



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

**Discursos, mujeres y artes.
¿Construyendo o derribando fronteras?**

Coordinadora
Romina Grana

Dykinson, S.L.

DISCURSOS, MUJERES Y ARTES.
¿CONSTRUYENDO O DERRIBANDO FRONTERAS?

DISCURSOS, MUJERES Y ARTES.
¿CONSTRUYENDO O DERRIBANDO FRONTERAS?

Coordinadora
ROMINA GRANA

Dykinson, S.L.

2021

DISCURSOS, MUJERES Y ARTES.
¿CONSTRUYENDO O DERRIBANDO FRONTERAS?

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2021

N.º 21 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2021

ISBN: 978-84-1377-565-4

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de sus autores y no reflejan necesariamente la opinión de Dykinson S.L ni de los editores o coordinadores de la publicación; asimismo, los autores se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar.

LA DECONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES COERCITIVAS MEDIANTE LA REESCRITURA DE ARQUETIPOS EN NIMONA, DE NOELLE STEVENSON

ROCÍO G-PEDREIRA

*LITER21-Universidade de Santiago de Compostela/
CIEC-IE-Universidade do Minho*

OLALLA CORTIZAS-VARELA

LITER21-Universidade de Santiago de Compostela

1. INTRODUCCIÓN

Noelle Stevenson (Estados Unidos, 1991) es una joven ilustradora, artista y escritora de cómics estadounidense. Su trabajo comienza a gestarse siendo aún estudiante de Bellas Artes (B.F.A. con especialidad en ilustración) en Maryland Institute College of Art. Por aquel entonces, sus *fan-art* fueron captando poco a poco la atención del público en plataformas como Tumblr, donde Stevenson ofrecía una mirada personal, contemporánea y divertida de producciones de éxito: *Bones*, *Sherlock*, *El Señor de los anillos* a través de “Broship of the Ring”, *X-Men*, *Mystique*, *Capitán América*...

Sus ilustraciones ya habían comenzado a tener cierta repercusión cuando con 20 años, en 2012, decide continuar con unos dibujos iniciados en la escuela de Bellas Artes y convertirlos en un webcómic, *Nimona*, que rápidamente alcanza popularidad y reconocimiento (premio Slate Studio Cartoonist al mejor Webcómic del año y Stevenson entra gracias a él en la lista de los 10 mejores artistas de cómics). Tanto su capacidad para el trabajo duro como su mano y mente inquietas han contribuido a su crecimiento vertiginoso en los años siguientes. En 2015 la historia de *Nimona*, que muchas personas habían descubierto –en línea– a través de su cuenta “gingerhaze”, es publicada en forma de novela gráfica por HarperCollins y su popularidad se dispara.

Nimona, eje central de este artículo, entra en la lista de las 10 mejores novelas gráficas de 2015 por CG Magazine, en la de libros más vendidos del New York Times, recibe un premio Eisner a Mejor Reimpresión de Novela Gráfica en 2016, la autora se convierte en la finalista más joven del National Book Award en la categoría Young People's Literature e incluso años más tarde surge la posibilidad de adaptación cinematográfica con 20thCentury Fox Animation).

El lectorado se engancha a la historia de *Nimona* y de esta forma concede valor a la propuesta de pluralidad que ofrece Stevenson a un mundo del cómic que nos ha enseñado demasiadas veces una mirada rancia y sesgada en el tratamiento de género, en la visión del héroe y del villano, del bien y el mal... Stevenson deconstruye identidades estigmatizadas y de una forma intuitiva, personal y carismática, sienta las bases de sus trabajos posteriores, que seguirán haciendo más accesible y justo el mundo de la viñeta.

Nimona narra la historia de una joven cambiaformas que decide convertirse en la secuaz del caballero villano sir Trabuco Negroni en su hazaña por vencer a su archienemigo, el caballero sir Ambrosio Pioldorada. En un primer momento, los distintos personajes son representados de acuerdo a la relación tradicional y estática de los arquetipos tradicionales del cuento popular, dejando patente quienes son los villanos y quienes los héroes, así como la manera en que deben proceder. No obstante, la tensión dramática se asienta sobre el progresivo proceso de liberación que experimentan los personajes con respecto a lo que se espera de ellos, a través de una rotura clara y consciente con las funciones narrativas de los cuentos maravillosos (Propp, 1928). Además, la historia destaca por presentar una ambientación pseudomedieval, característica de las altas fantasías, a la que se le añaden motivos propios de la cultura pop y secuencias paródicas y satíricas que acortan las distancias entre la realidad y preocupaciones de los personajes de la ficción y el lector actual. Arrate Hidalgo y Elisa McCausland (2018) sitúa la obra dentro de lo cuqui-queer que, por contraposición del queercore de los ochenta, se vale de formas romas, estilo cartoon, paleta de tonalidades amables y diseño gentry para la construcción de una nueva estética cuya aparente candidez contrasta especialmente con el tratamiento de

subtextos reflexivos que no evitan el trauma en sus diálogos. En efecto, estas obras tienden a utilizar el elemento fantástico como excusa para explorar las orientaciones e identidades no normativas, ya que “se sirven de la distancia que supone situar la acción en mundos fantásticos atractivos para tratar el trauma sin tener que atravesarlo por los ejes del mundo real -identidad, género, discapacidad, raza” (Arrate Hidalgo, 2018, s.p.).

A través del estudio de la construcción narrativa de la obra desde el punto de vista textual e icónico, así como del análisis de los personajes principales, especialmente Nimona, entendidos como unidades psicológicas y de acción, el objetivo principal de este trabajo es indagar sobre la manera en que Stevenson deconstruye y actualiza los arquetipos de los cuentos tradicionales para adecuarlos al mensaje que desea transmitir.

