movimientos lentos, mirada alargada y sonrisa incongruente componen un teatro de engaño. Finge calma paternal mientras ma-

nipula y usa la cortesía como máscara. La luz fría y los contrapicados refuerzan su posición superior: Jafar observa desde arriba, protegido por la distancia simbólica del poder. Cuando la ira lo desborda, el rostro se deforma y revela el deseo de control absoluto. Esa distorsión facial marca el tránsito del poder político a la tiranía desatada.

La Directora en Nimona comparte esa falsa contención, aunque con un estilo contemporáneo, burocrático y racionalizado. Su rostro impassible y tono sereno la convierten en una autoridad silenciosa. No necesita alzar la voz, la arquitectura y las pantallas hablan por ella. La frialdad no implica ausencia de emoción, sino herramienta de dominio. Cuando afirma actuar “por la seguridad del reino”, su mirada firme encarna el autoritarismo legitimado por la retórica de la protección.

Ambos villanos practican la simulación afectiva, gestos suaves y sonrisas impostadas que esconden el filo moral de sus actos. Esa contradicción entre gesto e intención resulta especialmente inquietante para el público infantil, al reproducir una experiencia reconocible: la autoridad que dice cuidar mientras impone miedo. Es la pedagogía emocional del abuso simbólico.

Frente a ellos, los héroes responden desde la emoción. Ballister duda y se quiebra, Aladdín se arrepiente y baja la guardia. La vulnerabilidad se convierte en signo de humanidad, mientras la frialdad calculada del villano representa el rostro inhumano del poder rígido. La contradicción gestual del mal, la sonrisa que congela, el discurso protector que encierra, muestra que la violencia institucional rara vez grita, casi siempre habla suave.

Las máscaras faciales, en momentos clave, funcionan como umbral dramático. Cuando el disfraz emocional cae, la monstruosidad se revela en la serpiente gigantesca de Jafar o en la rigidez quebrada de la Directora. El sistema de control emocional se expone entonces como pura dominación sin empatía.

Estos villanos evidencian que el mal en la animación contemporánea ya no se basa en la brutalidad visible, sino en la manipulación afectiva, el control del relato y la gestión del miedo. El rostro amable del poder puede ser más perturbador que el rugido, y la animación, al exhibir esta disonancia gestual, recuerda que no toda amenaza se impone con fuerza, algunas oprimen sonriendo.

4.9. La mirada infantil y la empatía del espectador: inocencia, identificación y pedagogía emocional

La animación, especialmente la dirigida a públicos infantiles o familiares, constituye un territorio privilegiado para la formación afectiva. No solo entretiene, sino que modela sensibilidades y enseña qué cuerpos merecen afecto o desconfianza. En Aladdín y Nimona, la mirada infantil, encarnada por personajes jóvenes o sugerida en la puesta en escena, actúa como mediadora entre el relato y el espectador, generando empatía o rechazo según la imagen representada.

En Aladdín, la población aparece infantilizada mediante ojos grandes, expresiones ingenuas y risas contagiosas. La infancia que rodea al protagonista es espejo emocional del público. Si aplauden, el espectador aplaude; si temen, el miedo se legitima. La ciudad se convierte en un coro emocional y en un dispositivo pedagógico que enseña qué sentir y

hacia quién dirigir simpatía o temor. La empatía se construye a partir de la fantasía del ascenso: un joven pobre puede ser príncipe y un deseo puede transformar el mundo. La infancia espectadora aprende a soñar desde el molde del héroe merecedor de amor y reconocimiento.

Nimona desmantela esa lógica. En esta obra, la inocencia no pertenece exclusivamente a la niñez, sino a la vulnerabilidad emocional de los marginados. Aunque poderosa, Nimona encarna una ternura herida, una sensibilidad preadolescente marcada por la frustración y el deseo de pertenecer. No busca conquistar el palacio, sino ser vista sin ser corregida. El público no admira su poder, sino que acompaña su dolor. La empatía surge del desbordamiento afectivo y de la identificación con quien lucha por existir. Esa empatía es más compleja, pues no idealiza al héroe ni a la virtud, sino que acepta la precariedad emocional como parte constitutiva de lo humano. Nimona no suaviza la intensidad, sino que la acoge, y enseña que la furia y la tristeza también son legítimas, que la diferencia merece cuidado y no miedo.

Mientras Aladdín enseña a amar al héroe brillante, Nimona sostiene al vulnerable. El primer modelo premia la obediencia emocional; el segundo celebra la disidencia afectiva. Ambos educan sentimentalmente, aunque con pedagogías opuestas: una legítima el orden, la otra abraza el desorden identitario como valor.

