

Design e identidade não-binária em animações: os casos de Stevonnie e Double Trouble

Giulia Nicodemo Borba

Universidade do Estado de Minas Gerais
<http://lattes.cnpq.br/9109089680632148>
giulianicodemo.borba@gmail.com

Rafaela Libanio de Oliveira e Souza

Universidade do Estado de Minas Gerais
<http://lattes.cnpq.br/3091783462973831>
rafalibaniorafa@gmail.com

Clara Santana Lins Cerqueira

Universidade do Estado de Minas Gerais
<http://lattes.cnpq.br/2935843170927231>
claralins.uemg@gmail.com

Resumo

A comunidade LGBTQIAP+ é um grupo que se encontra, muitas vezes, marginalizado pela sociedade, enfrentando constantemente um apagamento histórico, social e cultural, com baixa representatividade ou quando representado, de forma estereotipada nas produções culturais como livros, filmes e animações. A partir disso, é de suma importância reforçar o papel da representatividade não-binária, no caso desta pesquisa, nas animações, uma vez que essa produção audiovisual possui um papel de formação e conscientização cultural, principalmente na infância. Portanto, este artigo pretende analisar os aspectos dos personagens Stevonnie, de Steven Universo (2013) e Double Trouble, de She-ra e as Princesas do Poder (2018), os quais são exemplos de personagens não-binários da atualidade. Utilizando como base a teoria *queer*, os estudos culturais e os estudos de design, discute-se o papel da animação na construção de imaginários mais plurais, bem como os limites e potências da representação não-binária em personagens que, muitas vezes, são associados ao "estranho" ou "místico".

Palavras-chave

Design de animação; representatividade; não-binariedade; identidade de gênero.

Design and non-binary identity in animation: Stevonnie and Double Trouble's cases

Abstract

The LGBTQIAP+ community is a group marginalized by society, constantly facing historical, social and cultural erasure and not being represented in general or being represented in a stereotyped way in cultural productions such as books, films and animations. It is therefore of the utmost importance to reinforce the role of non-binary representation, in the case of this research, in animations, since this audiovisual production plays a role in shaping and raising cultural awareness, especially in childhood. Therefore, this article aims to analyze aspects of the characters Stevonnie, from Steven Universe (2013) and Double Trouble, from She-ra and the Princesses of Power (2018), which are examples of non-binary characters today. Using queer theory, cultural studies and design studies as a basis, we discuss the role of animation in the construction of more plural imaginaries, as well as the limits and powers of non-binary representation in characters often associated with the "strange" or "mystical".

Keywords

Animation design; representation; non-binarity; gender identity.

1 Introdução

O aumento da visibilidade de discussões sobre gênero e sexualidade na esfera social tem estimulado reflexões significativas sobre as formas de representações na mídia, especialmente em produções destinadas para públicos infantojuvenis. Nesse contexto, a animação surge como linguagem fértil para experimentações estéticas e simbólicas, oferecendo um campo expandido para discutir identidades que fogem da cisgeneridade. Ao contrário de produções mais tradicionais, as animações contemporâneas têm explorado formas mais plurais de subjetividade e identidade, trazendo à tona figuras não hegemônicas que desafiam normas binárias de gênero. Nesse processo, o design de personagens é crucial, pois é através das escolhas visuais como traços, formas, paleta de cores e trajes, que essas identidades são materializadas e comunicadas ao público. Como linguagem projetual e simbólica, o design tem o poder de propor ou subverter categorias identitárias, funcionando como agente de construção e de disputa de significados sociais.

Essa mudança, no entanto, não ocorre sem algumas problemáticas. Muitas representações ainda recaem em estereótipos, simplificações ou deslocamentos simbólicos que associam personagens LGBTQIAP+ a figuras cômicas, místicas ou fantásticas. Esse cenário mostra a relevância de compreender como essas identidades são construídas narrativamente e visualmente, e quais sentidos elas acionam no imaginário coletivo. Como afirma Hall (2006), “a identidade é um ponto de sutura, uma articulação entre o discurso e as práticas” (HALL, 2006, p. 13), e a mídia participa ativamente dessa construção simbólica.

A compreensão das diversas identidades de gênero promove o entendimento das dinâmicas sociais e o autoconhecimento dos indivíduos. É comum associar o gênero ao sexo biológico, todavia, a identidade de gênero está intrinsecamente ligada com aspectos culturais, sociais e performativos, como reforça Santos(2016), ao abordar sobre a teoria *queer*:

“A ideia central da teoria *queer* é de que o discurso habita o corpo e que, de certo modo, faz esse corpo confundir-se com ele. Ato performativos são a fabricação de identidade de gênero expressa por signos corpóreos e pelo discurso.” (Santos, 2016, p. 26).

Desse modo, a sociedade cria exemplos de performance de gênero a serem seguidos e, caso o indivíduo não siga esse padrão, sua existência pode ser apagada e marginalizada, como reforça Santos(2016), ao dizer que “Caso a identidade de gênero se torne inteligível, a matriz cultural impedirá que certas “identidades” existam, a exemplo das que o gênero não decorre do sexo e aquelas em que as práticas de desejo não “decorram” nem do “sexo” nem do “gênero”(p. 25). É o que acontece atualmente com pessoas trans não-binárias, as quais não têm sua identidade respeitada e raramente sendo representadas ou consideradas válidas dentro e fora da comunidade LGBTQIAP+.

Entendendo a animação como uma produção audiovisual que “têm o poder de influenciar comportamentos e construções de identidades, moldando a vida diária daqueles que acessam tal meio, podendo ter influência, também, sobre lutas políticas e sociais” (Furtado, 2022), este artigo tem o objetivo de analisar os personagens Stevonnie, da animação Steven Universo(2013) e Double Trouble, de She-ra e as Princesas do Poder(2018) quanto à sua identidade de gênero não-binária. Portanto, a seguir, analisaremos os aspectos de aceitação/não aceitação dos personagens, importância de ambos para a narrativa audiovisual e seus respectivos *character design*¹, a fim de questionar a relevância desses personagens na construção de imaginários mais plurais relativos à comunidade não-binária.