2. MARCO TEÓRICO

A lo largo del siglo XX se publicaron distintos estudios que centraron su atención en la función de los actantes, entendida como la acción que realiza un personaje desde el punto de vista de la significación en el desarrollo de la intriga (Propp, 1928 [2006], 1946 [1974]; Lévi-Strauss, 1958 [1992]; Bremond, 1964, 1973; Greimas, 1966 [1976], 1970 [1973]). De este modo, el análisis paradigmático de los personajes del cuento maravilloso los ha caracterizado como arquetipos o tipos genéricos que pueden ser trasladados de un cuento a otro con relativa facilidad (Courtés, 1986; Hernández, 2006a, 2006b). La relación de actantes propuesta por Propp (2006) incluye al agresor, el donante, el auxiliar, la princesa, el mandatario, el héroe y el falso héroe. Los arquetipos actúan como identidades coercitivas debido a que limitan la capacidad de evolución de los personajes al encasillarlos dentro de un rol actancial concreto y subordinarlos a la trama y a la transmisión de una información preestablecida.

El arquetipo del dragón-agresor a partir del que se construye el personaje de Nimona refuerza su carácter antagónico mediante la consideración explícita que hacen de ella como monstruo distintos personajes.

Según David Gilmore (2003), el personaje del monstruo ha sido utilizado para la autoidentificación de una parte negativa y difícil de asumir del individuo y para la representación concreta del miedo y el horror, convirtiéndola en vehículo para la expiación de la culpa, pero también de la violencia humana, a partir de su dualismo y ambivalencia emocional como víctima y verdugo. De este modo se convierten en un elemento catártico cuya eliminación permite la vuelta a una situación estable y la superación del medio irracional: miedo al caos, al descontrol, a lo desconocido, a lo que no se entiende, etc. En este sentido, Conde (2004) se aproxima al concepto del monstruo a través de dos perspectivas:

- La valoración estética del monstruo asociada a la idea de belleza: el monstruo se asocia a la fealdad, como combinación de series y/o formas: humano/animal.
- La valoración moral asociada a la idea de libertad y a la capacidad del individuo de elegir entre hacer el mal o hacer el bien: el monstruo atenta contra las leyes morales y tiende a presentarse como un personaje de dos caras. Su aparente normalidad esconde al monstruo que espera el momento oportuno para causarle daño a sus víctimas.

Por otra parte, la obra utiliza el lenguaje del cómic para narrar la historia de Nimona, caracterizado por la combinación del código lingüístico y el código icónico que, gracias a la inclusión de convenciones gráficas propias, formalizadas y aceptadas tácitamente por la comunidad de lectores, da como resultado un código de mayor complejidad y universalidad (Cuñarro y Finol, 2013). Además, la obra cumple las características necesarias para recibir la consideración de novela gráfica, definida por Duncan y Smith (2017, p. 8) como “the long-form of a mode of communication called comics”, idea que Tabachnick (2017, p. 26) desarrolla del siguiente modo:

“In contrast to the popular mass-market comics, which have usually been severely restricted in both form and content by commercial constraints, the graphic novel is an extended comic book freed of all restrictions on form and content and capable of tackling all of the issues that writing and art for adults have always dealt with, using all of the

literary and artistic resources available to any writer or artist. But it is a form that is clearly based on the techniques of comics, and readers have to read both words and pictures to make sense of it”.

En esta línea, Baetens y Frey (2015) proponen cuatro niveles de descripción: el nivel formal, en el cual explican que la novela gráfica no rompe totalmente con las reglas establecidas por la industria del cómic, pero explora y juega con ellas para dar lugar a una nueva forma innovadora de hacer cómic donde destaca la individualización de los estilos artísticos de los creadores; a nivel de contenido, ya que estas obras tienden a inclinarse por historias más realistas y dirigidas al público no infantil; el nivel de formato, ya que las novelas gráficas suelen apostar por el formato libro propio de la novela tradicional, dejando atrás la serialización; y el nivel de producción y distribución, haciendo referencia a la importancia de la creación de editoriales independientes especializadas y al éxito conseguido como fórmula editorial que supuso la conquista de nuevos públicos.

Nestore (2015) afirma que no sorprende la conjunción de la teoría queer y la teoría del cómic -a las que añadimos la literatura fantástica-, ya que se trata de disciplinas que comparten la invisibilidad o marginalidad a la que han sido relegadas por la sociedad heteropatriarcal. El autor explica que autoras como Alison Bechdel, cuya obra utiliza como *corpus*, se sirven del lenguaje del cómic para vehicular su ideología subversiva y feminista, entendiendo la subversión como uno de los medios del que el arte puede valerse para sacudir los cimientos del poder social, político e ideológico de una sociedad culturalmente determinada. En este sentido, entiende los feminismos como ideologías subversivas que, a la luz de los nuevos planteamientos post-feministas, han permitido el auge de la teoría queer.

La teoría queer, en cuanto elaboración teórica de la disidencia sexual y la deconstrucción de las identidades estereotipadas, tiene su origen en el convulso contexto social del Estados Unidos de los ochenta, a partir de las nuevas teorías sobre la sexualidad y el cambio social surgido gracias a los movimientos en favor de los derechos de las mujeres, de los homosexuales y la lucha contra el SIDA. A través de la resignificación

de un insulto, queer⁵⁰, se busca desmontar el concepto de “normalidad” construido por el sistema hegemónico que ha propiciado un sistema social basado en la separación dicotómica de los individuos según categorías como el género, la raza, la orientación sexual, la clase social o la religión, con el objetivo de dar voz a sujetos invisibilizados durante siglos a través de una exploración más plural y democrática (Fonseca y Quintero, 2009; Nestore, 2015). Según Jagose (1996), lo queer es siempre una identidad en construcción y un espacio constante para llegar a ser.

A este respecto, situamos a Stevenson dentro del ámbito de la creación artística donde convergen el lenguaje del cómic y la teoría queer. La artista destaca por poseer un estilo y rasgos característicos que definen un carácter propio que siguió desarrollando en su trabajo posterior tras *Nimona*, el cual no ha parado de crecer: sus dibujos han sido portada de libros y revistas, protagonistas de nuevos cómics... Sin embargo, su talento no se ha visto reducido al territorio de la ilustración y vemos como ha continuado creciendo también como escritora, guionista de televisión o productora, trabajando para Marvel, DC Comics, Boom! Studios, Disney, DreamWorks...