La animación se configura así como un campo de entrenamiento para la empatía moral. La comparación entre ambas películas evidencia su inscripción en contextos históricos distintos. Aladdín celebra el sueño aspiracional del héroe, mientras que Nimona reivindica la dignidad de lo marginal. En esa diferencia, la mirada infantil, real o animada, se convierte en un espacio político donde se aprende a ver y reconocer al otro.

4.10. Espacios del héroe: guarida, ruina y outsider

El espacio no es neutral: extiende el estado psicológico del héroe y simboliza su posición social. En Aladdín y Nimona, la arquitectura traduce su lugar en el orden simbólico: figuras fronterizas, obligadas a observar el poder desde los márgenes. La guarida funciona como territorio liminar, suspendido entre aspiración y fracaso, refugio y exilio.

En Aladdín, el héroe habita una ciudad que no le pertenece. Su hogar improvisado, alto y clandestino, entre muros rotos y telas gastadas, actúa como mirador melancólico. Desde allí contempla los tejados y el palacio inalcanzable que domina el horizonte. Ese espacio elevado pero deteriorado resume su condición ambigua: toca el cielo sin poseerlo, ve el poder sin acceder a él. La altura marca distancia, no privilegio; la ruina no es fracaso personal, sino origen social. Frágil y permeable, el lugar no protege, pero permite imaginar otro mundo.

En Nimona, Ballister también ocupa una guarida marginal, aunque de signo distinto: industrial, fría, cargada de modernidad herida. Su refugio, entre laboratorio y trinchera emocional, revela una vida suspendida tras la caída pública. No evoca pobreza romántica, sino aislamiento del acusado injusto. No es hogar, sino búnker afectivo donde la sospecha sustituye la pertenencia. Su ventana no sueña: vigila.

Nimona irrumpe allí como fuerza vital que desordena y transforma. Donde Ballister ordena, ella estalla; donde él limpia, ella revuelve. La guarida se convierte en espacio de fricción identitaria: dos modos de habitar el margen, uno contenido por la culpa, otro movido por el deseo de romper la estructura que excluye. La ruina se dinamiza: pasa de escenario pasivo a laboratorio de complicidad y resistencia.

Ambos refugios dialogan con la tradición del antro del outsider: la cueva de Batman, el laboratorio de Frankenstein, el ático del soñador romántico. Pero aquí la ruina no anticipa triunfo épico, sino interrogación sobre la pertenencia. El héroe no sale del margen para conquistar el centro: vive en el margen para sobrevivir al centro.

El espacio materializa el conflicto moral y político: quienes habitan las alturas luminosas dictan el orden; quienes moran la ruina lo cuestionan. La guarida es refugio y condena, nido y trinchera. Ser héroe no es dominar el palacio, sino resistir desde las grietas y comprender que la mirada outsider, precaria y vigilante, es la que finalmente revela la verdad del poder.

4.11.-Amor y jerarquía: el afecto como motor narrativo

El amor, en ambas películas, no es solo una trama sentimental, sino un dispositivo estructural que organiza poder, expectativas sociales e identidad. Su función es tanto emotiva como política. En *Aladdín*, el amor romántico reproduce jerarquías; en *Nimona*, las relaciones afectivas, románticas o amistosas, cuestionan la norma y habilitan la reparación emocional (*Ver Figura 8*).



Figura 8. Los besos de los protagonistas (Fuente: Elaboración propia, 2025).

En Aladdín, la historia entre el héroe y Jasmine funciona como mecanismo de ascenso social. El afecto no desestabiliza el orden, lo consagra. Aladdín busca ser digno de Jasmine no desde la autoafirmación, sino desde la adopción de un rol superior: convertirse en príncipe. El amor actúa como pasarela hacia la legitimidad; el conflicto emocional se confunde con el deseo de pertenecer. La pareja joven y bella encarna el ideal clásico donde el romanticismo recompensa y estabiliza la jerarquía. La ternura no subvierte el orden: lo endulza. En Nimona, el amor se desplaza hacia registros más complejos. La relación entre Ballister y Ambrosius no implica ascenso social, sino el derrumbe de certezas institucionales. Su vínculo es vulnerable, sometido a un sistema que premia la obediencia y castiga la disidencia. El amor ya no otorga lugar en el orden: lo cuestiona. La pareja masculina, símbolo del ideal caballeresco, se fractura cuando el poder sospecha. Solo se reconstruye desde la honestidad emocional, no desde la validación pública.