2 Design e animação

Ruppenthal(2014) aborda as diversas convergências no modo de fazer do design e da animação, principalmente no desenvolvimento do *character design*, ou design de personagens. As cores, formas, escalas e outros aspectos que abrangem os fundamentos do design são muito utilizados na criação de personagens que geram identificação com o público. Segundo ela, a partir de um design agradável, o personagem consegue cativar a audiência com mais facilidade, evidenciando seu charme e carisma e prendendo a atenção dos espectadores, seja ele o mocinho ou vilão da história (Ruppenthal, 2014).

Os fundamentos de design aliados aos princípios de animação criam discursos poderosos e que estimulam percepções acerca dos personagens: sua relevância na cena e na narrativa como um todo, sua personalidade, seu humor, entre outras características (Ruppenthal, 2014). Além disso, o potencial discursivo das duas áreas também é utilizado como ferramenta de propagação de valores normativos, o que impacta diretamente na percepção de gênero da sociedade, uma vez que este é uma construção social. Desse modo, *queerizar* o design e a animação se torna imprescindível para a inclusão de novas realidades de gênero no cotidiano. Para Portinari (2016), queerizar é

“problematizar a normatividade e potencializar a diferença, lá onde elas se produzem: nos dispositivos de saber e de poder, na performatividade dos discursos e das práticas, na materialização e partilha das (in)visibilidades – e nos seus pontos de fragmentação e fissura. Essa problematização se dá de diversas formas, abrindo

¹ *Character Design* é o termo para a área do design que cria personagens para produções audiovisuais, histórias em quadrinhos e jogos.

novas possibilidades de agenciamento crítico.” (Portinari, 2016, p. 14)

A inclusão de pessoas não-binárias no espaço midiático é crucial para essa “queerização”, contribuindo para a validação de suas identidades e, logo, para seu entendimento saudável. Devido às aparições de pessoas *queer*, em sua maioria, possuírem um tom pejorativo e humorístico, o processo de autoidentificação com o gênero não-binário é dificultado e não validado socialmente. Para Rosa e Pereira(2021), se existe uma carência de representatividade positiva, a falta de contato pode promover a invalidação interpessoal dessas diferentes existências. Por isso, a comunidade LGBTQIAP+ defende a representatividade e inclusão na mídia para todos os públicos.

Apesar dos avanços da mídia sobre o tema, ainda há um preconceito acerca da apresentação de personagens LGBTQIAP+ para crianças, devido ao pensamento de que tais narrativas possam influenciar esse público a se identificar com a comunidade. Todavia, essa ideia reflete o estigma contra pessoas fora da cisheteronormatividade² e não condiz com a realidade. Todavia, o contato desde a infância com as diversas identidades de gênero permite a “formação de uma identidade *queer* saudável por aqueles que se reconhecem como tal, principalmente no caso de crianças, em processo de formação” (Rosa e Pereira, 2021).

Compreendendo a importância da representatividade de pessoas não-binárias na tentativa de não repercutir falsas vivências, estereótipos e narrativas que posicionem o indivíduo em um local trágico, cômico ou sexualizado, faz-se necessária a análise dessas representações na mídia, especialmente na animação, que, devido à sua representação subjetiva da realidade é claramente a forma cinematográfica mais próxima do imaginário (Santos, 2016, p. 56), a qual abrange uma grande faixa etária e reflete os valores da sociedade de forma lúdica e de fácil compreensão.

3 Identidade de gênero e representatividade

3.1 Identidade de gênero

Identidade de gênero é uma construção social, cultural e histórica, e não uma determinação biológica. Judith Butler (1990) propõe que gênero é performativo, ou seja, um efeito produzido por atos repetidos dentro de estruturas sociais que se cristalizam e produzem a ilusão de uma identidade estável. Segundo a autora, "a identidade de gênero não é um fato estável, mas uma prática discursiva que se dá no tempo" (BUTLER, 1990, p. 25). Essa visão desestabiliza a lógica binária homem e mulher, abrindo espaço para uma pluralidade de identidades de gênero. Stuart Hall (2006) também aponta que a identidade é um processo discursivo em constante transformação, afetado por dinâmicas de poder, cultura e representação. Para Bento (2006), as categorias de gênero são sustentadas por dispositivos institucionais que regulam os corpos e produzem o que se entende como sujeito legítimo. A autora afirma que "a identidade é produzida em meio a uma multiplicidade de práticas e discursos que nomeiam, controlam e regulam os corpos" (BENTO, 2006, p. 58). Nesse sentido, a identidade de gênero vai além da mera classificação biológica, que é o campo do conflito simbólico e político. Isso se evidencia no caso das identidades não-binárias, que questionam diretamente a normatividade de gênero, nas quais não se encaixam nas categorias ditas como "masculino" ou "feminino".

² Para Miguel e Schlösser(2024), a cisheteronormatividade é um conjunto de práticas sociais excludentes e patologizantes à diversidade sexual e de gênero.