No sorprende descubrir que algunos de los nombres que Stevenson ha destacado como inspiradores del campo de la ilustración, también utilizan una línea fresca y suelta como Antoine de Saint-Exupéry, Quentin Blake, Hergé, Dr. Seuss, Jules Feiffer, William Steig, James Thurber, James Stevenson, Picasso... Todos ellos coinciden en un control preciso de sus dibujos pese a la aparente y desenfadada sencillez que estos proyectan. Además de esta característica de estilo, en *Nimona*, podemos apreciar página a página el crecimiento artístico de Stevenson: el control del ritmo, el juego cromático, la iluminación o la composición de página son aspectos que van evidenciando un dominio cada vez mayor de la narración visual.

⁵⁰ Paul B. Preciado (2017) señala que el término queer fue inicialmente utilizado como instrumento de represión social para descalificar a los hombres afeminados y a las mujeres masculinas, pero terminó convirtiéndose en uno revolucionario, haciendo de ella un lugar de acción política.

Entre sus trabajos más importantes de los últimos años, destaca el cómic *Lumberjanes* de Boom!Studios, una co-creación con Grace Ellis, Broke Allen y Shannon Watters que también ha tenido muy buena acogida entre el público y la crítica, lo que le ha llevado a alcanzar importantes galardones (incluidos dos premios Eisner, premios GLAAD...). En la actualidad está en proceso de adaptación a serie animada para HBO. En *Lumberjanes*, la aventura y el misterio corren a cargo de cinco amigas en un campamento de verano, una propuesta que nuevamente vuelve a suponer una apertura en el tratamiento de género y el empoderamiento de la mujer y una mirada más naturalizada a la construcción de la identidad donde tienen representación otras orientaciones sexuales LGTB+.

Otro trabajo que ha alcanzado muchísimo éxito y del que Stevenson es *showrunner* y productora ejecutiva, ha sido *She-Ra and the Princesses of Power*. La serie de televisión de Dreamworks emitida en Netflix durante cinco temporadas (2018-2020) adapta la serie de los 80 protagonizada por la hermana de He-Man (*Masters of The Universe*) omitiendo esta referencia masculina y centrándose en el empoderamiento de la mujer. Nuevamente vemos en este trabajo, una apuesta fuerte por la diversidad y el tratamiento de lo diferente, aspectos clave también en el éxito que ha alcanzado esta propuesta. *She-Ra* ofrece una visión contemporánea de la complejidad y la inclusión, donde la comunidad LGTB+ vuelve a tener visibilidad.

Hace apenas un año, en marzo de 2020, volvimos a ver cómo un trabajo que ya contaba con parte de visibilidad web en Tumblr (*Year in review*) volvía a configurar un libro en papel. Esta compilación autobiográfica de dibujos, textos e imágenes es una narración de su historia personal paralela al ascenso meteórico de su carrera en el que desgana con transparencia poética la otra cara de la moneda del éxito. El dibujo se visualiza aquí como una forma personal de exploración que no evita ni lo desgarrador ni lo cómico ayudando a entender mejor su crecimiento personal y a establecer conexiones con su trabajo.

3. METODOLOGÍA

El estudio se asienta sobre un diseño metodológico mixto basado en el análisis de contenido con orientación descriptiva, dividido en dos fases: en primer lugar, a partir de la segmentación por capítulos identificados mediante frases-cobertura, se ha puesto por escrito la información textual e icónica de la obra para profundizar en la dimensión narrativa; a continuación, se adaptó la metodología de análisis del personaje cinematográfico de Pérez Rufi (2016), tomando en especial consideración la distinción realizada por Casetti y di Chio del personaje como persona, rol y actante (1998), para el estudio de Nimona y su evolución dentro de la trama, mediante la cual se libera de las limitaciones características de los arquetipos, identificados como identidades segregadoras y estereotipadas.

La novela gráfica está dividida en 11 capítulos, un epílogo y dos escenas extra anecdóticas que refuerzan la caracterización de los personajes principales realizada a lo largo de la obra. En la Tabla 1 se relaciona cada uno de los capítulos con su correspondiente paginación y las frases-cobertura con las que se ha identificado su contenido:

TABLA 1. Agrupación de los capítulos de *Nimona* en frases-cobertura y paginación.

Capítulo	Frases-cobertura	Paginación
1	La presentación de Nimona	1-2
2	El pasado de Negroni y Pieldorada	3-6
3	El plan de Negroni	7-18
4	El pasado de Nimona	19-33
5	El plan secreto del Instituto	34-52
6	El contraataque de Negroni y Nimona	53-87
7	El encuentro de Negroni y Pieldorada	88-100
8	El secreto de Nimona	101-122
9	El bien contra el mal	123-162
10	Descubrimiento y reconciliación	163-211
11	La verdad de Nimona y la muerte del monstruo	212-253

Fuente: elaboración propia

Por otra parte, los personajes principales que nos interesan son cuatro: la cambiaformas *Nimona*, sir Trabuco Negroni, sir Ambrosio Pieldorada y la directora del Instituto. Inicialmente, los dos primeros se

relacionaron con la esfera del mal –la cambiaformas como monstruo-dragón y Negroni como villano–, y los dos últimos con el bien –Pieldorada como héroe y la directora como donante–. No obstante, a lo largo de la trama los cuatro personajes abandonaron el carácter pasivo y estático de los actantes a través de la humanización de sus actitudes y comportamientos y la exploración de sus historias de vida, con el objetivo de entender los acontecimientos que han construido su personalidad y darles la oportunidad de evolucionar, liberarse y cambiar su destino y la consideración o expectativas de los demás personajes y del propio lector.