Nimona introduce una afectividad radical: un deseo de pertenencia que convive con la conciencia de exclusión. Su relación con Ballister no es romántica, pero sí profundamente emocional. La escudera caótica y el caballero herido tejen una alianza que no busca aprobación, sino existencia. La amistad, subestimada en la narrativa clásica, se vuelve acto político y refugio emocional. La ternura no nace de la perfección, sino de la fractura compartida.

El contraste es claro: Aladdín glorifica el amor como integración social; Nimona reivindica vínculos no normativos que sostienen la subjetividad ante la violencia institucional. En un caso, el amor legitima; en el otro, protege y desobedece.

Ambos films matizan la sexualidad desde sus contextos. En Aladdín, la sensualidad es tenue: manos, miradas, un beso final. Es un modelo pedagógico que moldea expectativas heteronormativas. En Nimona, la intimidad queer se expresa en cuidado, disculpa y apoyo mutuo. No se trata de besar para pertenecer, sino de verse para sobrevivir.

Así, el amor deja de ser premio y se convierte en resistencia emocional. Donde Aladdín enseña a desear el orden, Nimona enseña a amar en la grieta. La evolución cultural de la animación pasa del romance como recompensa social a la afectividad como territorio de dignidad, identidad y libertad.

4.12. Fuego, destrucción y purificación

En los momentos de crisis, las ciudades arden: el palacio en Aladdín, la fortaleza en Nimona. El fuego no es simple clímax visual, sino símbolo de purificación y colapso del sistema de control. El poder, atrapado en sus propias torres, se vuelve vulnerable. Cuando las murallas se incendian, el orden se quiebra y surge la posibilidad de un nuevo pacto social. Ambos relatos demuestran que la arquitectura nunca es neutra, sino pedagogía de obediencia o laboratorio de resistencia. Las torres vigilan, las murallas separan y las plazas congregan pasiones colectivas que pueden ser manipuladas o emancipadas. La ciudad en Aladdín naturaliza la jerarquía, mientras que la de Nimona la cuestiona, mostrando que el espacio urbano puede ser aparato represivo o escenario de insurrección afectiva.

En Aladdín, el fuego acompaña el delirio de grandeza de Jafar (*Ver Figura 9*). Envuelto en rojos saturados y humo denso, el visir incendia simbólicamente el corazón del sultanato. No

es una liberación, sino la consecuencia de su ansia de dominio: el poder que busca expandirse termina devorándose a sí mismo. Es el incendio como espejo moral del totalitarismo.



Figura 9. El fuego del delirio de grandeza de Jafar y de Nimona en momentos de rabia, junto con los momentos finales de las ciudades en llamas con los planos medios de los protagonistas (Fuente: Elaboración propia, 2025).

En *Nimona*, el fuego adquiere una densidad emocional distinta. Cuando el castillo arde, no se derrumba solo un villano, sino el aparato institucional que sostenía la mentira fundacional del reino. La Directora, obsesionada con el orden, ve su autoridad desintegrarse, abriendo paso a nuevas alianzas sociales. La quema del palacio evoca incendios históricos, el Reichstag o la Bastilla, pero reinterpreta esas imágenes desde una sensibilidad contemporánea: el fuego no justifica un nuevo autoritarismo, sino que expone el ya existente y anuncia la posibilidad de otro futuro.

El incendio actúa como catarsis visual; en *Nimona*, también afectiva. Ballister, Nimona y el pueblo contemplan ruinas que ya no intimidan. La destrucción no elimina el conflicto: lo ilumina. El fuego revela lo que el poder mantenía en penumbra, manipulaciones, narrativas distorsionadas, identidades perseguidas.

El fuego une a Aladdín y Nimona como motivo que marca el fin del viejo orden y el inicio de una reconstrucción. En Aladdín, restaura el equilibrio tradicional; en *Nimona*, abre la puerta a un nuevo equilibrio que reconoce diversidad y diferencia. El incendio, más que destrucción, es un gesto político: quema las certezas para imaginar otra forma de convivencia.

4.13. Género, identidad y transformación: de la norma al movimiento

El análisis muestra que el género no es algo fijo ni natural, sino una construcción cultural e histórica en continua reconfiguración. La animación, como espejo social, hace visibles esas transformaciones. Al comparar Aladdín y Nimona se percibe un cambio de paradigma: la primera conserva arquetipos tradicionales –héroes activos, mujeres idealizadas–, mientras que la segunda rompe esos moldes y propone identidades flexibles, híbridas y resistentes a la clasificación.