Essa compreensão também exige que repensemos as formas de enxergar os indivíduos. Nesse contexto, é preciso que, também, a linguagem ocupe um papel central, uma vez que a forma como falamos sobre o mundo também define quem pode ser reconhecido nele. Portanto, a linguagem neutra surge como uma estratégia ética e política de inclusão, buscando romper com a binariedade gramatical imposta pelo português. O uso de pronomes e terminações como “-e” (ex: alune, queride) acolhe identidades que escapam à norma cisgênero e binária. Medeiros (2023) aponta que essas formas linguísticas emergem como recursos de resistência e visibilização de existências não contempladas pelo sistema binário tradicional. Segundo a autora, “a adoção do sufixo -e e de pronomes como 'elu' se inscreve em uma tentativa de repensar a língua a partir das experiências vividas de pessoas não-binárias” (MEDEIROS, 2023, p. 10). Embora ainda não normatizada pela gramática culta, essa linguagem tem sido amplamente debatida em espaços acadêmicos, artísticos e ativistas. Epaminondas e Rodrigues Jr. (2020) destacam que “a linguagem neutra é um dos instrumentos performativos da afirmação de corpos dissidentes e deve ser compreendida como ferramenta de subjetivação política” (EPAMINONDAS; RODRIGUES JR., 2020, p. 4). Além disso, Medeiros (2023) reforça que a linguagem neutra não apenas promove a inclusão, mas contribui para reorganizar os próprios modos de pensar a linguagem e a identidade. Como afirma a autora: “o uso da linguagem neutra não é apenas uma questão de nomenclatura, mas de existência legítima no espaço social” (MEDEIROS, 2023, p. 12).

Portanto, a seguir, utilizamos a linguagem neutra como forma de respeito e reconhecimento às pessoas e personagens não-binários analisadas, compreendendo a linguagem como dispositivo de poder e de transformação social.

3.2 Comunidade não-binária e representatividade

A representação de pessoas não-binárias na mídia é fundamental para o reconhecimento simbólico, social e político dessas identidades. Segundo Takazaki, “a presença de personagens LGBTQIAP+ nas mídias é uma forma de lutar contra o apagamento simbólico e de promover narrativas que desafiem o modelo cisheteronormativo dominante” (TAKAZAKI, 2020, p. 89). No entanto, apesar de avanços recentes, essa representação ainda é escassa, fragmentada ou carregada de estereótipos. A ausência de personagens não-binários em tramas centradas na vida cotidiana, em contextos relacionáveis e realistas, ainda é um desafio significativo. Isso dificulta a construção de referências culturais que afirmam essas identidades como legítimas e pertencentes a nossa sociedade. A repetição de arquétipos fantásticos ou distantes pode reforçar a ideia de que essas identidades são apenas possíveis em universos alternativos, e não na realidade comum. Por isso, é essencial que as produções culturais se responsabilizem por representar a diversidade de maneira cuidadosa, respeitosa e comprometida com a complexidade das experiências de gênero na sociedade contemporânea.

Um padrão recorrente, especialmente em produções infantojuvenis, é associar personagens não-binários a seres não-humanos ou pertencentes a universos fantásticos e místicos. Isso ocorre, por exemplo, com as Gems em Steven Universo, nas quais são seres alienígenas com traços femininos e sem definição de gênero, e com Double Trouble, personagem metamórfica de She-Ra. Como observam Rosa e Pereira, “as Gems são alienígenas que, embora sem gênero definido, são representadas de forma feminina e funcionam como metáforas para experiências dissidentes que não

cabem nas convenções sociais binárias” (ROSA; PEREIRA, 2020, p. 133). Ainda que tais representações ampliem a visibilidade da diversidade, elas podem também reforçar o distanciamento simbólico: ao situar essas identidades fora do mundo real, torna-se mais difícil que sejam reconhecidas como legítimas.

Bento aprofunda essa discussão ao afirmar que “a não existência simbólica de determinadas identidades produz o não reconhecimento social e político de seus sujeitos” (BENTO, 2006, p. 21). Em outras palavras, a ausência, ou a presença condicionada ao exótico e ao fantástico, não rompe com a lógica do apagamento, apenas a desloca. Além disso, ao apresentar pessoas não-binárias como místicas ou fantásticas, corre o risco de perpetuar a ideia de que tais identidades são irreais, transitórias ou inexistentes na vida comum.

Diante disso, é urgente repensar nas formas de representação que insiram sujeitos não-binários em contextos cotidianos, humanos e relacionáveis, rompendo com a narrativa do “outro” exótico. Como propõe Hall, “não se trata apenas de refletir o mundo, mas de construí-lo” (HALL, 2006, p. 91). Logo, o modo como personagens não-binários são inseridos, visualizados e reconhecidos na animação impacta diretamente a possibilidade de existir, social e politicamente fora da ficção.

4 Análise dos personagens: Stevonnie e Double Trouble

Nesta seção, propomos uma análise comparativa entre os personagens Stevonnie e Double Trouble, figuras centrais nas animações “Steven Universo” e “She-Ra e as Princesas do Poder”. A partir de seus aspectos narrativos, performáticos e visuais, buscamos compreender como suas identidades não-binárias são representadas e recebidas dentro de suas respectivas histórias, além de avaliar seu papel na construção de novos repertórios sobre gênero e diversidade.

4.1 Stevonnie

Stevonnie é uma personagem que é caracterizada por seu visual andrógino e postura segura, como ilustra a Figura 1 a seguir.



Figura 1 – Cena de “Alone Together” (2015), com Stevonnie na esquerda central da imagem, com design andrógino e postura neutra. Fonte: STEVEN UNIVERSE. Alone Together. Temporada 1, Episódio 37. Direção: Ian Jones-Quartey. Cartoon Network, 2015.

Stevonnie é a fusão dos personagens Steven e Connie, sendo apresentada como uma personagem intersexo e não-binária. Sua construção visual se baseia em traços andróginos, postura segura, cabelo longo e roupas sem marcações de gênero. A identidade de Stevonnie é afirmada explicitamente fora da narrativa principal, em materiais promocionais e redes sociais da equipe da série, que descrevem a personagem com pronomes neutros (*they/them*)³ e posicionam ela dentro do espectro da não-binariedade como ilustra a Figura 2 a seguir.