Este juego metaliterario se hace patente en diversas intervenciones de los personajes, por ejemplo, cuando Negroni y Nimona se infiltran en el laboratorio del castillo, y el caballero se sorprende ante la aparición de Pieldorada: “[Negroni:] ¡Pieldorada! ¡Debí saber que aparecerías! / [Nimona:] ¿Por qué te sigue sorprendiendo eso?” (p. 8). Poco después, Ambrosio se encara con Negroni y hace una referencia explícita a su labor principal como héroe, la de derrotar a los villanos: “[Pieldorada:] ¡Detente, villano! ¡Debemos pelear! ¡Es mi trabajo!” (p. 12).

Además, la interpretación que hace Stevenson de los arquetipos tradicionales es reforzada por las relaciones que se establecen entre ellos. Por ejemplo, el interés romántico del héroe-caballero salvador que suele procesar por la princesa-víctima, es substituido por una relación amorosa entre iguales protagonizada por Negroni y Pieldorada, capaces de superar las consecuencias de la oposición manifiesta de los roles actanciales antagónicos que desempeñan los dos personajes.

En cuanto al modelo específico de análisis, teniendo en cuenta el objetivo que rige nuestro trabajo, se ha desarrollado el siguiente esquema o modelo para su aplicación en el estudio del personaje de Nimona:

1. Tipo de personaje: plano o redondo.
2. Apariencia y carácter del personaje.
3. *Backstory* (vida interior o pasado del personaje).
4. Meta y motivación.
5. El personaje como rol y como actante.

4. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Como ya se ha adelantado, el personaje de mayor interés en nuestro estudio es Nimona. Se trata de una cambiaformas con unas habilidades extraordinarias y un pasado oculto que se presenta en la guarida del villano sir Trabuco Negroni para convertirse en su secuaz y ayudarlo a poner en práctica sus malvados planes. En efecto, la historia gira en torno al descubrimiento del pasado de este personaje y la dicotomía interna que sufre, alejándose o acercándose a la etiqueta de monstruo que en repetidas ocasiones se le asigna.

Por otra parte, tras la aplicación del modelo de análisis elegido para este trabajo sobre los datos recogidos en la primera fase, se han obtenido los siguientes resultados:

4.1. TIPO DE PERSONAJE

Nimona es un personaje redondo, contrastado y dinámico; es decir, un personaje complejo, variado, inestable y contradictorio en constante evolución. En efecto, en un primer momento, cuando Nimona se presenta en la guarida de Negroni para convertirse en su secuaz es sanguinaria, sin escrúpulos, bravucona e impulsiva; no entiende que Negroni, siendo el villano, siga una serie de normas éticas o reglas que deben ser respetadas por todos, independientemente de su condición, pese a que siente una fuerte necesidad de venganza con respecto a Pioldorada.

En este sentido, a lo largo de la historia observamos cómo Nimona cambia su comportamiento y actitud con el objetivo de poder continuar junto a Negroni, que se convierte en una figura paternal de protección que, por una parte, le recuerda a Nimona las veces que fue engañada y maltratada por personas que prometieron ayudarla, o incluso aquellos que debían protegerla, como sus verdaderos padres; pero, por otra, siembra en la joven la esperanza de redención y permite que, al final de la trama, Nimona se reconcilie con su pasado y con ella misma. En efecto, los distintos prejuicios y expectativas que los personajes van construyendo con respecto a la joven cambiaformas al catalogarla como “monstruo”, así como las actitudes discriminatorias y el maltrato físico y psicológico a la que la someten, construyen su carácter y modo de ser,

el cual evoluciona gracias a la relación de amistad que va forjando con Negroni.

4.2. APARIENCIA Y CARÁCTER DEL PERSONAJE

El lenguaje icónico del cómic, así como la ausencia de narrador, implica que la descripción física y psicológica de Nimona se presente a través del propio diseño del personaje y los diálogos que mantiene con los demás. Ya desde el primer capítulo podemos ver a Nimona como una joven de estatura baja y corpulenta con el cabello de color rosa, tirando a rojizo, rapado en su mayor parte, a excepción del flequillo y dos mechones laterales colocados delante de las orejas, adornadas con distintos pendientes. En cuanto a su indumentaria, Nimona viste una cota de mallas ligera verde, de manga corta, que asoma bajo un vestido corto granate de tiras, sobre el que lleva un cinturón marrón, a conjunto con las botas y guanteletes. En el capítulo nueve, luego de que Nimona sufre un fuerte ataque de ira tras perder el control sobre sus poderes y sentirse de nuevo indefensa, como lo estuvo durante su infancia, la joven aparece ante Negroni con hombreras de protección, brazaletes de cuero con trabillas y pantalón con rodilleras, además llama la atención el pelo teñido de morado, que a nivel icónico acompaña el descontrol emocional de la joven. En el capítulo 10, vemos un nuevo cambio en el pelo de Nimona al raparse también los mechones laterales y llevar un flequillo más azulado que se mantiene hasta el epílogo final, a excepción de los fragmentos donde aparece como niña.

En cuanto al carácter, Nimona se presenta como una joven irresponsable, incapaz de medir las consecuencias de sus actos o darle valor al hecho de herir o matar a los que se enfrentan a ella o se interponen en su camino. En efecto, la propia consideración que ella hace de sí misma como villana es utilizada por la joven para justificar su actitud y comportamiento, lo cual contrasta especialmente con los valores y la ética que rigen al personaje de Negroni. En este sentido, en el capítulo 4, el caballero le dice a la joven que matar no es la solución, que es vulgar y sucio, y que solo debe hacerlo si está dispuesta a aceptar la responsabilidad, a lo que Nimona responde que son villanos, y eso significa que a

veces matan, y que si no es capaz de hacerlo con las personas que le hacen daño nadie lo tomará en serio (p. 21-22).