En Aladdín, los personajes orbitan en torno a la lógica binaria del deseo y el poder: él, joven ingenioso que asciende; ella, princesa confinada al rol de recompensa; el Genio, esclavo servicial. La fábula moral sobre la libertad mantiene su jerarquía: unos otorgan libertad, otros la reciben.

En Nimona, esa estructura se disuelve. La protagonista fluye entre cuerpos y especies; su metamorfosis, visual y simbólica, afirma la diferencia frente a la norma. Su identidad no se define por oposición, sino por movimiento. Junto a Ballister Boldheart, caballero con discapacidad y homosexualidad reconocida, forma una dupla donde las identidades se negocian, no se imponen. La amistad, teñida de trauma y ternura, sustituye la servidumbre del Genio: aquí no hay amo, sino espejo y reciprocidad.

Esta transición de rigidez a fluidez coincide con lo señalado por estudios sobre representación de género en la animación: hasta fines del siglo XX, los personajes LGBTQ+ eran casi inexistentes (Takazaki, 2020). Con la irrupción de los discursos feministas y queer, surgieron narrativas más abiertas, y Nimona se erige como uno de sus ejemplos más claros.

La lectura interseccional permite entender que la diversidad de género no es homogénea: cada sociedad la narra de forma distinta. Nimona encarna esa nueva mirada, donde la multiplicidad y la transformación son valores. Su estética punk, su color expresivo y su tono emocional visibilizan y reivindican la diferencia como forma de libertad.

Desde el diseño y la comunicación visual, esta evolución resulta decisiva. Las imágenes dejan de reflejar el mundo para transformarlo: las narrativas flexibles fomentan creatividad e inclusión. La animación, como lenguaje global, se convierte en un espacio para debatir género, sexualidad y diversidad.

Cuestionar los estereotipos de género no es solo una tarea estética, sino ética. Cambiar la forma de narrar modifica también los marcos de percepción colectiva. Aladdín y Nimona representan polos de una misma evolución: del cuento orientalista que refuerza jerarquías, al relato posmoderno que celebra la diferencia como motor de identidad.

Como señalan Cuenca Orellana y Miranda García (2020), incluso dentro de Disney se aprecia este cambio: Jasmine pasa de objeto de deseo (1992) a coprotagonista con agencia (2019). Nimona culmina ese proceso, desplazando el foco del amor romántico a la autoaceptación, del binarismo a la pluralidad.

Ambos relatos muestran que el género no es esencia, sino relato. La animación, en su capacidad para transformar cuerpos, colores y mundos, se convierte en el medio idóneo para repensar poder, identidad y afecto.

5. Discusión

La comparación entre Aladdín y Nimona permite observar la evolución de la animación como lenguaje ideológico, estético y político. Si en la primera la estructura narrativa reafirma jerarquías sociales, morales y de género propias del imaginario patriarcal del siglo XX, en la segunda se produce un desplazamiento radical: la animación se convierte en un espacio donde la diferencia no solo se representa, sino que se reivindica. El tránsito de la servidumbre mágica al compañerismo queer, de la metamorfosis disciplinaria al cuerpo en fuga, muestra que la transformación ya no pertenece a la fantasía sino a la identidad. Las representaciones del cuerpo confirman el giro. Frente al ideal normativo del héroe clásico, Nimona muestra cuerpos atravesados por trauma, discapacidad y disidencia, convertidos en vehículos de resistencia y empatía. Lo corporal, antes metáfora de virtud o deformidad moral, se vuelve territorio político: la carne herida, ortopédica o mutante deja de ser anomalía para convertirse en signo de humanidad expandida.

En Aladdín, el pueblo actúa como coro obediente, seducido por el espectáculo; en Nimona, se actualiza como enjambre mediático moldeado por pantallas y algoritmos. En ambos casos la multitud refleja la tensión entre libertad y control, pero solo en Nimona asoma una posibilidad de emancipación simbólica: la empatía como redención colectiva frente a la manipulación mediática. El orientalismo colonialista de Aladdín se transforma en Nimona en paisaje distópico feudal-mediático que interpela nuestra pasividad como audiencia. El número musical en Aladdín legitima la grandeza masculina y el espectáculo hegemónico, mientras en Nimona se vuelve disidencia performativa, humor insurgente y afirmación estética de lo queer. El color y la iluminación refuerzan esta oposición: del dorado que consagra al poder, al rosa que irrumpe para desestabilizarlo. La arquitectura se erige como metáfora del control visual, panópticos animados y maquetas del poder que en Nimona terminan incendiadas, liberadas del ojo que las dominaba.