³ Pronome neutro utilizado pela língua inglesa que, traduzido para o português, seria “elu/delu”

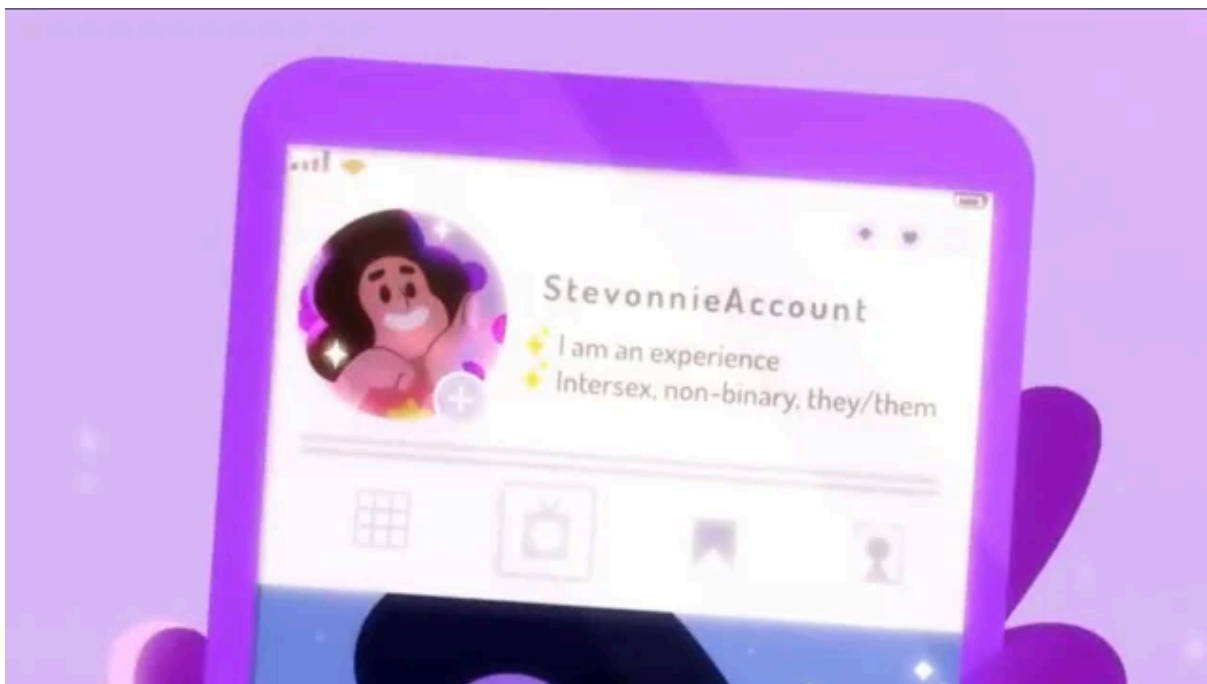


Figura 2 - Post nas redes sociais da Cartoon Network, empresa responsável pela distribuição de Steven Universo(2015), mostrando o perfil de Stevonnie em uma rede social que diz “Eu sou uma experiência; intersexo, não-binário. *they/them*.” FONTE: Cartoon Network, através do Instagram.

A personagem é especialmente significativa por encarnar a fusão literal de um garoto cis (Steven) e uma garota cis (Connie), simbolizando não apenas a união física, mas a transcendência da lógica binária. Rosa e Pereira (2020) destacam que "Stevonnie representa uma fusão de corpos e subjetividades que não se encaixam em um molde tradicional de gênero, funcionando como ferramenta de debate sobre identidade e pertencimento" (ROSA; PEREIRA, 2020, p. 134).

Narrativamente, Stevonnie desafia as demais personagens e espectadores a lidarem com uma identidade indefinida — inclusive com episódios que abordam reações sociais adversas, como o assédio e o desconforto. Esses momentos revelam como corpos não conformes são constantemente questionados ou marginalizados. Ainda assim, a personagem mantém uma presença positiva, segura e encantadora, o que contribui para a legitimação de pessoas não-binárias como protagonistas de suas próprias histórias. Conforme ilustrado na Figura 3, Stevonnie é perseguida e objetificada por Kevin, evidenciando as relações sociais adversas enfrentadas por identidades dissidentes.



Figura 3 – Cena de “Alone Together” (2015), em que Stevonnie, na esquerda central da imagem, é perseguida e objetificada pelo personagem Kevin. Fonte: STEVEN UNIVERSE. Alone Together. Temporada 1, Episódio 37. Direção: Ian Jones-Quartey. Cartoon Network, 2015.

No entanto, a tradução e dublagem brasileiras comprometem essa proposta. O uso de pronomes femininos para Stevonnie contradiz a intenção original e reforça o apagamento da identidade não-binária. Essa inadequação mostra como as escolhas linguísticas impactam diretamente a representação. Santos (2016) afirma que “atos performativos são a fabricação de identidade de gênero expressa por signos corpóreos e pelo discurso” (SANTOS, 2016, p. 26). Assim, o discurso linguístico — como o uso de pronomes — torna-se elemento-chave na construção (ou apagamento) de uma identidade.

O design de Stevonnie atua como ferramenta de construção de uma subjetividade *queer*, articulando visualmente sua ruptura com os padrões binários de gênero — como se pode observar na Figura 4 a seguir.



Figura 4 - Model sheet de Stevonnie. FONTE: Character Design References. Disponível em:
<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-steven-universe> Acesso em: 28 mai. 2025.

A estética de Stevonnie também é cuidadosamente construída pelo design: silhueta esguia e ambígua, expressões corporais fluidas, voz neutra e figurino sem gênero reforçam a proposta de criar uma personagem que escape das normatividades. O design gráfico, nesse caso, funciona como articulador visual de uma subjetividade *queer*, operando tanto na diegese quanto na recepção crítica da obra.

4.2 Double Trouble

Double Trouble é uma personagem não-binária introduzida com um visual marcante e linguagem corporal expressiva e fluida, aspectos que evidenciam sua estética camaleônica e performatividade *queer* — como se observa na Figura 5 abaixo.