La contradicción física del personaje, cuya aparente vulnerabilidad como niña contrasta con el inmenso poder que adquiere cuando se transforma en distintas y poderosas criaturas, también está presente a nivel psicológico. En efecto, la joven presenta habitualmente un carácter desenfadado, caótico e histriónico, en ocasiones tierno y aparentemente inocente; pero también experimenta momentos de ira desenfrenada producida por lo que ha vivido y sufrido y su desconfianza hacia los personajes que la rodean. En otras ocasiones, el detonante es el daño infligido a Negroni, la única persona que ha sido capaz de derribar las barreras que ella misma había levantado para protegerse.

La representación gráfica de Nimona se resuelve con línea suelta y aparente desenfado; Stevenson la emplea con eficacia y precisión tanto para evocar la dulzura e inocencia como para acompañar de forma expresiva y enérgica en lo dramático o en lo cómico. La complejidad en la construcción del personaje, queda evidenciada en las expresiones faciales y en su lenguaje corporal: inocencia, vulnerabilidad, hostilidad, cólera o dominación... El diseño de su morfología, combina finales angulosos con formas curvilíneas que por momentos adquieren desfiguraciones muy expresivas: gestos caricaturizados, extremidades que se ondulan y curvan obviando articulaciones... A lo largo de la narración se percibe una evolución en el dibujo de Stevenson, cada vez más seguro y definido, sin perder la fresca característica. En el caso de la figura de Nimona, parece también ganar madurez y seguridad a medida que avanza la historia.

Del mismo modo, Stevenson demuestra una gran evolución en el manejo de la iluminación, cada vez más controlada y más protagonista para ayudar a definir la psicología de los personajes y sus estados emocionales. En cuanto al empleo del color, percibimos al comienzo un interés en mantener la atmósfera que rodea tanto a Nimona como a Negroni en gamas de rojizos, granates, y marrones apagados frente a los verdes azulados que rodean al mundo del Instituto y la ciencia. En Nimona, el color rojo es dominante incluso cuando cambia de forma, lo que ayuda también a identificarla, volviéndose más brillante en ciertas

ocasiones para enfatizar algún aspecto y generando el contraste con el empleo de verdes pálidos como sucede en su atuendo. A medida que avanza la narración, la oscuridad, los verdes y amarillos, en contraste con naranjas, ganan absoluto protagonismo, condicionando también la apariencia de Nimona y la lucha final ya con ella convertida en dragón.

4.3. *BACKSTORY* (VIDA INTERIOR O PASADO DEL PERSONAJE)

Uno de los mayores puntos de interés en nuestro estudio es la historia de vida de Nimona, cuyo descubrimiento se va dando paulatinamente a lo largo de los distintos capítulos y provoca en Negroni un cierto grado de desconfianza hacia la veracidad de lo que la joven le ha contado, que posteriormente es acompañada por un fuerte sentimiento de ternura y protección.

La primera explicación la realiza Nimona en el capítulo 4 de la novela gráfica, luego de que Negroni le pregunte cómo había conseguido su habilidad de cambiaformas y cómo funcionaba. La joven le advierte que es una historia triste pero el caballero insiste, tras lo que la narración da un salto en el tiempo hacia el pasado para hablar de la infancia de Nimona (pp. 25-30).

En este fragmento, la joven relata que cuando tenía seis años vivía una vida normal y aburrida con sus padres, mientras eran atacados por los bárbaros del oeste que llegaban sin aviso a saquear e incendiaban todo. Aunque la joven quería luchar, era demasiado pequeña, hasta que un día encontró en el bosque a una vieja bruja atrapada en un hoyo que le ofreció magia a cambio de su ayuda. Nimona le pidió hacerse fuerte para defenderse de los bárbaros, y la bruja decidió transformarla en un dragón, tras lo que la liberó y volvió a su pueblo. No obstante, Nimona no podía volver a transformarse en niña ni hablar, por lo que la gente, al ver al dragón, se asustó, huyó y terminó por atacarla. Tras unos días intentándolo, fue capaz de volver a su forma habitual, pero cuando regresó a su pueblo, había sido destruido por los bárbaros y los aldeanos estaban todos muertos, también sus padres. La imagen nos devuelve al tiempo diegético de la historia y Nimona termina diciéndole a Negroni que aprendió a sobrevivir como cambiaformas.

En los sucesivos capítulos, las reacciones de Nimona hacen sospechar a Negroni de que oculta algo sobre su pasado. En el capítulo 5, cuando el caballero, interesado especialmente por la ciencia, le pregunta a Nimona si le podría hacer alguna prueba para comprender mejor cómo funciona su poder de cambiaformas, la joven se enfurece y, con actitud amenazante, le advierte que no es un conejillo de indias; más adelante, en el capítulo 6, Nimona se resiste a ser ayudada por Negroni pese a estar herida, ya que insiste en que ella no necesita a nadie porque lleva mucho tiempo arreglándoselas sola; poco después, en el capítulo 7, Negroni descubre que la herida de la joven ha desaparecido por completo y ella afirma que se olvidó de decirle que ya se había recuperado y que siempre se curaba rápidamente.

Uno de los momentos clave para el descubrimiento de la historia de Nimona y que deriva en el cambio de color de pelo de la joven, se recoge en el capítulo 8. Nimona tiene la idea de llevar a Negroni a la feria de ciencias para animarlo tras una discusión con Pieldorada y, tras el contacto con un aparato que su creadora, la doctora Marina del Rayo, define como un Amplificador de Energía Anormal, la joven cambiaformas pierde el control sobre su habilidad y no es capaz de volver a su forma habitual. De vuelta en la guarida de Negroni, la joven se muestra visiblemente alterada y enfurecida, por lo que empieza a destruir todo lo que encuentra a su paso mientras grita que nunca había perdido el control de esa manera. Cuando el caballero intenta tranquilizarla afirmando que ahora no está sola y que él la protege, la joven insiste en que nunca había necesitado a nadie y, visiblemente dolida, le dice: “¿sabes cuántos han dicho que querían ayudarme?”, dejando de nuevo patente un pasado silenciado y del que, al día siguiente más calmada, sigue negándose a hablar mientras rechaza las muestras de cariño de Negroni.