Las relaciones afectivas completan el panorama. Mientras el amor romántico en Aladdín reafirma el orden de clases y géneros, el afecto en Nimona se convierte en gesto de resistencia emocional. Amar ya no es poseer, sino sostener; ya no legitima la jerarquía, sino que la disuelve. Esta mutación evidencia un cambio generacional en la pedagogía afectiva de la animación: de enseñar a desear el orden a enseñar a cuidar la diferencia.

La comparación muestra que la animación contemporánea no solo refleja los debates sociales, sino que los anticipa. Al ofrecer modelos que desafían la rigidez identitaria y la homogeneización del deseo, obras como Nimona amplían los márgenes de lo representable. La figura del monstruo, antes símbolo del miedo colectivo se resignifica como emblema de autonomía y dignidad. La monstruosidad deja de ser advertencia moral y se convierte en afirmación política. En este tránsito de Aladdín a Nimona no solo cambia la estética de la animación, sino el sujeto que la mira. Si en los noventa el espectador infantil aprendía a identificarse con el héroe aspiracional y a temer la diferencia, hoy se le invita a reconocer la otredad como espacio posible de pertenencia. La pantalla ya no enseña a soñar con el palacio, sino con la libertad de ser.

Conclusiones

El cine de animación no es solo espejo de lo real, es un lenguaje que fabrica modelos y aspiraciones. No se limita a representar lo social, imagina otras formas de ser. Cuando la animación incorpora personajes y narrativas que rompen lo binario y abren espacio a la diversidad sexual, de género o corporal, no realiza un simple gesto estético: contribuye a normalizar esas realidades, legitimar experiencias antes invisibilizadas y ofrecer horizontes de reconocimiento. La animación actúa como dispositivo pedagógico y afectivo que educa la mirada, enseña qué cuerpos merecen empatía, qué diferencias se aceptan y cómo el poder se comunica visualmente.

Este análisis muestra que el género en la animación no es estático ni natural, sino cambiante y reflejo de transformaciones sociales. Comparar *Aladdín* (1992), su versión de 2019 y *Nimona* (2023) evidencia esa evolución: de personajes regidos por estereotipos binarios a figuras diversas, fluidas y capaces de cuestionar estructuras patriarcales. La transformación del héroe clásico en sujeto vulnerable, la monstruosidad como metáfora de identidad y la relectura del amor y la amistad como vínculos no jerárquicos confirman a la animación contemporánea como espacio de resistencia simbólica frente al canon normativo.

Este trabajo resalta la animación como lenguaje clave del diseño y la comunicación: las imágenes consumidas desde la infancia moldean la comprensión del género y la diversidad. Mostrar identidades no normativas en obras de amplio alcance disputa las narrativas tradicionales y promueve una cultura visual más inclusiva. Además, el análisis del color, la luz, la música y la arquitectura permite reconocer cómo las jerarquías de poder y las tensiones de clase se expresan visualmente, haciendo del espacio animado un mapa de control, deseo y resistencia.

Como líneas futuras, se propone ampliar el estudio a otras producciones recientes y analizar la recepción del público infantil y juvenil: cómo interpretan estas representaciones y qué impacto generan. También conviene explorar su uso educativo como recurso para fomentar respeto, igualdad y reconocimiento de la diversidad desde edades tempranas. Profundizar en los lenguajes visuales del poder y la vulnerabilidad permitirá entender cómo la animación no solo representa, sino que moldea la percepción de lo humano.

Como conclusión, mirar la evolución de *Aladdín* a *Nimona* es mirar cómo ha cambiado la sociedad: ya no se repiten estereotipos, se imaginan mundos donde la diversidad existe y se celebra. La animación, lejos de ser mero entretenimiento, se consolida como espacio político y creativo capaz de cuestionar lo establecido y abrir futuros más inclusivos y liberados.

Referencias bibliográficas

- Ahmed, S. (2004). *The cultural politics of emotion*. Edinburgh University Press.
Barthes, R. (1980). *La cámara lúcida: Nota sobre la fotografía*. Paidós.
Berlant, L. (2011). *Cruel optimism*. Duke University Press.
Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. Polity Press.