Figura 5 - Double Trouble em sua forma original, com estética camaleônica. Fonte: SHE-RA E AS PRINCESAS DO PODER. Destiny Part 1. Temporada 4, Episódio 12. Direção: Jen Bennett. Netflix, 2019. Direção: Jen Bennett.

A personagem é uma metamorfe da animação “She-Ra e as Princesas do Poder” (2018), dublada por Jacob Tobia, pessoa também não-binária. Desde sua introdução, Double Trouble chama atenção por seu design visual cuidadosamente construído: olhos felinos, sorriso cínico e roupas dramáticas que mesclam elementos de diferentes gêneros. O visual da personagem reforça uma identidade visual camaleônica, que foge aos códigos de gênero tradicionais.

Narrativamente, sua atuação como agente infiltrado funciona como metáfora visual para a performatividade de gênero. A capacidade de trocar de corpo, voz e gestualidade ao longo da narrativa dialoga diretamente com a ideia butleriana de que identidade de gênero é um ato contínuo de encenação. Como afirma Butler (1990), “a identidade de gênero não é um fato estável, mas uma prática discursiva que se dá no tempo” (BUTLER, 1990, p. 25).

Essa performatividade não é apenas literal, mas também simbólica. Double Trouble explora os limites da linguagem, das aparências e da empatia como ferramentas de manipulação e sobrevivência. Essa potência queer, expressa pela estética mutável da personagem, é visível no *model sheet* apresentada na Figura 6 a seguir. Epaminondas e Rodrigues Jr. (2020) observam que “a fluidez estética e funcional de personagens não-binários nos desenhos animados atualiza simbolicamente a potência *queer*” (EPAMINONDAS; RODRIGUES JR., 2020, p. 6). Double Trouble encarna essa potência ao desafiar qualquer expectativa normativa de gênero, aparência ou comportamento.

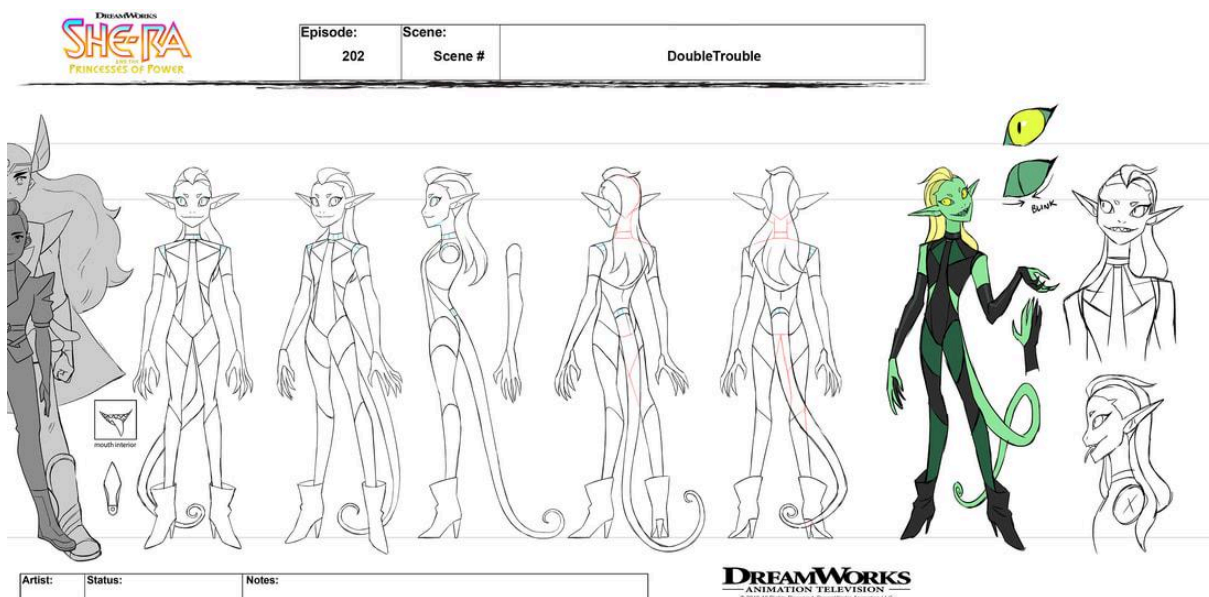


Figura 8 - Estudo de proporções e características físicas da personagem, utilizado no processo de character design. FONTE: Rae Geiger Portfolio. Disponível em: <http://www.rayeiger.pizza/designshera.html> Acesso em: 28 mai. 2025.

Em grande parte da série, Double Trouble assume a forma de Flutterina (Figura 7), uma fada fofa e delicada, com o intuito de espionar as princesas do poder e compartilhar as informações com a vilã da animação. Ele assume essa forma na tentativa de parecer uma criatura gentil e indefesa, contrastando com sua personalidade original que reflete o cinismo, maldade e drama. Essa última característica é a única comum entre suas duas formas, a qual justifica a escolha de Rae Geiger, *character design* de She-Ra e as Princesas do Poder(2018), de criar um *model sheet* para Flutterina demonstrando um protesto dramático (Figura 8).



Figura 7 - Double Trouble em “Taking Control” (2019), assumindo forma de outro personagem, Flutterina, a qual assume por grande parte da trama como um disfarce de espionagem. Fonte: SHE-RA E AS PRINCESAS DO PODER. Taking Control. Temporada 4, Episódio 8. Direção: Jen Bennett. Netflix, 2019.