Uno de los últimos sucesos antes de que Nimona se deje consumir por el odio y que motivan a Negroni a abandonar todos sus planes, luego de perder el control de la situación, corresponde al enfrentamiento entre la cambiaformas y Pieldorada y sus guardias, en el capítulo 9. Uno de los soldados le corta la cabeza a Nimona mientras está transformada en lagarto gigante y, cuando todos piensan que está muerta, la gran criatura se levanta de nuevo y se regenera su cabeza.

De este modo, la tensión dramática explota y la historia sobre el pasado de Nimona se completa en los capítulos 10 y 11. Al comienzo del primero de ellos, Negroni descubre que la historia de la bruja que le dio sus poderes era mentira y le insiste para que le cuente lo que oculta, quién o qué es realmente, pero la joven se niega, le dice que la deje en paz y se enfurece, recordándole que debería confiar en ella porque es su amiga y lo ha salvado en varias ocasiones. De manera instintiva, Negroni coge su espada y la joven se marcha decepcionada, al ver que su único amigo y apoyo también la ve como un monstruo.

Más adelante, en el mismo capítulo, la directora consigue encerrar a la joven tendiéndole una trampa y, en un primer momento, parece que la joven accede a que experimenten con ella sacándole sangre para evitar que sigan haciéndole daño a su amigo Negroni; no obstante, cuando la directora se refiere a ella como un arma, adquiere un semblante siniestro y le dice que nadie la había creado porque había sido siempre así, y que si lo que buscaba era un monstruo lo había encontrado. Al final del capítulo, las células sanguíneas se transforman en el gran lagarto ardiente que destruye el laboratorio y la joven sale volando, convertida en dragón, dispuesta a destruirlo todo a su paso.

Finalmente, en el capítulo 11, tras la muerte de la directora quemada por el dragón, la narración gráfica retoma los colores cálidos para indicar que se va a volver a mostrar el pasado de la cambiaformas. En este fragmento descubrimos que Nimona había sido apresada de niña para después empezar a experimentar cruelmente con ella con el objetivo de comprender cómo funcionaba su poder. Además, la joven había sido entregada por sus propios padres porque pensaban que su verdadera hija había muerto y que algo la había sustituido, luego de que, transformada en una gran bestia, matara a los bárbaros que solían atacar a su pueblo.

A nivel visual, la narración comienza con composiciones de página sencilla, viñeta cuadrada y empleo de planos medios, americanos o generales de carácter descriptivo. A medida que la historia avanza se percibe una mayor riqueza compositiva y un incremento del dinamismo que redundan en el interés dramático y narrativo: se genera más profundidad en los planos permitiendo entender mejor los espacios y acciones, se

empieza a jugar con nuevos puntos de vista y angulaciones, con nuevos formatos de viñeta y diagramaciones de página...

El ritmo gráfico de la narración comienza también a ganar complejidad y riqueza, haciéndose más fluido o explosivo por momentos. Para ello Stevenson explora diferentes estrategias: acopla diferentes tiempos de la acción en la misma viñeta, crea solapamientos de viñetas, impulsa conexiones entre personajes y globos de diálogo que escapan de una viñeta a otra... En la construcción de los tiempos de la narración también son muy importantes los flashbacks. En ellos, el tratamiento de color es clave para generar atmósfera, empleando el recurrente tono sepia-rojizo para hablar de acciones en el pasado lejano, aprovechando también la potencia del blanco para crear sensación de ensoñación del recuerdo, ampliando la gama habitual para activar nuestra atención en saltos en el tiempo más inmediatos... También es destacable el empleo de onomatopeyas manuscritas, diálogos y líneas de movimiento para la percepción del tiempo y el buen mantenimiento de la tensión dramática.

4.4. META Y MOTIVACIÓN

Al comienzo de la historia, la motivación de Nimona parece clara y la manifiesta ella misma: quiere ser la secuaz del villano de la historia, sir Trabuco Negroni. No obstante, según se va desarrollando la trama, descubrimos que esta motivación viene provocada por la búsqueda de aceptación de la joven tras ser maltratada, rechazada y encasillada como un ser maligno y antagonico, aunque inicialmente sus intenciones habían sido ayudar a sus seres queridos. Además, el vínculo que crea con Negroni va cambiando su carácter, su actitud y sus comportamientos hasta el punto de que en estos dos personajes se plasman algunos de los valores heroicos fundamentales, como la búsqueda de justicia, la piedad, la honradez o la voluntad de ayudar.

En efecto, cuando Nimona decide trabajar para Negroni se imagina al caballero como un villano sanguinario, dispuesto a matar, sin ética ni reglas y con sed de venganza, pero termina descubriendo a un ser atormentado luego de ser traicionado y por la persona más importante de su vida, su amigo, compañero e interés romántico Ambrosio Pieldorada. En este sentido, destaca que tanto el supuesto héroe de la gesta,

así como la directora del instituto de Justicia y Heroísmo, que inicialmente se relacionó con el rol del donante, fueran los responsables de que Negroni, aspirante a caballero, fuera obligado a aceptar su nuevo rol como villano.

4.5. EL PERSONAJE COMO ROL Y COMO ACTANTE

A parte del análisis del personaje en cuanto persona, es decir, asumiéndolo como un individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo, actitudinal y comportamental independiente, nos interesa la aproximación al personaje como rol y como actante.