- Bruno, T., y Quane, N. (Directores). (2023). *Nimona* [Película]. Annapurna Pictures /Netflix.
- Butler, J. (2016). *El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós.
- Clements, R., y Musker, J. (Directores). (1992). *Aladdín* [Película]. Walt Disney Pictures.
- Cuenca Orellana, N., y Miranda García, J. (2020). El empoderamiento femenino en la narrativa de Disney: de objeto de deseo en Aladdín (John Musker y Ron Clements, 1992) a coprotagonista en Aladdín (Guy Ritchie, 2019). En E. Bandrés Goldáraz (Coord.), *Estudios de género en tiempos de amenaza* (pp. 358–373). Dykinson.
- Foucault, M. (1975). *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión*. Siglo XXI.
- Gómez Suárez, A. (2010). *Etnicidad y tercer género. Ponencia presentada en el XIV Encuentro de Latinoamericanistas Españoles*, Santiago de Compostela, España. <https://shs.hal.science/halshs-00532556v1>
- Han, B.-C. (2018). *Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Herder.
- Haraway, D. (1991). *Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature*. Routledge.
- Kandinsky, W. (1912). *De lo espiritual en el arte*. Labor.
- Seibold, W. (2022, 18 de marzo). *Nimona faced pushback from Disney over same-sex kiss, say former Blue Sky Studios staffers*. SlashFilm. <https://www.slashfilm.com/803347/nimona-faced-pushback-from-disney-over-same-sex-kiss-say-former-blue-sky-studios-staffers/>
- Takazaki, K. (2020). Género, animación y representación: Una revisión crítica de los estereotipos en la cultura audiovisual contemporánea. *Revista Comunicación y Cultura Visual*, 8(2), 1–17.
- Verbal, V. (2022). La ideología de la “ideología de género”: Comprendiendo una reacción conservadora. *Femeris*, 7(1), 1–23. <https://doi.org/10.20318/femeris.2022.6621>
- Weber, M. (1993). *Economía y sociedad*. Fondo de Cultura Económica.
- Watzlawick, P. (1987). *Teoría de la comunicación humana*. Herder.
- Zambrano Romero, I. (2023). *La animación como ejemplo del cambio generacional a nivel social e ideológico* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Zendejas López, N. (2016). *Metamorfosis: Análisis y propuesta de clasificación desde la animación* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Artes y Diseño. <https://tesiamdocumentos.dgb.unam.mx/ptd2016/febrero/0740400/0740400.pdf>

Abstract: This article examines the evolution of gender representation in Western animation through a comparative study of two productions spanning more than three decades: Aladdin (1992) and Nimona (2023). It explores how traditional gender stereotypes are reflected in Aladdin, *versus* the exploration of gender fluidity, sexual diversity, and identity dissent in Nimona. The methodology combines visual and critical discourse analysis, focusing on character design, narrative, and cinematic language.

The results show that while Aladdin reproduces gender hierarchies and cultural expectations of the late 20th century, Nimona offers a queer reading of identity, renders diverse bodies visible, and reimagines the hero as an emotionally vulnerable and plural subject.

The study provides a comparative perspective on the aesthetic, symbolic, and social evolution of gender in animation, relevant to contemporary debates on diversity, visibility, and emotional education in cultural media.

Keywords: Animation - Gender - Identity - Diversity - Metamorphosis - Visual culture - Representation - Body - Aladdín - Nimona

Resumo: Este artigo analisa a evolução da representação de gênero na animação ocidental, comparando duas produções separadas por mais de três décadas: *Aladdin* (1992) e *Nimona* (2023). Examina-se como os estereótipos tradicionais se manifestam em *Aladdin*, em contraste com a exploração do gênero fluido, da diversidade sexual e da dissidência identitária em *Nimona*. A metodologia combina análise visual e análise crítica do discurso, considerando o design de personagens, a narrativa e a linguagem cinematográfica.

Os resultados indicam que, enquanto *Aladdin* reproduz hierarquias de gênero e expectativas culturais características do final do século XX, *Nimona* propõe uma leitura queer da identidade, torna visíveis corpos diversos e transforma a figura do herói em um sujeito emocionalmente vulnerável e plural.

O estudo oferece uma perspectiva comparativa sobre a evolução estética, simbólica e social do gênero na animação, relevante para os debates contemporâneos sobre diversidade, visibilidade e educação emocional nos meios culturais.

Palavras-chave: Animação - Gênero - Identidade - Diversidade - Metamorfose - Cultura visual - Representação - Corpo - *Aladdin* - *Nimona*