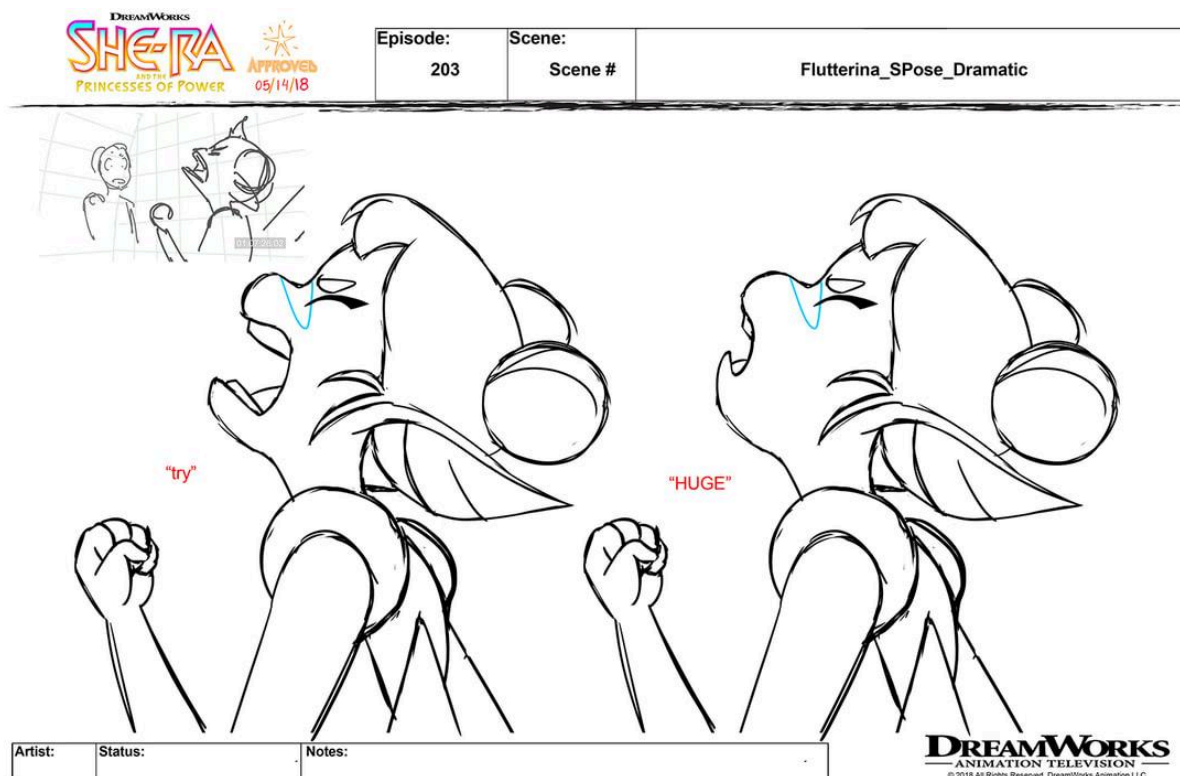


Figura 8 - *Model Sheet* de pose dramática de Flutterina. FONTE: Rae Geiger Portfolio. Disponível em: <http://www.rayeiger.pizza/designshera.html>. Acesso em: 28 mai. 2025.

Apesar da potência de sua construção, a personagem também enfrenta limitações narrativas. Seu papel como vilã ambígua, embora subvertido ao longo da trama, reforça o arquétipo da pessoa *queer* como enigmática, sedutora e moralmente dúbia, uma figura recorrente na ficção. A oscilação de seu lugar ético dentro da narrativa pode ser lida como reflexo das ambivalências sociais sobre identidades fora da cisnormatividade.

Outro ponto importante é a questão da linguagem. A versão original da animação respeita os pronomes neutros de Double Trouble, mas a dublagem em português alterna entre feminino e masculino, apagando a proposta original e contribuindo para a confusão identitária. Esse ruído é significativo, pois, como afirma Medeiros (2023), “o uso da linguagem neutra não é apenas uma questão de nomenclatura, mas de existência legítima no espaço social” (MEDEIROS, 2023, p. 12). A identidade de gênero, como aponta Butler (1990), é performativa — construída por meio de atos reiterados ao longo do tempo. Assim, ao negar os pronomes neutros na tradução, a dublagem compromete a representação da personagem e invalida a possibilidade de reconhecimento identitário que a versão original buscava promover.

Em termos de design, Double Trouble representa um exemplo sofisticado de como elementos visuais podem articular gênero, subjetividade e narrativa. Suas roupas dramáticas, gestos exagerados e transformações constantes contribuem para marcar um corpo *queer*, que escapa das tentativas de categorização binária. A personagem não apenas representa, mas também performa a fluidez e potência das identidades não normativas. Essa construção visual, que articula traços ambíguos e movimentos teatrais, ganha ainda mais força na dramaticidade das expressões corporais da

personagem, como exemplifica a Figura 9 a seguir, que revela uma das poses exageradas e performáticas que rompem com padrões expressivos convencionais.