En cuanto al personaje como rol, Nimona se presenta inicialmente como villana y, posteriormente, se debate entre su consideración como víctima, tras el maltrato físico y psicológico al que ha sido sometida, y como verdugo, convertida en el monstruo que todos ven en ella. En este sentido, la complejidad del personaje le confiere una condición ambivalente en relación a las oposiciones tradicionales de los grandes rasgos que caracterizan los roles actanciales: Nimona es personaje activo, ya que actúa en primera persona y es la fuente directa de la acción ejercida sobre todo aquel que se enfrenta a ella o a su compañero Negroni, pero esta consideración es la consecuencia de haber sido en el pasado un personaje pasivo, objeto de las iniciativas de otros; por otra parte, se trata de un personaje influenciador, ya que ayuda activamente en la provocación de los sucesos, positivos y negativos, pero al final de la trama también actúa como conservador y posibilita la restauración del orden tras matar a la verdadera villana, la directora; por último, la joven se debate entre su carácter protagónico y antagonico, ya que a través de ella se sostiene la orientación del relato hacia la victoria de las fuerzas del bien, pero a través de la aceptación de una orientación inversa que rompe totalmente con la dicotomía tradicional entre el bien y el mal.

Con respecto al personaje como actante, Nimona, como metáfora del dragón de los romances, la criatura destinada a ser derrotada por el héroe para validar su fuerza, su honor y códigos caballerescos, se relacionaría con el personaje como oponente. No obstante, en la obra de Stevenson, a través de la reescritura humanizadora del arquetipo, Nimona se vuelve sujeto (derrota al verdadero oponente, la directora), objeto (es

salvada de sí misma por Negroni), y ayudante (colabora con Negroni para llevar a cabo su plan y salvar al reino de los planes secretos del instituto).

Por otra parte, la consideración de Nimona como monstruo desde su doble consideración -el monstruo ético y el monstruo estético- es uno de los puntos centrales cuyo tratamiento se extiende a lo largo de toda la trama. La dicotomía se manifiesta a través de las consideraciones que realizan los demás personajes de la joven cambiaformas y la defensa acérrima que hace Negroni de su secuaz y amiga. Por ejemplo, al final del capítulo 9, tras el primer enfrentamiento con Nimona que deja muy malherido a Pieldorada, el caballero habla de lo sucedido con la directora y cambia de opinión con respecto a la joven, luego de que anteriormente se había negado a matarla afirmando que los héroes no matan niñas: “Creíamos que era una niña con aspecto de monstruo, pero no. / Es un monstruo con aspecto de niña” (p. 162). Además, luego de reconciliarse con Negroni, Pieldorada le recrimina que siga viéndola como una niña asustada que puede ser salvada e insiste en que deben matarla porque es un monstruo y una asesina.

Más adelante, al final del capítulo 11, Negroni llega hasta la Nimona niña para intentar salvarla uniéndola con su otra parte, la bestia enfurecida, diciéndole que ella no es un monstruo, que es más fuerte que su otra parte, y que él siempre estará a su lado. No obstante, la joven descubre que le ha ofrecido el aparato que la debilita a Pieldorada y no confía en su palabra, insistiendo en que el monstruo es su yo verdadero y que no hay nada que pueda hacer por ella: “[Nimona:] No eres el primero que cree poder ayudarme... o arreglarme... o salvarme... / No eres el primero que creyó poder QUERERME hasta que vio qué malo era todo esto. / También te llamaron monstruo. / Pero al final te quedaste de su lado [...] ¡NO SABES NADA DE MÍ! [...] Ésta soy yo. SIEMPRE he sido ésta” (pp. 238-242). Después de esto, Negroni se ve obligado a disparar a la parte de Nimona transformada en la gran bestia para defenderse y salva a Pieldorada abandonando el lugar antes de que el protocolo de eliminación del edificio haga saltar todo por los aires.

La última referencia a la consideración de Nimona como monstruo está recogida en el epílogo final y resuelve las dudas producidas por la

escena anterior acerca del destino de la joven cambiaformas. Mientras Negroni se recupera en el hospital de las heridas sufridas durante el enfrentamiento, Nimona entra en la habitación haciéndose pasar por la doctora y le dice que debe descansar tras haber sido herido por el monstruo, a lo que el caballero responde con rotundidad “No es un monstruo” (p. 250). Cuando Negroni recibe la visita de la verdadera doctora se da cuenta de lo que había sucedido y sale corriendo en busca de su amiga, pero solo es capaz de ver a lo lejos cómo la joven le sonríe y se despide con la mano.

5. DISCUSIÓN

El trabajo realizado hasta este punto nos ha permitido llegar a una serie de conclusiones que sintetizamos en la discusión final.

En primer lugar, constatamos que el modelo de estudio de los personajes realizado permitió el acceso a interpretaciones acerca del mensaje latente de la obra y el entendimiento de los fenómenos que explican los principios de construcción y funcionamiento de la reescritura subversiva-queer de los maniqueos arquetipos de los cuentos maravillosos. No obstante, su aplicación funcionó gracias al estudio narratológico de la obra a partir de la segmentación estructural de la trama y la consideración de la semiótica particular del lenguaje del cómic.

En este sentido, comprobamos que Stevenson construye una protagonista gamberra y mágica -pero alejada de la semántica de fascinación heterosexual de las *manic pixie dream girl*-, cuya habilidad cambiaformas refleja la ambigüedad de sus motivaciones. A pesar de que el diseño exterior e interior del personaje de Nimona se libera de las identidades estereotipadas y es utilizado por la autora para desarticular la validez de la norma hegemónica, albergando un subtexto queer que aboga por el traspaso de las fronteras de lo aceptado socialmente, no reside en él el foco transformador de la ficción. En este sentido, la historia reflexiona sobre el daño irreparable que supone el no encajar en una sociedad que entiende a las personas como medios, limitando su capacidad de autodeterminación personal. Para Nimona, el desprecio y tratamiento recibido por parte de los individuos a su alrededor, incluidos sus

padres, catalogándola como monstruo y actuando en base a esta etiqueta, construyen socialmente su personalidad y autoconcepto a través de las expectativas -efecto Pigmalión-, limitando sus posibilidades de inclusión y desarrollo autónomo. Además, el hecho de que la superación de estas limitaciones sea la creación de un vínculo social-afectivo con el personaje de Negroni, opuesto y análogo al mismo tiempo, construye un discurso provechoso a favor de la pedagogía de la alteridad como paradigma de la educación inclusiva.