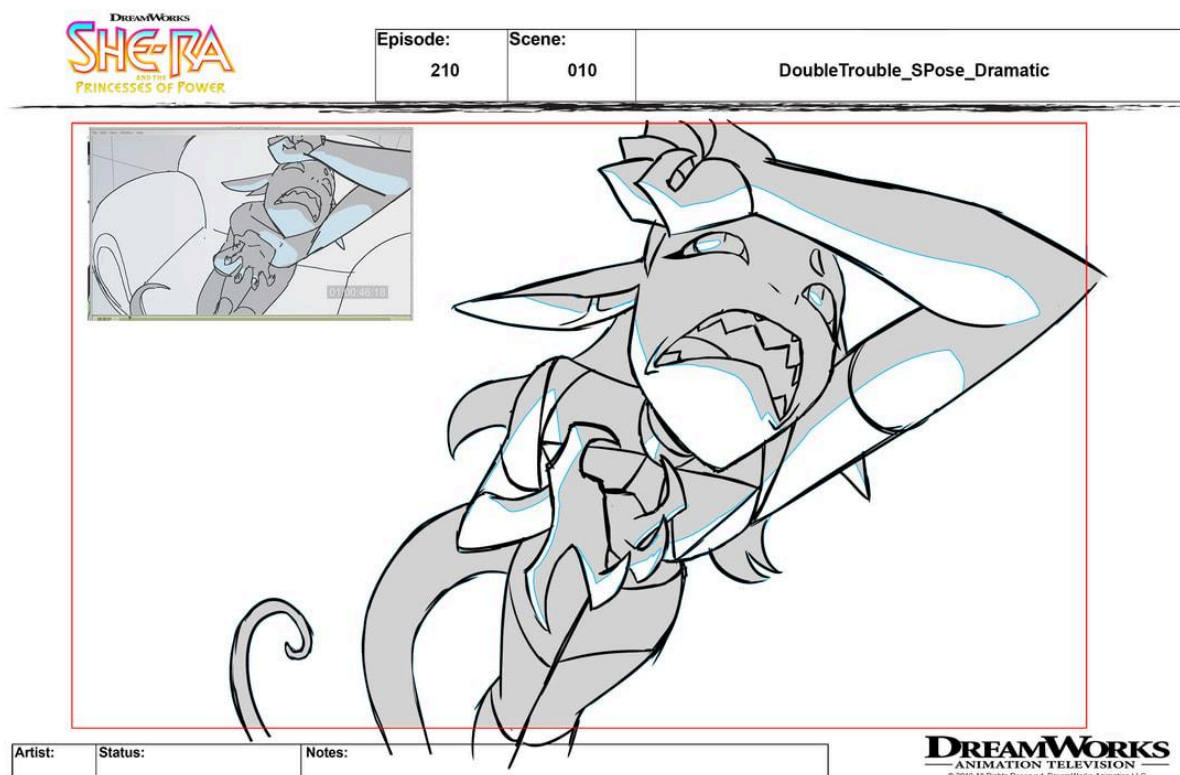


Figura 9 - Pose dramática de Double Trouble. Estudo expressivo da personagem em cena de teatralidade exagerada, evidenciando seu caráter performático e fluido. FONTE: Rae Geiger Portfolio. Disponível em: <http://www.rayeiger.pizza/designshera.html> Acesso em: 28 mai. 2025.

É interessante observar que Rae Geiger se refere à Double Trouble utilizando o pronome neutro e que ele se preocupou em desenhar essa personagem de forma a não ser possível definir seu sexo biológico, tomando cuidado em desenhar seu quadril mais reto, maxilar marcado, pernas bem alongadas e lábios não proeminentes. Tais características não dão indícios de um corpo feminino ou masculino (Figura 10).

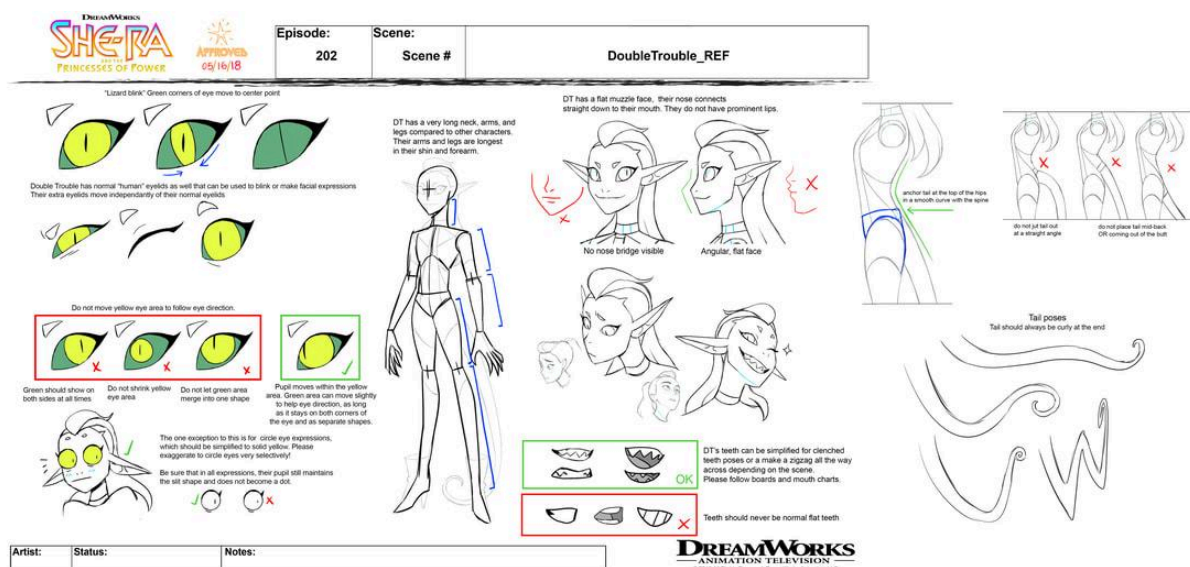


Figura 10 - Model Sheet de referências: como desenhar Double Trouble. FONTE: Rae Geiger Portfolio.
Disponível em: <http://www.rayegeiger.pizza/designshera.html>. Acesso em: 28 mai. 2025.

Assim, a fluidez de Double Trouble transcende os limites do design convencional, provocando o público a questionar categorias fixas de gênero na cultura visual contemporânea.

5 Considerações finais

A representação de pessoas não-binárias na animação contemporânea tem avançado, mas ainda encontra barreiras simbólicas e linguísticas. Personagens como Stevonnie e Double Trouble oferecem novas possibilidades de representação, mas seu vínculo com o não-humano ou com o universo do "outro" pode limitar sua legitimação como sujeitos sociais. A linguagem neutra, o design de personagens e a narrativa são instrumentos que precisam ser pensados criticamente.