Así, la artista se vale de la reescritura de las identidades coercitivas derivadas de la relación inequívoca de los arquetipos de los cuentos maravillosos con funciones concretas e invariables dentro de la ficción, liberándolas de la subordinación a la trama, para la creación de un mundo de infinitas posibilidades idóneo para la explotación del talento creativo de Stevenson y el tratamiento de las preocupaciones y reivindicaciones sociales.

Finalmente, queremos terminar destacando la importancia del estudio de obras que durante mucho tiempo fueron relegadas a la marginalidad, cuyo principal interés de tratamiento educativo reside en su poder socializador. El cómic, igual que otras manifestaciones artísticas y culturales como el cine o la literatura, se erigen como un reflejo de los deseos, necesidades, miedos y aspiraciones de una sociedad por el cual el espectador siente el deseo de entrar a través de la identificación con los personajes. Además, la utilización de lo fantástico como recurso para la subversión a partir de la reescritura de motivos preexistentes, crea la necesidad de desarrollar habilidades en el lector dirigidas a la decodificación del subtexto o contenido latente, además de aquellas que corresponden al lenguaje híbrido propio del cómic y la intertextualidad.

6. REFERENCIAS

- Baetens, J. y Frey, H. (2015). *The Graphic Novel. An Introduction* [La novela gráfica: una introducción]. Cambridge University Press.
- Brémond, C. (1964). *Le message narratif* [El mensaje narrativo]. *Communications*, 4, 4-32. Le Seuil.
<https://doi.org/10.3406/comm.1964.1025>

- Brémond, C. (1973). *Logique du récit [La lógica del relato]*. Éditions du Seuil.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1998). *Cómo analizar un film*. Paidós.
- Conde, A. C. (2004). Estudio sobre una deriva conceptual: del Monstruo al otro a través de la literatura. *A Parte Rei: revista de filosofía*, 34, 1- 17. Sociedad de Estudios Filosóficos.
<http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/page44.html>
- Courtés, J. (1986). *Le conte populaire: poétique et mythologie [El cuento popular: poética y mitología]*. Presses Universitaires de France.
- Cuñarro, L., y Finol, J. (2013). Semiótica del cómic: códigos y convenciones. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 22, 267-290. Asociación Española de Semiótica/Universidad de Educación a Distancia. <https://doi.org/10.5944/signa.vol22.2013.6353>
- Duncan, R. y Smith, M.-J. (2017). *How the Graphic Novel Works [Cómo funciona la Novela Gráfica]*. En S. Tabachnick (Ed.), *The Cambridge Companion to The Graphic Novel* (pp. 8-25). Cambridge University Press.
- Fonseca Hernández, C. y Quintero Soto, M. L. (2009). La Teoría Queer: la de-construcción de las sexualidades periféricas. *Sociológica (México)*, 24(69), 43-60. Unidad Azcapotzalco.
<http://www.sociologiamexico.azc.uam.mx/index.php/Sociologica/articloe/view/154>
- Gilmore, D. (2003). *Monsters: Evil Beings, Mythical Beasts, and All Manner of Imaginary Terrors [Monstruos: seres malignos, bestias míticas y toda clase de terrores imaginarios]*. University of Pennsylvania Press.
- Greimas, A. J. (1966/1976). *Sémantique structurale: Recherche de méthode. Larousse/Semántica estructural: investigación metodológica*. Editorial Gredos.
- Greimas, A. J. (1970/1973). *Du sens. Essais sémiotiques. Du Seuil/En torno al sentido. Ensayos semióticos*. Editorial Fragua.
- Hernández Fernández, A. (2006a). Hacia una clasificación estructural y temática del cuento folklórico. *Revista de Literaturas populares*, 1, 153-176. Escuela Nacional de Estudios Superiores, UNAM, Unidad Morelia.
<http://ru.ffyl.unam.mx/handle/10391/2699>
- Hernández Fernández, A. (2006b). Hacia una poética del cuento folklórico. *Revista de Literaturas populares*, 2, 371-392. Escuela Nacional de Estudios Superiores, UNAM, Unidad Morelia.
<http://ru.ffyl.unam.mx/handle/10391/2714>

- Hidalgo, A. y McCausland, E. (2018). Representación, autoría y estrategias queer en el cómic contemporáneo. Tebeosfera: Cultura Gráfica, 6. Asociación Cultural Tebeosfera. <https://revista.tebeosfera.com/sumario/6/>
- Jagose, A. (1996) *Queer Theory: An Introduction* [Teoría Queer: una introducción]. New York University Press.
- Lévi-Strauss, C. (1958/1992). *Anthropologie Structurale*. Plon/Antropología estructural. Paidós.
- Nestore, A. (2015). Traducir la subversión. Análisis queer de las versiones italiana y española de la novela gráfica *Fun Home* de Alison Bechdel. [Tesis doctoral, Universidad de Málaga]. Universidad de Málaga. <http://hdl.handle.net/10630/9847>
- Pérez-Rufi, J. P. (2017). Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa filmica. *Razón Y Palabra*, 20(4_95), 534–552. Tecnológico de Monterrey. <https://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/685>
- Preciado, P. B. (2017). *Historia de una palabra: Queer*. Pixel Editora.
- Propp, V. J. (1928/2006). *Morfologija skazky*. Nauka/ Morfología del cuento. Editorial Fundamentos.
- Propp, V. J. (1946/1974). *Istoriceskie korni vorsebnoj skazki*. Éditions de l'Université Gouvernementale de l'Ordre de Lénine/Las raíces históricas del cuento. Fundamentos.
- Stevenson, N. (2016). *Nimona*. Océano.
- Tabachnick, S. (2017). From Comics to the Graphic Novel: William Hogarth to Will Eisner [Del cómic a la novela gráfica: de William Hogarth a Will Eisner]. En S. Tabachnick (Ed.), *The Cambridge Companion to The Graphic Novel* (pp. 8-25). Cambridge University Press.