Mais do que trazer visibilidade, é preciso compreender quais imagens, códigos e discursos estão sendo perpetuados e quais ainda estão ausentes. A existência de personagens não-binários em animações voltadas ao público infantojuvenil representa um importante passo no processo de desconstrução das normas de gênero, principalmente quando essas representações são cuidadosas, respeitadas e coerentes com as vivências que buscam retratar.

No entanto, quando essas identidades são representadas exclusivamente por personagens fantásticos, alienígenas ou com habilidades sobre-humanas, corre-se o risco de manter uma lógica de distanciamento simbólico. Essa representação deslocada do real pode reforçar a percepção de que pessoas não-binárias não fazem parte do cotidiano ou da vida comum. Isso revela a necessidade de produções que integrem esses sujeitos em narrativas mais próximas da realidade social, em contextos diversos e humanizados.

Por fim, o design de personagens tem o potencial de construir a visão da sociedade acerca das identidades de gênero. A escolha de cores, formas, trajes e modos de fala transmite valores e mensagens sobre quem esses personagens são. Como afirma Stuart Hall (2006), a identidade é um processo em constante construção, e é papel do design contribuir para que essa construção seja mais

justa, plural e inclusiva. O desafio atual do design e da animação, portanto, é seguir expandindo as possibilidades de existência, representação e reconhecimento para corpos dissidentes, como os de pessoas não-binárias, e esse é um papel, como afirma Takazaki(2020), é de grande responsabilidade social:

Enfim, retorno à consideração da responsabilidade social de designers, produtoras, diretoras, animadoras e roteiristas, na forma como representam suas personagens, no uso de seu poder e lugar de fala neste espaço do cinema, esta tecnologia que constrói socialmente gêneros e sexualidades a partir de imagens, discursos, representações e afetos. (Takazaki, 2020, p. 34).

Portanto, cabe a nós, enquanto pesquisadores, artistas e designers, fortalecer essas representações e ampliar os espaços de existência legítima para pessoas não-binárias, tanto na mídia quanto fora dela.

6 Referências

BENTO, Berenice. **A reinvenção do corpo: sexualidade e gênero na experiência transexual**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

BUTLER, Judith. **Gender trouble: feminism and the subversion of identity**. New York: Routledge, 1990.

CASETTI, Francesco; DI CHIO, Federico. **Análise da linguagem audiovisual**. São Paulo: Edições Loyola, 1991.

DENIS, Rafael. **A linguagem da animação**. São Paulo: Paulinas, 2010.

EPAMINONDAS, Natalia Rosa; RODRIGUES JR., Paulo de Oliveira. Notas para queerizar os estudos sobre modas não binárias, in: **Anais do V Seminário Internacional de Pesquisa em Design**. São Paulo: [s.n.], 2020.

FURTADO, Camila Carvalho. Representatividade LGBTQI+ nas narrativas audiovisuais “A Casa Coruja”, “Hora de Aventura”, “She-ra e as Princesas do Poder” e “Steven Universo”. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Graduação em Comunicação Social). Brasília: Centro Universitário de Brasília, 2022. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/prefix/16102>. Acesso em: 24 mai. 2025.

FURTADO, Carlos André. Design de personagens queer em séries animadas: visibilidade e afetividade em Steven Universo e She-Ra, in: **Anais do 14º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte**. [S.l.]: Intercom, 2022.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

MEDEIROS, Renata. A linguagem neutra e os desafios da inclusão linguística na sociedade contemporânea. **Revista (Con)Textos Linguísticos**. v. 17, p. 9–22. 2023. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/contextoslinguisticos/article/view/17672>. Acesso em: 21 mai. 2025.

MIGUEL, Samuel Santos; SCHLÖSSER, Adriano. Cisheteronormatividade e Sofrimento Ético-Político de Minorias Sexuais e de Gênero: Um Estudo Exploratório. **Quaderns de Psicologia**. v. 26, n. 3, p. 1–18. 2024. Disponível em: <https://ddd.uab.cat/record/305280>. Acesso em: 24 mai. 2025.

PORTINARI, Denise. Queerizar o Design. **Arcos Design**. ed. especial Seminário Design.com, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/arcosdesign/article/view/30937/21913>. Acesso em: 24 mai. 2025.

ROSA, Luis César Rodrigues; PEREIRA, Edilson Sandro. A representatividade LGBT+ em Steven Universo: possibilidades para a educação das sensibilidades. **Revista Decifrar**. v. 8, n. 14, p. 125–139. 2020. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/deCifra/article/view/4863>. Acesso em: 21 mai. 2025.

RUPPENTHAL, Cristiane. **Similitudes entre os princípios da animação e os fundamentos do design**. Centro Universitário UNIVATES, Lajeado, 2014. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/51328979.pdf>. Acesso em: 24 mai. 2025.

SANTOS, Edilson Sandro. Performatividades queer e discurso: um olhar sobre a constituição da identidade de gênero. **Revista Interterritórios**. v. 3, n. 5, p. 19–33. 2016. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/interitorios/article/view/2037>. Acesso em: 21 mai. 2025.

SANTOS, Suyene Correia. Saindo do armário: representação do personagem gay nos filmes de animação "Mary e Max" e "Paranorman". **Trabalho de Conclusão de Curso** (Graduação em Comunicação Social). 2016. Disponível em: <https://ri.ufs.br/handle/riufs/4028>. Acesso em: 24 mai. 2025.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

TAKAZAKI, Daniela. Representações de identidades LGBTQIA+ na mídia: disputas, apagamentos e possibilidades de reconhecimento. **Revista Mediações**. v. 25, n. 2, p. 83–101. 2020. Disponível em: <https://revistas.uem.br/index.php/RevM/article/view/54685>. Acesso em: 21 mai. 2025.

TAKAZAKI, Silmara Simone. Identidades queer em séries de animação. **Coleção Comunicación y Pensamiento**, v. 75, n.1, p. 13-36, 2020. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9967675>. Acesso em: 24 mai. 2025.